

Муниципальное казённое общеобразовательное учреждение
«Подгорновская средняя общеобразовательная школа»
муниципального образования «Муниципальный округ
Княсовский район Удмуртской Республики»

РАССМОТРЕНО
на заседании
педагогического совета
МКОУ «Подгорновская СОШ»
Протокол № 1 от 27.08.24



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«АЗБУКА ШАХМАТ»

Возраст детей: 7-11 лет
Срок реализации: 1 год

Составитель: Кислухина Елена Юрьевна
педагог дополнительного образования

с. Подгорное, 2024 г.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Азбука шахмат» направлена на обучение детей игре в шахматы, которая помогает многим детям развить свои способности, открывает дорогу к творчеству, расширяется круг общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации.

Шахматные игры - это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством. Реализация данной программы соответствует потребностям времени.

Актуальность программы. Популярность шахмат велика. В них играют десятки миллионов людей. Особенно любимы шахматы у нас в стране – мощной шахматной державе, в которой живут чемпион мира и пять экс-чемпионов, а также многие выдающиеся гроссмейстеры.

Шахматы это не только игра, доставляющая ученикам много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме. Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует формированию логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ученик привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, шахматы положительно влияют на многие психические процессы такие, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Шахматные игры - это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Работа данного кружка предусматривает использование оборудования центра «Точка роста».

Цель программы: усвоение краткой шахматной истории, шахматной азбуки, шахматной тактики, шахматной психологии (состояние умов и характеров), шахматной этики (уважение к партнеру, к шахматным школам и направлениям).

Задачи:

- обучить шахматной игре;
- рассмотреть часто встречающиеся начало партий и окончания шахматной игры;
- обучение технике расчета, комбинационного зрения, позиционного чутья, творческой работы, умения анализа и комментирования сыгранных партий;
- воспитание воли, целеустремленности, дисциплинированности, усидчивости, выносливости, чувства коллективизма и взаимопомощи.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Азбука шахмат» ознакомительного уровня является общеразвивающей, относится к физкультурно-спортивной направленности.

Программа составлена **на 68 часов обучения** для детей в **возрасте 7-11 лет**. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу в течение учебного года.

Возрастные особенности 7-11 лет.

Шахматный тренер должен строить учебно-воспитательную работу с учетом уровня развития школьников, их возрастных особенностей и связей с формированием личности.

Эта возрастная группа обычно энергична, дети стремятся к физической активности, любят коллективные игры; мышление конкретно-образное (создание образа-символа в памяти); время концентрации внимания (заинтересованности) короткое; развивается самосознание, боязнь поражения, чувствительны к критике; нуждаются в поощрении и похвале; огромный интерес и любопытство ко всему вокруг, формируются интересы.

Чаще всего именно на этом возрастном этапе у учащихся ярко выражен интерес к шахматной игре. Они начинают активно заниматься и увлекаться шахматами. Отношение к ребенку в этот период должно быть доброжелательным и, вместе с тем, разумно требовательным. Шахматное обучение младших школьников должно быть щадящим, чтобы не вызвать утомления и эмоционального срыва.

Их интересует внешние, бросающиеся в глаза признаки новых шахматных понятий, увлекающий процесс самой шахматной игры.

Хорошая память младшего школьника легко усваивает всё новое, конкретное и яркое.

При обучении начинающих важно показать смысл, пусть и в элементарном изложении, основных понятий, их связи с другими предыдущими понятиями и знаниями. В таком случае запоминание будет прочным и надежным. Нельзя делать упор на чисто механическое запоминание.

Детям такого возраста интересны и нужны конкретные задачи: решение позиций на мат королю, на выигрыш материала, задачи, комбинации, яркие этюды и т.п. Им также привлекателен несложный анализ их партий, зрелищные атаки на позиции королей, партии-миниатюры. Абстрактные же понятия шахматной стратегии хорошо усваиваются после 11 лет, когда идет развитие логического мышления. Однако в процессе разбора партий и изучения подобных примеров можно и на данном этапе излагать в упрощенном смысле элементы шахматной стратегии, например, открытая линия, слабое поле и другие. При этом ни в коем случае не следует углубляться в детали.

При повторении шахматного материала и опросов по пониманию усвоенного тренер должен ориентировать учащихся на ответы своими словами, мысли и даже

выводами. Это формирует и развивает логическую память, основанную на сравнении и обобщении. То есть будет наблюдаться и прослеживаться тенденции к осмысленному запоминанию.

Большое значение на этом возрастном этапе имеет развитие внимания, а также самостоятельности занимающихся. Этой цели служат индивидуальные задания на карточках по решению позиций, задач-миниатюр; домашние задания и т.п. Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам, используется прием обыгрывания учебных заданий, создание игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий.

Основной формой работы являются занятия. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу в течение учебного года (где 1 час - 45 минут по возрасту).

Для успешной реализации программы целесообразно объединение детей в учебную группу **численностью от 8 до 12 человек.**

Основные формы и средства обучения шахматам:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

Занятия по данной программе носят интегрированный, занимательный и побудительный характер, они построены в форме игры, что делает их интересными для данного возраста детей. Формы и методы обучения применяются в соответствии возрасту.

Принципы построения педагогического процесса:

1. Принцип доступности.
2. Системность работы.
3. Принцип наглядности.
4. Индивидуальный подход.
5. Практическая направленность.

Учитывая возрастные особенности обучающихся 7-11 лет, в работе используются следующие **образовательные технологии:**

1. *Репродуктивная деятельность.* Знания детям предлагаются в «готовом» виде. Критерием усвоения является правильное воспроизведение (репродукция) знаний, прочность усвоения которых обеспечивается путём повторения, это учебно-

тренировочные партии, а также участие учащихся в шахматных турнирах, соревнованиях.

2. *Исследовательская деятельность*: решение тестовых заданий, шахматных задач

3. *Здоровье - сберегающие технологии*:

- физкультурно-оздоровительные: физкультминутки, динамические паузы, гимнастика для глаз, упражнения для рук, спины;

- психолого-педагогические: комфортный климат на занятии, доброжелательная обстановка; «ситуация успеха» каждого обучающегося; методы и приёмы, способствующие активизации инициативы и творческого самовыражения обучающихся;

- санитарно-гигиенические: проветривание и влажная уборка, соблюдение правильной рабочей позы обучающегося;

- инструктаж по технике безопасности.

4. *Групповые технологии*. В силу возрастных особенностей обучающихся, в основном занятия проводятся со всей группой, иногда используется работа в парах или по принципу дифференциации (более сильные помогают слабым; гендерный учет; дополнительное или упрощенное задание).

Методы и приемы обучения:

1. Наглядные (показ педагога, пример, помощь, использование схем, моделей, образцов).

2. Словесные (объяснение, беседа, рассказ, описание, поощрение, убеждение, инструктаж).

3. Практические (самостоятельное и совместное выполнение опыта, исследования, поиска информации, оформления работы)

4. Игровые (дидактические игры, занимательная информация, сюрпризные моменты, физкультминутки и др.)

Работа с родителями предполагает: индивидуальные консультации, родительские встречи с совместной игрой, приглашение на турниры, поздравление с праздниками.

Результатом реализации данной программы является знания детьми правил игры в шахматы, использование в игре основ шахматной стратегии и тактики, соблюдение в учебных партиях и на турнире правил поведения и шахматной этики. Проведение школьного шахматного турнира.

Учебный план

№ п/п	Раздел, тема	Всего час	В том числе		Форма контроля
			Теория	Практика	
	Организационное занятие	1	1		опрос
1.	Шахматная доска.	4	2	2	тест
1.1	Знакомство с историей шахмат. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	1	0,5	0,5	
1.2	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали	1	0,5	0,5	
1.3	Диагональ. Большие и короткие диагонали	1	0,5	0,5	
1.4	Шахматная нотация - азы	1	0,5	0,5	
2.	Шахматные фигуры	22	11	11	Тест, дидактические задания
2.1	Виды шахматных фигур	2	1	1	
2.2	Начальное положение	2	1	1	
2.3	Ладья. Место ладьи в начальном положении.	1	0,5	0,5	
2.4	Ход ладьи	1	0,5	0,5	
2.5	Слон. Место слона в начальном положении	1	0,5	0,5	
2.6	Ход слона	1	0,5	0,5	
2.7	Ладья против слона	1	0,5	0,5	
2.8	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	1	0,5	0,5	
2.9	Ход ферзя	1	0,5	0,5	
2.10	Ферзь против ладьи и слона.	1	0,5	0,5	
2.11	Конь. Место коня в начальном положении	1	0,5	0,5	
2.12	Ход коня	1	0,5	0,5	
2.13	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1	0,5	0,5	
2.14	Пешка. Место пешки в начальном положении	1	0,5	0,5	
2.15	Ход пешки	1	0,5	0,5	
2.16	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	1	0,5	0,5	
2.17	Король. Место короля в начальном положении	1	0,5	0,5	
2.18	Ход короля	1	0,5	0,5	
2.19	Ценность шахматных фигур	2	1	1	

3.	Цель шахматной игры.	18	9	9	Тест, дидактические задания, решение задач
3.1	ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	2	1	1	
3.2	Шах. Открытый шах. Двойной шах.	2	1	1	
3.3	МАТ. Цель игры.	2	1	1	
3.4	МАТ. Мат в один ход. Простые примеры.	2	1	1	
3.5	Мат в один ход. Сложные примеры.	2	1	1	
3.6	НИЧЬЯ, Варианты ничьей.	2	1	1	
3.7	ПАТ. Отличие пата от мата.	2	1	1	
3.8	Рокировка. Длинная и короткая рокировка	2	1	1	
3.9	Три правила рокировки.	2	1	1	
4.	Шахматная партия	9	3	6	Тест, дидактические задания, учебные партии
4.1	Правила поведения во время игры и соревнований	1	0,5	0,5	
4.2	Три этапа шахматной партии.	1	0,5	0,5	
4.3	Дебют - начало партии.	4	1	3	
4.4	Гибель в дебюте	3	1	2	
5.	Стратегия и тактика в шахматах.	13	5,5	7,5	Тест, дидактические задания, учебные партии
5.1	Элементы стратегии.	1	0,5	0,5	
5.2	Оценка позиции	2	1	1	
5.3	Простейшие тактические операции. Связка	2	1	1	
5.4	Двойной удар	2	1	1	
5.5	Понятие комбинации	2	1	1	
5.6	Комбинационные возможности различных фигур.	2	1	1	
5.7	Учебные партии	2		2	
	Заключительное занятие	1		1	Тест, решение задач
	Итого	68	31,5	36,5	

Содержание:

Организационное занятие:

Теория: знакомство с программой обучения. Правила поведения на занятиях и в кабинете. Правила техники безопасности, охрана труда.

Раздел 1. Шахматная доска.

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания

- "Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).
- "Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
- "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

Раздел 2. Шахматные фигуры.

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

- "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
- "Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
- "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".
- "Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
- "Что общего?". Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
- "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

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

Дидактические игры и задания

- "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
- "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

- "Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

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

Дидактические игры и задания

- "Игра на уничтожение" – важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
- "Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
- "Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.
- "Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
- "Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.
- "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
- "Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.
- "Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
- "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
- "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.
- "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
- "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
- "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

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

Раздел 3. Цель шахматной партии.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

- "Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
- "Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.
- "Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.
- "Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.
- "Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.
- "Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
- "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

Раздел 4. Шахматная партия.

Правила поведения во время игры и соревнований.

Три этапа шахматной партии. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

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

Как начинать бой? Три «кита», на которых держится дебют. Дебютная стратегия. Быстрая и целеустремленная мобилизация сил. Расстановка пешек. Захват центра. Ферзь идет в наступление. Бой начинают ладьи. Начинают пешки и легкие фигуры. Диаграммы и их решения. Диаграммы и их решения.

Гибель в дебюте. Партии, в которых типичные дебютные промахи привели к печальным последствиям. Примеры. Диаграммы и их решения.

Раздел 5. Стратегия и тактика в шахматах.

План в шахматной игре. Понятие о центре и развитии сил. Определение центра и его значение. Пешечный центр. Примеры борьбы за создание пешечного центра. Занятие центра пешками. Пешечные подрывы. Совместное действие фигур, например ладей и слонов, против пешечной пары в центре. Различная активность фигур: «Хорошие» и «плохие» слоны. Слон сильнее коня. Конь сильнее слона. Сильные и слабые пункты (поля). Открытые и полуоткрытые линии. Открытые и

полуоткрытые линии и атака на короля. Пешечные слабости. Виды пешечных слабостей: изолированные, сдвоенные, отсталые, висячие пешки. Отсталая пешка на полуоткрытой линии.

Тактические приемы ведения шахматного боя. Двойной удар. Связка. Открытое нападение. Двойной шах. Открытый шах. Понятие о комбинации. Комбинации на отвлечение, на завлечение, блокировку. Наиболее характерные комбинационные возможности различных фигур. Классификация комбинаций по идеям: комбинации с использованием связки, двойного удара и т.д. Диаграммы и их решения. Учебные партии.

Заключительное занятие: итоговый тест

Ожидаемые результаты

К концу учебного года **дети должны знать:**

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

К концу учебного года **дети должны уметь:**

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Условия реализации программы:

1. Дидактические игры для обучения игре в шахматы.
2. Наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии).
3. Демонстрационные настенные магнитные доски с комплектами шахматных фигур.
4. Настольные шахматы разных видов.
5. Обучающие видеоуроки по шахматам.

6. Технические средства обучения: автоматизированное рабочее место тренера (ПК, проектор, акустическая система, принтер)

Педагогические кадры: программа будет реализовываться педагогом дополнительного образования, педагогом-библиотекарем.

Рабочая программа воспитания. Календарный план воспитательной работы.

Цель: формирование у обучающихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Задачи:

- воспитание межличностных отношений (толерантности, дружелюбия, взаимопомощи);
- воспитывать выдержку и самообладание, объективное отношение к себе;
- воспитание усидчивости, трудолюбия, активности.

Направления деятельности:

1. Формирование и развитие творческих способностей учащихся, выявление и поддержка талантливых учащихся;
2. Духовно-нравственное, гражданско-патриотическое воспитание, формирование общей культуры учащихся;
3. Социализация, самоопределение учащихся;
4. Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни и комплексной профилактической работы.

Воспитательная работа ДООП «Азбука шахмат» включает в том числе мероприятия, которые проводятся в рамках Программы воспитательной работы МКОУ «Подгорновская СОШ».

Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Форма и название мероприятия	Сроки проведения
Направление 1. Формирование и развитие творческих способностей учащихся, выявление и поддержка талантливых учащихся		
1	Участие в школьном и муниципальном этапе Всероссийской олимпиады школьников	Октябрь-ноябрь
2	Участие в школьной научно-практической конференции «Удивительное рядом»	Апрель
Направление 2. Духовно-нравственное, гражданско-патриотическое воспитание, формирование общей культуры учащихся.		

1	Экскурсия в музей «П. Кривоногова»	Январь
Направление 3. Социализация, самоопределение и профессиональная ориентация учащихся		
1	Школьный турнир	Декабрь, апрель
Направление 4. Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни и комплексной профилактической работы		
1	Проведение инструктажей по ПБ, ТБ в здании, на занятиях в кабинете	Октябрь, январь

Список литературы:

Учебники и пособия по обучению детей шахматной игре

1. Хенкин В. Последний шах. – М.: ФиС, 1979.
2. Шахматный словарь. / Сост. Г. Гейлер. - М.: ФиС, 1964.
3. Шахматы — школе. / Сост. Б. Гершунский и др. - М.: Педагогика, 1991.
4. Шахматы детям. – СПб. Респекс, 1994.
5. Шумилин Н. Практикум по тактике. – М.: Андреевский флаг, 1993.
6. Шумилин Н. Шахматный задачник. – М.: ФиС, 1964.
7. Юдович М. Занимательные шахматы. – М.: ФиС, 1966.
8. Яковлев Н., Костров В. Шахматный задачник. – СПб.: ЦНТИ, 1994.

Интернет-ресурсы

1. Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>;
2. Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>;
3. Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess.ru/ebook/>.

Календарный учебный график

Год обучения	Начало занятий	Окончание занятий	Всего учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во часов	Расписание занятий
1	сентябрь	май	34	68	68	2 раза в неделю по 1 часу

А) за 4; Б) за 8; В) за 16.

12. Может ли слон обойти все поля шахматной доски:

А) да; Б) нет; В) может, из начального положения.

13. Ходит ли черный белопольный слон по белым диагоналям:

А) да; Б) нет; В) ходит из начальной позиции.

14. Может ли ферзь обойти шахматную доску:

А) нет; Б) да.

15. Сколько ферзей может быть на шахматной доске:

А) один; Б) девять; В) сколько угодно.

Вариант 2.

1. Сколько различных ходов может сделать конь из центра доски:

А) 2; Б) 4; В) 8.

2. Может ли пешка прыгнуть через одно поле:

А) да; только из начального положения; Б) нет; В) на ваше усмотрение.

3. Может ли пешка брать на проходе слона:

А) да; Б) нет.

4. На сколько сторон может бить пешка:

А) на одну; Б) на две.

5. Превращается ли пешка в короля:

А) да; Б) нет; В) на ваше усмотрение.

6. Может ли король вычертить своими ходами квадрат и треугольник:

А) да; Б) нет; В) только квадрат.

7. Какая фигура другого цвета не может стоять рядом с такой же фигурой:

А) ферзь; Б) ладья; В) король.

8. Какая фигура всегда останется на доске до конца игры:

А) ферзь; Б) конь; В) король.

9. Шах – это:

А) нападение на короля противника;

Б) взятие короля противника;

В) приближение к королю противника.

10. От шаха каких фигур королю нельзя закрыться:

А) от ферзя и ладьи; Б) от пешки и коня; В) от ферзя и слона.

11. Мат – это:

А) шах, от которого можно закрыться;

Б) шах, от которого нет защиты;

В) шах, от которого можно отступить.

12. Партия заканчивается в ничью:

А) из-за потери фигуры или пешки;

Б) из-за шаха или мата;

В) из-за вечного шаха или пата.

13. Стоит ли король под шахом при пате:

А) нет; Б) да.

14. Можно ли проводить рокировку, когда король стоит под шахом:

А) да; Б) нет; В) на ваше усмотрение.

15. Где в записи допущена ошибка:

А) Ферзь – Ф; Б) Ладья – Л; В) Король – К; Г) Слон – С.

Критерии оценки результата (баллы):

14 - 15 – отлично;

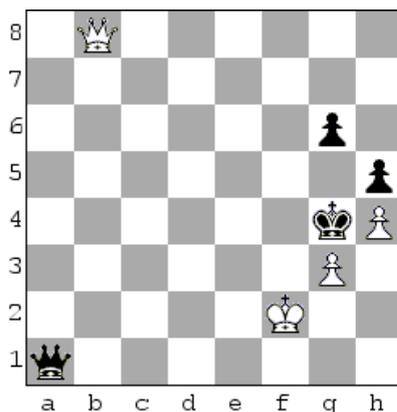
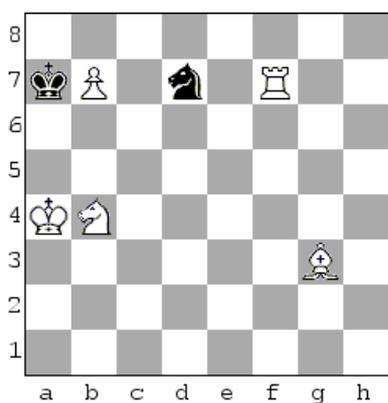
12 – 13 – хорошо;

8 - 11 – удовлетворительно;

0 - 7 – плохо.

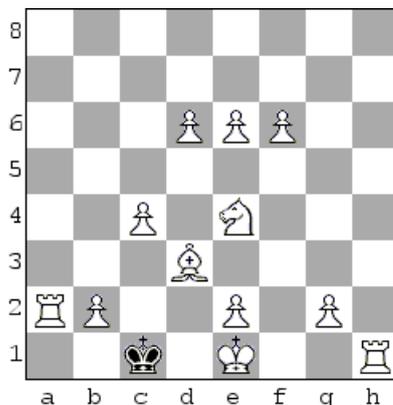
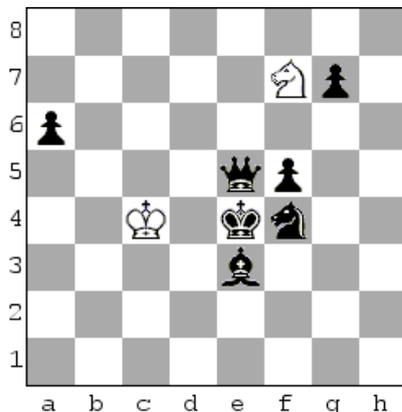
Шахматные задачи. Мат в один ход.

1. Ход белых. 2. Ход белых.



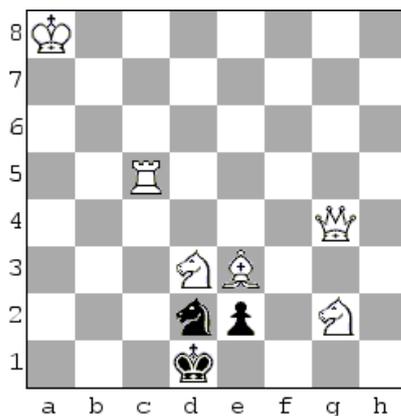
Ответ: _____ Ответ: _____

3. Ход белых. 4. Ход белых.



Ответ: _____ Ответ: _____

5. Ход белых. 6. Ход белых.



Ответ: _____ Ответ: _____

Критерии оценки результата (баллы):

6 – отлично;

5 – хорошо;

4 – 3 – удовлетворительно;

0 – 2 – плохо.

Дидактические задания.

“Мат в один ход”. «Поставь мат в один ход не рокированному королю”.

“Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

“Поймай ладью”. “Поймай ферзя”. Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

“Защита от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

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

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

“Мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

“Выигрыш материала”. “Накажи пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

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

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“Чем бить фигуру?”. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

“Мат в три хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

“Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в два хода.

“Мат в три хода”. Белые начинают и дают мат в три хода.

“Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Нужно определить, выиграно ли данное положение.

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

“Путь к ничьей”. Точной игрой нужно добиться ничьей.

“Самый слабый пункт”. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.25

“Вижу цель!”. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

“Выигрыш материала”. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

Диагностическая карта определения уровня освоения тем программы

№ п\п	Знания и умения / учащиеся	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1	Хорошо знать все ходы фигур												
2	Знать шахматную нотацию												
3	Знать сравнительную ценность фигур												
4	Знать что такое «ШАХ», «МАТ», «ПАТ».												
5	Знать общие принципы игры в начале партии												
6	Знать правила поведения во время игры												
7	Уметь ставить «МАТ» тяжелыми фигурами												
	Знать и уметь использовать тактические удары:												
8	Связка												
9	Двойной удар												
10	Открытый шах												
11	Двойной шах												
12	Знать, как играть после дебюта												
13	Знать простейшие правила игры в эндшпиле												
14	Уметь играть шахматную партию												

Знает и умеет: отлично - о; хорошо - о; удовлетворительно - о; В.У. – высокий уровень; С.У. – средний уровень; Н.У. – низкий уровень; С – середина года; К – конец года.