

## РАЗДЕЛ № 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

### 1.1 Пояснительная записка

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Исследования ученых доказывают, что для значительного числа детей младшего школьного возраста, характерна возрастная несформированность учебно-значимых функций: организации деятельности, внимания, памяти, мышления, речи. Наступивший 21 век характерен усилением роли интеллектуального труда, внедрением информационных технологий. Шашки и шахматы можно рассматривать как достаточно универсальный интеллектуальный язык, позволяющий систематизировать информацию, что помогает во многих сферах человеческой деятельности. Дети, занимающиеся шашками и шахматами, более успешно учатся, в жизни легче и быстрее осваивают специальность, успешнее справляются с задачами переориентации своей деятельности.

Дополнительная общеобразовательная программа «Шашки + шахматы» имеет ***физкультурно-спортивную направленность***.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шашки + шахматы» **актуальна**, так как обучение шашкам и шахматам детей открывает уникальные возможности для всестороннего развития и воспитания обучающихся. Игра в шашки шахматы является одним из инновационных подходов к решению проблемы интеллектуального развития ребенка, так как в игре заложен богатейший образовательный, культурный, духовный, воспитательный, спортивный, коммуникативный потенциал. Научно доказано, если ребенок рано приобщен к загадочному миру шахмат и шашек, он лучше успевает в школе, быстрее выполняет домашние задания. *(Приложение 1)*

**Педагогическая целесообразность.** Реализация данной программы позволяет придать процессу обучения и воспитания детей более активный целенаправленный характер:

- посредством игры способствует умственному и духовному развитию детей;
- массово приобщает детей к игре шашки и шахматы;
- своевременно выявляет талантливых детей, предоставляя возможности для раскрытия их творческого потенциала;
- приобщает детей к здоровому образу жизни и массовому спорту.

***Практическая значимость программы в том,*** что шашки и шахматы - исключительно универсальный инструмент для развития метапредметных способностей, они целенаправленно развивают у детей всеобщую базовую способность действовать "в уме", учат грамотно вести дискуссию,

аргументировано отстаивать свою точку зрения, эффективно взаимодействовать с партнерами по общению. Игра в шашки и шахматы оказывает мощное воздействие на воспитание ребенка. Дети получают навыки умелой работы с книгами и компьютерными программами. У обучающихся формируется среда, полезный круг общения: сверстники и взрослые шахматисты, с которыми они общаются. (Приложение 3)

В основу составленной программы положен опыт многолетней практической работы педагога, материалы книг: Гришина В.Г. «Малыши играют в шахматы», Иващенко С. «Учебник шахматных комбинаций», Губнецкий С.Б., Хануков Н.Г. «Полный курс шахмат» Погрибной В.К., Юзюк В.Я, «Шашки для детей» и анализа существующих программ детско-юношеских спортивных школ по шашкам и шахматам, программы «Подготовка шахматистов IV-II разрядов 2007 года (авторы: Чехов В., Архипов С., Комляков), программы «Специализированный класс по шахматам и шашкам», 2014г. (автор Тыщенко М.В)

**Отличительной особенностью данной программы** от уже существующих, является:

*Во-первых*, в данной программе использована идея одновременного обучения игры в шашки и шахматы, так как игра в шашки и шахматы создает условия для формирования таких качеств ума, как изобретательность и дисциплина, а также таких качеств личности, как выдержка и воля. Необходимость просчета ходов развивает планирующую функцию мышления, необходимость быстрого принятия решения при неограниченной вариативности ситуации оттачивает ядро умственных способностей человека.

*Во-вторых*, концентрический способ её построения, при котором разделы программы изучаются не механически, а в их развитии, что делает занятия более интересными и разнообразными. Одна и та же тема может фигурировать в разных стадиях шашечной и шахматной партий, при этом ее содержание дополняется практическими партиями, задачами, этюдами. Практикуется не только движение вперед, но и возвращение к ранее рассмотренной теме уже на более глубокой основе

*В-третьих*, программа учитывает основополагающие принципы спортивной подготовки шашкистов и шахматистов: последовательного и постепенного расширения теоретических знаний, практических умений и навыков, результаты научных исследований и передовой спортивной практики. Так как скорость усвоения материала, интерес и, в последующем, склонность к шашкам и шахматам у каждого ребенка различны, необходимо сочетать занятия в группе с индивидуальным подходом. С другой стороны,

ребенку важна атмосфера коллектива и общей игры.

*В-четвёртых*, большое внимание на этапе начальной подготовки уделено развитию общих способностей, необходимых для успешной игры в шашки и шахматы: памяти, внимания, способности действовать в уме, логическому мышлению, способности рассуждать и делать логические выводы.

### **Принципы построения программы**

1. *Принцип научности.* Все разделы программы четко систематизированы по тематическому признаку и соответствуют возрастным особенностям обучающихся.

2. *Принцип целостности.* Знания, умения и навыки согласуются с процессом обучения и объединены в единую систему.

3. *Принцип воспитывающего обучения.* Воспитание обучающихся осуществляется через содержание, методы и организацию обучения.

4. *Принцип сознательности и активности.* Систематическое изучение юным шахматистом любой программной темы предполагает проявление на занятиях мыслительной активности, что обычно выражается в сознательном усвоении учебного материала. При этом самым важным считается то, что все приобретенные знания, умения и навыки сразу же переносятся в практическую деятельность, проверяются в турнирной борьбе.

5. *Принцип наглядности.* Наглядность обогащает круг представлений обучающихся, организует их внимание, способствует развитию речи, мышления, наблюдательности, придает учебному материалу большую доступность, эмоциональность, обеспечивает его запоминание, развивает творческое воображение.

6. *Принцип систематичности и последовательности.* Каждая тема, каждый раздел программы четко определены в общей системе содержания учебного материала. Каждая тема опирается на ранее изученный и усвоенный материал и создает прочную базу для последующего обучения.

7. *Принцип доступности.* Включенные в программу знания, умения, навыки доступны обучающимся, т.е. учебный материал соответствует возрасту, индивидуальным особенностям, уровню подготовленности, учебному времени.

8. *Принцип прочности.* Этот принцип самым тесным образом связан с остальными. Прочность знаний, умений и навыков обеспечивается повторением, закреплением учебного материала. Наиболее ярко принцип прочности проявляется при анализе партий юных шахматистов. В этот момент тренер может повторить любой раздел программы, проверить знания, умения, навыки обучающихся, напомнить содержание тех или иных

шахматных понятий, подсказать способ их применения в конкретной шахматной и шашечной позиции.

Обучающиеся осваивают усложняющееся содержание общеобразовательной программы и получают определённые навыки на уровне их применения в соответствии с *уровнями*:

### **1. Стартовый уровень**

*1-ый и 2-ой годы обучения.* Возраст учащихся 7-11 лет

Данный уровень предполагает :возникновение у обучающихся умения правильно вести себя на занятии ,развитие способностей пространственного воображения, приобретение элементарных навыков игры в дебюте ,миттельшпилье ,эндшпилье и по окончании курса обучения достижения соответствия 4 спортивному разряду.....

### **Базовый уровень**

*3-ий год обучения.* Возраст учащихся - 9-13 лет.

Данный уровень способствует развитию у обучающихся осознанного отношения к занятиям ,коммуникативных качеств ,планирования собственных действий в процессе мышления ,умения правильно разыгрывать дебют, миттельшпиль ,эндшпиль, достижения уровня третьего разряда.

### **Адресат программы**

Программа создана с учётом психофизиологических, возрастных особенностей подростков, нормативно-правовых и экономических документов по проектированию дополнительных общеобразовательных программ, регламентирующих деятельность объединений:

Данная программа отвечает психофизиологическим требованиям и возможностям детей младшего возраста и учитывает возрастные особенности детей *7 – 13 лет*, участвующих в реализации программы:

- перестройку познавательных процессов: формирование произвольности, продуктивности и устойчивости — развитие произвольного внимания, восприятия, памяти (прежде всего механической);
- развитие мышления (переход от наглядно-образного к словесно-логическому и рассуждениям);
- формирование саморегуляции поведения, воли;
- расширение сферы общения, появление новых авторитетов (учитель), формирование отношений в учебном коллективе;
- предпочтение развивающих игр;
- появление рефлексии: развивается способность ребенка осознавать, что он делает, зачем и правильно ли он это делает.

### **Объем и сроки**

Сроки реализации программы – 3 года.

**Формы организации образовательного процесса:** групповая и

индивидуальная. *Групповая* форма для обсуждения теоретических вопросов, диалога «столкновение» двух противоположных точек зрения, практических занятий.

*Индивидуальные* занятия: работа с заданиями по тактике (на карточках); работа с дебютной картотекой; работа с литературой во время занятия (с помощью педагога или самостоятельно); тренировочные партии с педагогом; тренировочные партии с компьютером; разбор сыгранной партии.

### **Режим занятий**

- Общее количество часов в год – 72
- Количество часов в неделю – 2
- Количество занятий в неделю – 1
- Периодичность занятий – еженедельно.

**1.2 ЦЕЛЬ:** развитие умственных способностей, волевых качеств детей посредством игры в шашки и шахматы.

В соответствии с поставленной целью определены следующие задачи:

#### ***Личностные***

- формировать общественной активности личности ребёнка;
- воспитывать у обучающихся волевые качества: решительности, самостоятельности, настойчивости, умения доводить работу до конца;
- формировать навыки здорового образа жизни и культуры общения.

#### ***Развивающие:***

- развивать мотивацию к занятиям шашками и шахматами;
- развивать наглядно-образное и пространственное мышление;
- развивать аналитические способности (умения слушать и анализировать);
- развивать различные виды внимания и памяти.

#### ***Обучающиеся***

- обучить основам теории игры в шашки и шахматы;
- познакомить с историей возникновения и выдающимися игроками в шашки и шахматы;
- содействовать развитию специальных шахматных, спортивных и личностных качеств обучающихся.

По прохождении трехлетнего курса обучения выдаётся свидетельство об окончании *объединения* установленного образца, в котором указываются основные разделы дополнительной образовательной программы и выставляется итоговая оценка. Вручение свидетельств об окончании проводится в торжественной обстановке с приглашением администрации учреждения.

**1.3 Учебные планы программы**  
**Стартовый уровень**  
*1 год обучения*

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		<i>Всего</i>	<i>Теория</i>	<i>Практика</i>	
<b>I.</b>	<b>Вводное занятие. Легенды о происхождении шахмат и шашек</b>	<b>1</b>	<b>1</b>		Опрос Беседа
<b>II.</b>	<b>Краткие сведения о шахматах и шашках</b>	<b>16</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>Наблюдение Опрос Тестирование</b>
2.1	Шахматная и шашечная доска. Выдающиеся шашисты и шахматисты России	3	2	1	Опрос
2.2	Правила шашечной игры. Типичные ошибки.	3	1	3	Тестирование
2.3	Общие сведения о шахматах. Правила игры. Выдающиеся шахматисты России	4	2	2	Наблюдение Опрос Тестирование
2.4	Игровые позиции. Принципы игры в дебюте, середине, окончании.	5	3	2	Наблюдение
<b>III.</b>	<b>Игровые позиции «Ловушки»</b>	<b>17</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>Наблюдение Опрос</b>
3.1	Шашки. Ловушки в начале партии.	8	3	5	Наблюдение
3.2	Шахматы. Ловушки в начале партии.	4	1	3	Наблюдение
3.3	Ловушки в середине игры и в окончаниях в шашках и шахматах.	10	4	6	Наблюдение Опрос
<b>IV.</b>	<b>Практика</b>	<b>32</b>		<b>32</b>	<b>Наблюдение Анализ</b>
4.1	Тренировочные игры и участие в соревнованиях по русским шашкам	18		18	Наблюдение Анализ
4.2	Тренировочные игры в шахматы и участие в соревнованиях	16		16	Наблюдение Анализ
<b>V.</b>	<b>Воспитательная работа</b>	<b>5</b>		<b>5</b>	<b>Наблюдение Беседа</b>
<b>VI.</b>	<b>Итоговое занятие</b>	<b>1</b>		<b>1</b>	<b>Беседа</b>
	<b>Итого:</b>	<b>72</b>	<b>17</b>	<b>55</b>	

**Содержание программы**  
**Стартовый уровень**  
**I год обучения**

**Раздел 1. Вводное занятие. История возникновения шахмат и шашек.***Теория (1 часа):* Введение в образовательную программу. Правила поведения на занятиях и режим работы. Инструктаж учащихся по технике безопасности.

**Раздел 2. Краткие сведения о шахматах и шашках**

**2.1 Шахматная и шашечная доска. Выдающиеся шашкисты и России**

*Теория (2 часа).* Шахматная и шашечная доска. Начальное положение фигур. Название и сила фигур.

Выдающиеся шашкисты: С. Воронцов А.И., П. Бодянский, Д. Саргин и их вклад в теорию шашечной игры. Выдающийся мастер В. Соков, особенности отечественной шашечной школы.

*Практика (1 часа).* Опрос, тренировочные игры.

**2.2 Правила шашечной игры. Типичные ошибки.**

*Теория: (1 часа).* Правила шашечной игры. Начало партии: типичные ошибки, ловушки. Типичные ошибки в начале игры. Шашечные окончания.

*Практика: (2 часа).* Опрос, тренировочные игры, конкурс, соревнование. (Приложение 7)

**2.3 Общие сведения о шахматах. Правила игры. Выдающиеся шахматисты России**

*Теория: (2 часов).* Основные правила и приемы игры в шахматы. Шах и мат. Правило рокировки. Превращение пешки, взятие на проходе. Шахматная нотация. Запись партии. Сравнительная ценность фигур. Ничья. Пат.

Выдающиеся шахматисты России: М.М.Ботвинник, В.В.Смыслов, А.Е.Карпов

*Практика: (5 часов).* Опрос, тренировочные игры, контрольная работа.

**2.4 Игровые позиции Принципы игры в дебюте, середине, окончании.**

*Теория: (4 часов).* 10 правил игры в дебюте для начинающих. Понятие о нападении, угрозе, жертве, защите, размене. Активность – важнейший принцип шахматной игры. Элементарный разбор примеров сложных случаев взятия. В каких случаях партия признается ничьей. Общие правила соревнований. Основные законы эндшпиля.

*Практика: (1 часа).* Решение позиций, опрос, соревнование, викторина. (Приложение 9)

**Раздел 3. Игровые позиции «Ловушки»**

**3.1 Шашки. Ловушки в начале партии.**

*Теория: (2 часа).* Комбинации в шашках. Право первого хода. Типичные ошибки в начале партии.

**Практика:(4часов).** Разбор примеров сложных случаев взятия. В каких случаях партия признается ничьей. Конкурс решения комбинаций.

### **3.2 Шахматы. Ловушки в начале партии.**

**Теория:(2часа).** Цели дебюта: быстрое развитие фигур; борьба за контроль над центром; гармоничное пешечное расположение. Характерные ошибки в дебюте. Короткие партии и ловушки. Развитие фигур в некоторых дебютах.

**Практика:(2часов).** Разбор партий, опрос, соревнование, конкурс.

### **3.3 Ловушки в середине и в окончаниях в шашках и шахматах.**

**Теория:(2часа).** Игровые позиции «Мат в два хода» с использованием: большого материального перевеса, жертвы ферзя, оппозиции королей, цугцванга, связки, двойного удара, открытого шаха, двойного шаха. Связка – один из важнейших приемов получения позиционного преимущества. Простейшие схемы связок на флангах. Треугольник Петрова.

**Практика:(2часов).** Разбор позиций, опрос, соревнование, конкурс.

## **Раздел 4. Практика**

### **4.1 Тренировочные игры и участие в соревнованиях по русским шашкам.**

**Практика:(19часов).** Разбор партий. Решение позиций, простых задач. Шашечные викторины и олимпиады. Тренинг ловушек за шашечной доской. Запись партий в процессе игры. Учебные игры в шашки и участие в соревнованиях.

### **4.2 Тренировочные игры в шахматы и участие в соревнованиях**

**Практика:(16часов).** Разбор партий. Решение позиций, задач, комбинаций. Тренинг ловушек за шахматной доской. Запись партий в процессе игры. Учебные игры в шахматы и участие в соревнованиях (.Приложениеб)

## **Раздел 5. Воспитательная работа**

**Практика:(5часов).** Беседа, лекция, экскурсия (по плану воспитательной работы)

**Раздел 6. Итоговое занятие. Практика:(1час).** Подведение итогов за учебный год. Награждение лучших обучающихся. Рекомендации по работе в летний период. Викторина «Кто ответит правильно?» (Приложение9)

## **Планируемые результаты стартового уровня обучения:**

### ***Личностные результаты:***

- уметь правильно вести себя на занятии и во время массовых мероприятий;
- уметь общаться со сверстниками, выполнять правила, участвуя в соревнованиях;
- уметь взаимодействовать в коллективной, групповой работе.

### ***Метапредметные результаты:***

- понимание смысла инструкций и заданий педагога;
- развитие способностей пространственного воображения;
- начальные навыки оценки собственных возможностей.

### ***Предметные (образовательные):***

#### *Знания обучающихся:*

- соответствие 4 спортивному разряду;

#### *Умения обучающихся:*

- элементарные навыки игры в дебюте, миттельшпиле, эндшпиле, оценке позиций;
- участие в квалификационных турнирах.

**РАЗДЕЛ № 2.****КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ****Календарный учебный график  
1-го года обучения (10-12 лет) на 2019-2020г.**

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма контроля
1			Встреча	2	Вводное занятие .Правила ТБ. Легенда о происхождении шахмат.	Наблюдение
2			Беседа	2	Волшебная доска . Связка виды связок	Опрос
3			Практикум	2	Тренировочные партии.	Наблюдение
4			Комбинированное	2	Значение центра	Опрос
5			Комбинированное	2	Планы в середине игры	Опрос
6			Практикум	2	Окончание в шашках	Наблюдение
7			Комбинированное	2	Варианты дебюта	Наблюдение
8			Комбинированное	2	Двойные удары конями, ферзями. Классификационный турнир	Опрос
9			Комбинированное	2	Испанская партия	Наблюдение
10			Комбинированное	2	Короткие партии. Выигрыш ферзя	Наблюдение
11			Комбинированное	2	Правило оппозиции	Тестирование.
12			Комбинированное	2	Двойной удар.	Тестирование.
13			Комбинированное	2	Треугольник Петрова.	Наблюдение. Опрос
14			Турнир	2	Турнир по шашкам	Наблюдение
15			Комбинированное	2	Ловушки в начале партии.	Наблюдение
16			Комбинированное	2	Связка ,комбинации.	Опрос
17			Комбинированное	2	Сицилианская защита	Наблюдение
18			Практикум	2	Связка значение центра	Наблюдение
19			Практикум	2	Возникновение комбинаций	Наблюдение
20			Практикум	2	Решение упражнений	Наблюдение
21			Комбинированное	2	Окончание в шашках	Наблюдение
22			Практикум	2	Атака позиции рокировка	Опрос

23			Практикум	2	Мат в один ход	Наблюдение
24			Практикум	2	Комбинации в окончании.	Тестирование.
25			Комбинированное	2	Принципы игры в дебюте.	Опрос Наблюдение
26			Комбинированное	2	Шашечные окончания.	Опрос Наблюдение
27			Турнир	2	Совершенствование шахматиста.	Наблюдение. Анализ достижений
28			Турнир	2	Понятие о стиле игры.	Наблюдение. Анализ достижений
29			Комбинированное	2	Игра Бодянского.	Тестирование Наблюдение.
30			Комбинированное	2	Защита трудных позиций.	Опрос
31			Комбинированное	2	Варианты дебюта.	Наблюдение.
32			Турнир	2	Итоговое занятие.	Наблюдение Анализ достижений

## 2.2 Условия реализации программы

### *Материально-техническое обеспечение*

- кабинет для занятий
- шахматные доски с набором шахматных фигур (1 комплект на 2-их) - 7 шт.
- комплект шашек – 7 штук.
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур - 1 шт.
- классная доска 1 шт.
- компьютер для педагога 1 шт.
- шахматные часы 5 шт.

### *Кадровое обеспечение*

По данной программе может работать педагог, имеющий спортивный разряд по шахматам и шашкам.

## 2.3 Формы контроля

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
<b>Начальная диагностика</b>		
В начале учебного года	Определение уровня развития детей, творческих способностей	Беседа, опрос, тестирование,
<b>Промежуточная аттестация</b>		
По окончании изучения темы или раздела. В конце 1 полугодия.	Определение степени усвоения обучающимися учебного материала. Определение результатов обучения.	Опрос, контрольное занятие, зачёт, тестирование, беседы с фронтальным опросом; соревнования, турниры, блицтурниры
<b>Итоговая аттестация</b>		
В конце учебного года или курса обучения.	Определение изменения уровня развития обучающихся, их творческих способностей. Определение результатов обучения. Ориентирование обучающихся на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.	Опрос, контрольное занятие, зачет, открытое занятие, итоговые занятия, тестирование, анкетирование, беседы с фронтальным опросом, командные соревнования, турниры, блицтурниры

## 2.4 Оценочные материалы

Перечень диагностических методик, позволяющих определить достижения обучающимися планируемых результатов, которые отслеживаются по трем компонентам: **личностный, метапредметный и предметный.**

### **Личностные результаты:**

- Методика «Психологическая атмосфера в коллективе» (Л.Г. Жедуновой) (Приложение 11)
- Мониторинг личностных и метапредметных результатов обучения программе (Приложение 5)
- Тест на концентрацию внимания (Приложение 4).

### **Метапредметные результаты:**

- Методика выявления коммуникативных склонностей обучающихся, составленная на основе пособия Р.В. Овчаровой «Справочная книга школьного психолога» (Приложение 12).
- Мониторинг личностных и метапредметных результатов обучения программе (Приложение 5)

### **Предметные результаты:**

- Входная диагностика (Приложение 2);

- Тесты по теоретическим знаниям основных разделов программы (*Приложение 3, 4, 5*).
- Практические результаты в игре, поскольку шахматы и шашки по своей природе являются игрой с конечным и совершенно определённым результатом (выигрыш, проигрыш, ничья). При выполнении требований Единой спортивной квалификационной комиссии обучающимся присваивается соответствующий разряд.

*Методы отслеживания результативности:*

- наблюдение;
- анализ зачетов, опросов, сыгранных партий, выполнения диагностических заданий, участия в соревнованиях, активность на занятиях;
- метод рейтинговых оценок.

Применяемые методы позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём протяжении ее реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, своевременно спланировать коррекционную работу.

## **2.5 Методические материалы**

Программа предусматривает различные **формы организации учебного занятия:**

*Практическое занятие* – основная форма организации учебных занятий, направленная на решение заданий, развивающих у ребенка позиционное зрение.

*Теоретическое занятие:* лекция, беседа с объяснением нового материала.

*Самостоятельная работа:* с дидактическим материалом, карточками, выполнение практических заданий.

*Тренировочные занятия:* товарищеские соревнования с применением изученных тактических приемов и операций.

*Турнирная практика:* соревнования различных уровней (соревновательный момент необходим, т. к. закаляет характер, волю, воспитывает у ребенка целеустремленность).

*Работа с компьютером:* использование обучающих программ, игра в шашки и шахматы в режиме онлайн.

*Игра:* дидактические игры и игровые задания, развивающие у детей логическое мышление, приучающее рассуждать нестандартно, находить выход из сложных ситуаций.

Важным условием в организации учебно-тренировочного процесса является реализация **педагогических технологий:**

*Технология развивающего обучения:* способ организации обучения, содержание, методы и формы организации которого прямо ориентированы на всестороннее развитие ребенка. Такой подход культивирует творческое отношение к деятельности, формирует общеучебные умения, способствует овладению средствами и способами мышления, развивает воображение, внимание, память, волю, формирует эмоциональную культуру и культуру общения.

*Игровые технологии:* позволяют развивать интеллектуальные, волевые качества, формирующие личность в целом.

*Информационные технологии:* делают учебный процесс более продуктивным, наглядным, насыщенным; дают возможность широкого выбора шахматных компьютерных программ, дидактического материала, тестов, справочного материала и т.д.

*Здоровьесберегающие образовательные технологии:* относятся к тем жизненно важным факторам, благодаря которым обучающиеся учатся жить вместе и эффективно взаимодействовать, знакомятся со здоровым образом жизни (благоприятное социальное окружение, активная соревновательная деятельность, отказ от вредных пристрастий, положительные эмоции)

В зависимости от уровня занимающегося, его возрастных особенностей, готовности к определенным соревнованиям при обучении детей шахматам по данной программе применяются следующие **основные методы обучения:**

- вербально-словесный метод: (рассказ, описания, лекция, беседа, работа с шашечной и шахматной книгами);
- метод демонстрации (таблицы, планы, диаграммы, плакаты, раздаточный материал в виде карточек с учебными позициями);
- метод экскурсий (организованное посещение обучающимися шашечных шахматных соревнований);
- метод упражнений (решение специально подобранных тематических шашечных и шахматных позиций, направленных на выработку специальных умений и навыков);
- игровой метод (разыгрывание с партнером учебных позиций или фрагментов из партий, сеансы одновременной игры, конкурсы решения задач);
- соревновательный метод (игра в тематических турнирах, с коротким контролем, блиц-партии и т.д.);
- метод анализа шашечных и шахматных партий и типовых позиций (разбор партий гроссмейстеров, мастеров, учебных партий, разбор партий

обучающихся на индивидуальных или групповых занятиях; анализ типовых позиций дебюта, миттельшпиля, эндшпиля);

- метод современных технологий – компьютерное обучения (умение использовать компьютер в качестве партнера, тренера, помощника, умение пользоваться различными шахматными базами, модулями, энциклопедиями).

Программа предоставляет возможность педагогу использовать на занятиях как любой из вышеперечисленных методов отдельно, так и в комплексе.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуации успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении заданий педагога. Этому способствуют совместные обсуждения порядка выполнения заданий, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса, турниры, конкурсы и т.п.

**Алгоритм проведения теоретического занятия** для всех групп одинаков. Начинать занятие рекомендуется со своеобразной шахматной разминки: на демонстрационной доске ставится лёгкий, но интересный пример (позиция, этюд), по возможности приближённый к теме данного занятия. На его решение не должно уходить больше 3-5 мин. Затем идёт актуализация знаний и объяснение нового теоретического материала. Заканчивается занятие подведением итогов, и затем даётся очередное самостоятельное задание. Возможны и отступления от традиционных форм ведения теоретического занятия, например, проведение конкурса нахождения комбинаций, последовательно давая аудитории одну позицию за другой и решая, таким образом, задачу ознакомления с какой-либо тактической или стратегической идеей.

**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 (Приложение 10).

### **Воспитательная работа**

Специфика воспитательной работы, особенно на начальных этапах подготовки, состоит в исключительном влиянии педагога на учащегося, объясняющимся тем, что занятия спортом практически не бывают по принуждению, это всегда любимое занятие.

Воспитательная работа проводится в процессе учебно-тренировочных занятий, соревнований, а также в свободное от занятий время.

*Главные воспитательные факторы:* личный пример и педагогическое мастерство педагога; четкая творческая организация тренировочной работы; формирование и укрепление коллектива; правильное моральное стимулирование; пример и товарищеская помощь (наставничество) более опытных спортсменов; творческое участие спортсмена в составлении планов на очередной этап подготовки и в обсуждении итогов его выполнения; товарищеская взаимопомощь.

Воспитание *волевых качеств* – одна из важнейших задач в деятельности педагога. Волевые качества формируются в процессе сознательного преодоления трудностей объективного и субъективного характера. Для их преодоления используются необычные для спортсмена волевые напряжения. Поэтому основным методом воспитания волевых качеств является метод постепенного усложнения задач, решаемый в процессе тренировочных занятий и соревнований.

Систематические занятия и выступления в соревнованиях являются эффективными средствами воспитания волевых качеств у юного спортсмена.

Желательно привлечение родителей (особенно родителей одарённых детей) для выполнения домашних заданий и для координации воспитательного процесса.

### ***Перечень средств учебно – методического обеспечения***

#### *1. Дидактическое обеспечение занятий:*

- пакет упражнений, содержащий диаграммы с позициями по всем темам программы обучения с уровнем подготовки учащихся;
- пакет контрольных работ;
- фотографии чемпионов мира по шахматам (рекомендуется оформление классов фотографиями ведущих шахматистов России и мира.
- шахматная литература: учебники по теории шахмат, задачки, периодические издания: журнал «64 - Шахматное обозрение»;
- ежегодный спортивный календарь.

## **Список используемой литературы**

### **Нормативно-правовая литература**

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (ред. от 03.02.2014 г. № 11-ФЗ) «Об образовании в Российской Федерации»;
- Закон Оренбургской области от 6 сентября 2013 г. № 1698/506-V-ОЗ «Об образовании в Оренбургской области» (с изменениями на 29/10/2015);
- Письмо Минобрнауки России от 13.05.2013г. № ИР-352/09 «О направлении Программы» (вместе с «Программой развития воспитательной компоненты в общеобразовательных учреждениях») – носит рекомендательный характер
- Государственная программа «Развитие системы образования Оренбургской области» на 2014-2020 гг. (Постановление правительства Оренбургской области от 28.06.2013 г. № 553-п.п.);
- Письмо Минобрнауки России от 12.07.2013г. № 09-879 «О направлении рекомендаций (вместе с «Рекомендациями по формированию перечня мер и мероприятий по реализации Программы развития воспитательной компоненты в общеобразовательной школе») – носит рекомендательный характер.
- Приказ Минобрнауки России от 29.08.2013г. № 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей"»;- Концепция развития дополнительного образования детей (утв. распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р);
- Профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 08.09.2015 г. № 613 н);
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утв. распоряжением Правительства РФ от 28.05.2015 г. № 996-р);
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»

### **Список литературы для педагога**

1. Баранов Б.Ф. Штурм королевской крепости. М., ФиС, 1971.
2. В.Березин, В.Эльянов., Практикум по тактике 1 ступень, атака и защита, контрудар. Авторы: Москва, 2007г..
3. Веселы И., Веселы И., Шахматный букварь. М., Просвещение, 1983.
4. Гришин В.Г. Малыши играют в шахматы. М., Просвещение, 1991.
5. Голенищев В., Иванов В.Программа подготовки 2-1 разряда., Одесский И., Москва, 2005
6. Добринецкий П. Двойной шах., Новоград ,2010г.
7. Калиниченко Н., Шахматная стратегия. Полный курс. Москва, 2005.

8. Кокшаева А.В. Методика тренировки юных шахматистов на этапе начальной специализированной подготовки: Автореф. дис. кан. пед. наук. Волгоград: ВГАФК, 2009. – 25 с.
9. Костров В., Д. Давлетов «Шахматный учебник для детей и родителей» в двух частях + рабочая тетрадь Москва 2009.
10. Костьев А.Н. Оптимизация учебно-тренировочного процесса в детско – юношеской спортивной школе по шахматам: Автореф. дис. кан. пед. наук. – М., 2011. – 24 с.8.
11. Панченко А. Теория и практика шахматных окончаний, Москва, 2006.
12. Сборник шахматных заданий 1в. Иващенко С., Москва, 2007г.
13. Связка. Добринецкий П., Новоград ,2010г.
14. Сухин И.Г. Учебный предмет «Шахматы» в школе как инструмент развития мышления. История, методология, научные исследования и опыт внедрения. LAP LAMBERT Academic Publishing. – 2012, 272 с.
15. Учебник шахмат: Шахматные уроки. Курс шахматных лекций», Эйве М., Москва, 2003.
16. Шааб А. Развитие личности детей средствами дополнительного образования: шахматы. Новокузнецк, Кузбасская государственная педагогическая академия, 2004.

#### *Литература для детей*

1. Гришин В.Г., Осипов Н. Малыши открывают спорт. М., Педагогика, 1979
2. Зенков Г. Первый шах. Прокопьевск, «Пласт», 1993.
3. Ильин Е. В стране шахматных королей. М., Малыш, 1982.
4. Литвинович, В.С. Курс шашечных дебютов\ В.С. Литвинович, Минск: Польша, 1993. – 74 с.
5. Сухин И.Г. Приключения в шахматной стране. М., педагогика, 1991.
6. Хацкевич, Г.И. 25 уроков шашечной игры\ Г.И. Хацкевич, Минск: Польша, 1999. – 62 с.
7. Хенкин В. Шахматы для начинающих. М., Астрель. АСТ, 2002.

#### ***Интернет-ресурсы***

1. [www.crestbook.com](http://www.crestbook.com)
2. [www.chesspro.ru](http://www.chesspro.ru)
3. [www.russiachess.org](http://www.russiachess.org)
4. [www.chessplanet.ru](http://www.chessplanet.ru)
5. [www.gambler.ru](http://www.gambler.ru)
6. [www.playchess.com](http://www.playchess.com)
7. «Шахматная школа». <http://chessgames.ucoz.ru/>

# Приложение

## Приложение 1

### Памятка шахматиста

Не торопись! Думай над каждым, даже очевидным как будто, ходом. Запишите намеченный ход на бланке или в тетрадь и только после этого делай его на доске. Ответ партнера запиши немедленно и лишь, потом начинай его обдумывать. Особенно тщательно разыгрывается дебют.

#### *I. «Правила поведения» в дебюте.*

1. Развивай в первую очередь легкие фигуры.
2. Остерегайся делать одной и той же фигурой несколько ходов.
3. Остерегайся рано бросать в бой ферзя.
4. Старайся быстрее сделать рокировку.
5. Не увлекайся материальными приобретениями в ущерб развитию.
6. Мешай противнику делать то, что хотел сделать сам.
7. Захватывай или контролируй центральные пункты.
8. Все фигуры должны проявлять свою полную силу, а не засиживаться в тылу.

#### *II. Перед тем как сделать ход, проверь:*

1. Не ставишь ли ты свою фигуру или пешку под удар (не совершаешь ли «зевок» как говорят шахматисты)?
2. Не снимаешь ли защиты со своей фигуры или пешки, или угрожаемого пункта.
3. Не «зевнул» ли партнер тебе предыдущим ходом фигуру или пешку?
4. Нельзя ли применить типичную комбинацию или создать у противника типичным маневром позиционную слабость?
5. Не начинай атаки, не закончив полностью развития своих фигур и не сделав рокировку.
6. Играя черными, создай сначала крепкую, обороноспособную позицию, закончив развитие, сделай рокировку, отрази угрозы противника и потом старайся понять их причину, чтобы в следующей партии играть лучше и энергичнее.
7. Чтобы не допускать ошибок, нужно спрашивать себя мысленно: что грозит? Этот вопрос надо задавать себе дважды. Первый раз после хода противника. Второй раз – после того, как ты обдумаешь свой ответ и мысленно сделаешь этот ход на доске.

#### *III. Во время игры помни:*

1. От объективной оценки, прежде всего, зависит успех в игре.
2. Лучше иметь сомнительный план, чем не иметь никакого.
3. Если предстоит форсированный (т.е. вынужденный, обязательный) вариант, его надо разыгрывать и уже, потом планировать дальнейшие события, а не наоборот.
4. Успех сопутствует тем, кто сочетает риск с повышенной ответственностью и осмотрительностью.
5. В шахматах можно стать большим мастером, лишь осознав свои ошибки.

Играйте энергичнее, предприимчивее. Будьте изобретательны и настойчивы.

Старайтесь, чтобы как можно больше Ваших фигур принимало активное участие в операциях.

Относитесь внимательно к замыслам противника. Отразив угрозу, постарайтесь продолжить осуществлять свой план.

Если атакует противник, создайте ему максимум затруднений. При малейшей возможности переходите в контратаку.

Лучший защитный план при атаке соперника на фланге – активные операции в центре.

**Тест: входная диагностика.(для первого года обучения)**

Как называется игра? (шашки)

1. Кто первый ходит? (белые)
2. На каких полях расставляются шашки на светлых или темных? (темных)
3. Как правильно расположить шашечную доску? (правый квадрат – белый)
4. Можно ли ходить назад? (только дамкой)
5. Рубят ли шашки назад? (да)
6. Как называется шашка перевернутая? (дамка)
7. Сколько шашек должно быть в начале партии? (12)
8. Может ли дамка рубить несколько шашек? (да)
9. Как называются линии? (горизонтали, вертикали, диагонали)

**МОНИТОРИНГ**

*развития личностных и метапредметных качеств личности обучающихся*

Качества личности	Признаки проявления качеств личности			
	<i>ярко проявляются 3 балла</i>	<i>Проявляются 2 балла</i>	<i>Слабо проявляются 1 балл</i>	<i>Не проявляются 0 баллов</i>
<i>1. Активность, организаторские способности</i>	Активен, проявляет стойкий познавательный интерес, целеустремлен, трудолюбив и прилежен, добивается выдающихся результатов, инициативен, организует деятельность других.	Активен, проявляет стойкий познавательный интерес, трудолюбив, добивается хороших результатов.	Мало активен, наблюдает за деятельностью других, забывает выполнить задание. Результативность невысокая.	Пропускает занятия, мешает другим.
<i>2. Коммуникативные навыки, коллективизм</i>	Легко вступает и поддерживает контакты, разрешает конфликты, дружелюбен со всеми, инициативен, по собственному желанию успешно выступает перед аудиторией.	Вступает и поддерживает контакты, не вступает в конфликты, дружелюбен со всеми, по инициативе руководителя или группы выступает перед аудиторией.	Поддерживает контакты избирательно, чаще работает индивидуально, публично не выступает.	Замкнут, общение затруднено, адаптируется в коллективе с трудом, является инициатором конфликтов.

<p>3. <i>Ответственность, самостоятельность, дисциплинированность</i></p>	<p>Выполняет поручения охотно, ответственно, часто по собственному желанию, может привлечь других. Всегда дисциплинирован, везде соблюдает правила поведения, требует того же от других.</p>	<p>Выполняет поручения охотно, ответственно. Хорошо ведет себя независимо от наличия или отсутствия контроля, но не требует этого от других.</p>	<p>Неохотно выполняет поручения. Начинает работу, но часто не доводит ее до конца. Справляется с поручениями и соблюдает правила поведения только при наличии контроля и требовательности преподавателя или товарищей.</p>	<p>Уклоняется от поручений, безответственен. Часто недисциплинирован, нарушает правила поведения, слабо реагирует на воспитательные воздействия.</p>
<p>4. <i>Нравственность, гуманность</i></p>	<p>Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, пресекает грубость, недобрые отношения к людям,</p>	<p>Доброжелателен, правдив, верен своему слову, вежлив, заботится об окружающих, но не требует этих качеств от других.</p>	<p>Помогает другим по поручению преподавателя, не всегда выполняет обещания, в присутствии старших чаще скромнен, со сверстниками бывает груб.</p>	<p>Недоброжелателен, груб, пренебрежителен, высокомерен с товарищами и старшими, часто обманывает, неискренен.</p>
<p>5. <i>Креативность, склонность к исследовательско-проектировочной деятельности</i></p>	<p>Имеет высокий творческий потенциал. Самостоятельно выполняет исследовательские, проектировочные работы. Является разработчиком проекта, может создать проектировочную команду и организовать ее деятельность. Находит нестандартные решения, новые способы выполнения заданий.</p>	<p>Выполняет исследовательские, проектировочные работы, может разработать свой проект с помощью преподавателя. Способен принимать творческие решения, но в основном использует традиционные способы.</p>	<p>Может работать в исследовательско-проектировочной группе при постоянной поддержке и контроле. Способен принимать творческие решения, но в основном использует традиционные способы.</p>	<p>В проектно-исследовательскую деятельность не вступает. Уровень выполнения заданий репродуктивный.</p>

**Тест на концентрацию внимания**  
(Личностные результаты)

1. Какого цвета поле «a»1? (темное)
2. Сколько клеток на самой длинной диагонали? (восемь)
3. Сколько черных диагоналей на доске с количеством клеток 8? (одна)
4. Сколько белых диагоналей на доске с количеством клеток 8? (одна)
5. Какого цвета поле «h»8? (темное)
6. Назовите 4 центральных поля не глядя на доску. (d4, d5, e4, e5)
7. Назовите дамочные поля у белых. (a1, c1, e1, g1)
8. Назовите дамочные поля у черных. (b8, d8, f8, h8)
9. Сколько шашек стоит на доске в начале партии? (12 – белых, 12 – черных)
10. Сколько всего полей на шашечной доске? (64)
11. Сколько всего белых полей? (32)
12. Сколько всего черных полей? (32)
13. Сколько горизонтальных линий? (8)
14. Сколько вертикальных линий? (8)
15. Какая диагональ самая короткая? (a7 – b8, g1 – h2)
16. Сколько черных диагоналей? (13)
17. Сколько белых диагоналей? (13)
18. Сколько свободных горизонталей в начале партии? (2)
19. Назвать поля линии двойника не глядя на доску. (a7-g1, b8-h2)
20. Назвать поля линии тройника не глядя на доску. (a3-f8, h6-e1)

**Мониторинг  
предметных и метапредметных результатов обучения программе  
«Шахи+шахматы»**

№	Оцениваемые параметры	Степень выраженности оцениваемого качества	Кол-во баллов	Формы контроля
<b>1. Теоретическая подготовка</b>				
<b>1.1</b>	<b>Теоретические знания (по основным разделам программы)</b> Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	<i>минимальный уровень</i> (ребенок овладел менее чем ½ объема знаний); <i>средний уровень</i> (объем усвоенных знаний составляет более ½); <i>максимальный уровень</i> (ребенок освоил практически весь объем знаний).	1  2  3	наблюдение тестирование контрольный опрос и др.
<b>1.2.</b>	<b>Владение специальной терминологией</b> Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	<i>минимальный уровень</i> (не знает, только слышал термины, не всегда может объяснить их значение); <i>средний уровень</i> (ребенок освоил определенный набор специальных терминов (согласно программе), знает и может объяснить их значение); <i>максимальный уровень</i> (ребенок свободно владеет терминологией, применяет в практической деятельности, может объяснить значение другим).	1  2  3	собеседование, анализ учебной ситуации
<b>2. Техническая и тактическая подготовка</b>				
<b>2.1.</b>	<b>Решение тактических задач</b>	<i>минимальный уровень</i> (ребенок решил до 50% задач за определенный промежуток времени); <i>средний уровень</i> (ребенок решил до 75% задач за определенный промежуток времени); <i>максимальный уровень</i> (ребенок решил от 75 до 100% задач за определенный промежуток времени).	1  2  3	тестовые задачи
<b>2.2</b>	<b>Умение вести практическую партию</b>	<i>минимальный уровень</i> (ребенок испытывает затруднения в ведении партии); <i>средний уровень</i> (ребенок ведет партию с помощью педагога); <i>максимальный уровень</i> (ребенок ведет партию самостоятельно).	1  2  3	наблюдение, участие в турнирах

2.3	<b>Комбинационное зрение</b>	<p><i>минимальный уровень</i> (ребенок понимает механизм комбинации);</p> <p><i>средний уровень</i> (ребенок находит комбинацию среди многообразия возможностей);</p> <p><i>максимальный уровень</i> (ребенок применяет механизм комбинации в практической игре).</p>	1 2 3	тестовые задачи
2.4	<b>Рациональное распределение времени</b>	<p><i>минимальный уровень</i> (ребенок решил до 50% задач за определенный промежуток времени);</p> <p><i>средний уровень</i> (ребенок решил до 75% задач за определенный промежуток времени);</p> <p><i>максимальный уровень</i> (ребенок решил от 75 до 100% задач за определенный промежуток времени).</p>	1 2 3	тестовые задачи
<b>3. Психологическая подготовка</b>				
3.1.	<b>Эмоциональная устойчивость</b>	<p><i>минимальный уровень</i> (ребенок эмоционально переживает поражение, игру не продолжает);</p> <p><i>средний уровень</i> (ребенок эмоционально переживает поражение, игру продолжает с помощью педагога);</p> <p><i>максимальный уровень</i> (ребенок эмоционально переживает поражение, игру продолжает самостоятельно)</p>	1 2 3	наблюдение, тесты
3.2.	<b>Способность к длительной концентрации внимания</b>	<p><i>минимальный уровень умений</i> (ребенок испытывает затруднения при концентрации внимания);</p> <p><i>средний уровень</i> (ребенок сохраняет концентрацию в течение определенного времени);</p> <p><i>максимальный уровень</i> (ребенок умеет сосредоточить внимание в течение определенного времени).</p>	1 2 3	наблюдение, турнирные партии, решение шахматных задач
<b>4. Учебно-коммуникативные умения:</b>				
4.1	<b>Умение слушать и слышать педагога</b>	<p><i>минимальный уровень</i> (ребенок не внимателен во время объяснения педагога);</p> <p><i>средний уровень</i> (периодически отвлекается во время объяснения педагога);</p> <p><i>максимальный уровень</i> (сосредоточен во время объяснения педагога)</p>	1 2 3	наблюдение
4.2	<b>Умение аргументировать свои решения</b>	<p><i>минимальный уровень</i> (ребенок испытывает затруднения в построении дискуссионного выступления);</p> <p><i>средний уровень</i> (ведет дискуссию с помощью педагога);</p>	1 2	наблюдение

		<i>максимальный уровень</i> (самостоятельность в построении дискуссионного выступления).	3	
<b>5. Результаты личностного развития</b>				
<b>5.1</b>	<b><i>Мотивация к предмету</i></b>	<i>минимальный уровень</i> (интерес к занятиям обеспечивается родителями или педагогами). <i>средний уровень</i> (интерес к занятиям периодический); <i>максимальный уровень</i> (у ребенка сформирована высокая мотивация к занятиям).	1 2 3	наблюдение
<b>5.2.</b>	<b><i>Самоконтроль</i></b>	<i>минимальный уровень</i> (ребенок постоянно действует под воздействием контроля извне). <i>средний уровень</i> (периодически контролирует себя сам); <i>максимальный уровень</i> (постоянно контролирует себя сам).	1 2 3	наблюдение
<b>5.3</b>	<b><i>Воля</i></b>	<i>минимальный уровень</i> (ребенок не проявляет волевых усилий); <i>средний уровень</i> (проявление волевых усилий нестабильно, необходима активизация инициативы); <i>максимальный уровень</i> (ребенок способен активно побуждать себя к практическим действиям.).	1 2 3	наблюдение
<b>5.4</b>	<b><i>Коммуникативность</i></b>	<i>минимальный уровень</i> (ребенок испытывает трудности в общении; замкнут, конфликтен). <i>средний уровень</i> (ребенок испытывает некоторые трудности в общении в новой или незнакомой ситуации; легко адаптируется.); <i>максимальный уровень</i> (легко общается со сверстниками и взрослыми).	1 2 3	наблюдение
<b>6. Предметные достижения (Успехи в соревновательной деятельности)</b>				

Вопросы по теоретическим знаниям основных разделов программы

1 год

1 полугодие

<i>Первый год обучения, первое полугодие</i>	Правильный ответ	Очки за правильный ответ
<b>Теоретический блок</b>		
<b>Оценка.</b> менее 4-х. очков - 0 баллов от 4 до 6 очков– 1 балл от 7 до 10 очков– 2 балла 11 и выше – 3 балла		
1. Назовите шахматные фигуры.	Король, ферзь, ладья, конь, пешка	1 очко
2. Как различить короля и ферзя?	Король выше.	2 очка
3. В чем измеряется сила фигур?	В пешках	1 очко
4. Назовите стоимость фигур.	Ферзь=9 пешек, Ладья=5 пешек, Слон=3 пешки, Конь=3 пешки	2 очка
5. Без кого королевства не бывает?	Без короля	1 очко
6. Назовите три способа защиты от шаха	Уйти королем, загородить линию, срубить ту фигуру, которая сделала шах	3 очка
7. Что такое шах, мат, пат ?	Шах – нападение на короля, мат это когда нет защиты от шаха, пат это когда нет никаких ходов	4 очка
<b>Владение специальной терминологией</b>		
<b>Оценка</b> менее 3-х. очков - 0 баллов от 3 до 6 очков – 1 балл от 7 до 10 очков – 2 балла 11 и выше – 3 балла		
1. Что такое рокировка?	Двойной ход короля и ладьи	2 очка
2. Назовите буквы, которые обозначают вертикали	а, б, цэ, дэ, е, эф, жэ, аш	2 очка
3. Покажите на шахматной доске вертикали, горизонтали, диагонали		3 очка
4. Как в древние	Чатуранга, Шатрандж	2 очка

времена назывались шахматы?		
5.Что такое дебют, миттельшпиль, эндшпиль ?	дебют – начало партии, миттельшпиль – середина, эндшпиль – окончание	3очка
<b>Практика.</b> <b>Оценка</b> Менее 4 очков -0 баллов От4 до 7 очков -1балл От 8 до12 очков -2 балла Свыше 12 очков -3балла		
1.Могут ли белые и черные фигуры рокироваться в следующей позиции ? Черные не могут (1 )	белые:Кр.е1,Ла1,Лh1.черные:Кр.е8,Лв8,Лг8.(Белые могут рокироваться как в длинную (1),так и в короткую (1)сторону.	3 очка
2.Какие фигуры черных может срубить белая ладья в следующей позиции.	белые:Ле5.Ч:Са5,Ке7,Ке1,Ch5,п.а7,h7, а5,e7,e1,h5)	2очка
3.Укажите возможные шахи в следующей позиции.	Белые: Кр.е6,Фв7.Ч:Крд8. (Фа8,Фв8,Фс8,Фс7,Фд7,Фе7,Фв6)	2очка
4. Какой из этих ходов будет являться матом?	(Фв8,Фд7)	3очка
5.Поставьте мат в один ход.	а)Б:Кр.h1,Ле1,Ч:Крh8,Лh7,п.g7.(1.Ле8)(1),б) Б:Кр.е4,Ла7,Лh5;Ч:Кре6. (1.Лh6) (1) в) Б:Крд2,Фа7,Ке7,Ч:Кре4.(1.Фе3)(1)	4очка
6.Назовите поля, на которых в начальной позиции находятся белый король(е1),белые слоны (с1,f1)	белый король(е1),белые слоны (с1,f1).	3очка

**1 год**  
**2 полугодие**

<b>Первый год обучения, второе полугодие</b>	<b>Правильный ответ</b>	<b>Очки за правильный ответ</b>
<p><b>Теоретический блок</b> <b>Оценка</b> менее 3-х. очков - 0 баллов от 3 до 6 очков – 1 балл от 7 до 10 очков – 2 балла 11 и выше – 3 балла</p>		
1. Назовите три способа защиты от шаха.	Уйти королем, загородить линию, срубить ту фигуру, которая сделала шах	3очка
2. Чем отличается задача от этюда?	В задаче число ходов известно, а в этюде – нет.	2очка
3. У соперника остался один король. Какие фигуры смогут поставить мат королю, а какие не смогут?	а) Кр и Ф (смогут) (1 очко), б) Кр и Л (смогут) (1 очко) Кр и С (не смогут) (1 очко), г) Кр и К (не смогут) (1 очко)	4очка
4. Кто из войска соперника королю объявить мата не смеет?	король	1 очко
5. Что означают эти изображения +, х, 0 -0 ?	+ (шах) (1 очко), х (мат) (1 очко), 0 - 0 (короткая рокировка)	3очка
<p><b>Владение специальной терминологией</b> <b>Оценка.</b> менее 3-х. очков - 0 баллов от 3 до 6 очков – 1 балл от 7 до 10 очков – 2 балла 11 и выше – 3 балла</p>		
1. Как в древние времена назывались шахматы?	Чатуранга-1 очко, Шатрандж – 1 очко	2 очка
2. Что такое дебют, миттельшпиль, эндшпиль.	дебют (начало игры), миттельшпиль (середина игры), эндшпиль (конец игры).	3очка
3. Что такое цугцванг ?	(позиция, когда нет хороших ходов)	3очка
4. Назовите к открытым или к закрытым дебютам относятся : а) итальянская партия, б) испанская партия. в) ферзевый гамбит, г) староиндийская защита	а) итальянская партия. (откр.), б) испанская партия. (откр.), в) ферзевый гамбит. (закр.), г) староиндийская защита (закр.)	4очка
5. Можно ли взятие на проходе сделать через ход?	нельзя	1 очко
<p><b>Практика</b> <b>Оценка</b> Менее 4 очков - 0 баллов. От 4 до 7 очков - 1 балл. От 8 до 11 очков - 2 балла.</p>		

Более 11 очков -3балла.		
1. Поставьте мат в один ход.	а)Б:Кр. h1, Ле1, Ч:Крh8, Лh7, п. g7.(1. Ле8)(1), б) Б:Кр. e4, Ла7, Лh5; Ч:Кре6. (1. Лh6) (1) в) Б:Крд2, Фа7, Ке7, Ч:Кре4.(1. Фе3)(1)	4очка
2.Нанесите двойной удар в следующих позициях : а) Б :Се6 , Ч :Кв7, Лf3.( 1. Cd5) (1), б)Крг1, Ле1, п. g2, н3, Ч:Крh8, Кd7, п .v7, с6, g6, h7.(1. Ле8 + Крг7 2. Ле7 +) (2)	: а) Б :Се6 , Ч :Кв7, Лf3.( 1. Cd5) (1), б)Крг1, Ле1, п. g2, н3, Ч:Крh8, Кd7, п .v7, с6, g6, h7.(1. Ле8 + Крг7 2. Ле7 +) (2)	3очка
3.Догонит ли король пешку в следующей позиции.Б:Крд5, Ч :п. h4.Ход белых	смогут	1очко
4.Покажите вариант дебюта а)итальянская партия (1. e4 e5.2. Кf3 Кс6 3 Сс4 Сс5.) (2), ферзевый гамбит.(1. d4 d5 2. c4) (2)	а)итальянская партия (1. e4 e5.2. Кf3 Кс6 3 Сс4 Сс5.) (2), ферзевый гамбит.(1. d4 d5 2. c4) (2)	4очка
5.Найдите мат в два хода. Б :Крс5, Лd5. Ч Кра4	1. Лd3	3очка

**Тест: правила взятия шашки.**  
**(рубежная диагностика для первого года обучения)**

1. Можно ли рубить шашку назад? **(да)**  
 а) Да      б) Нет
2. Можно ли рубить три шашки подряд? **(да)**  
 а) Да      б) Нет
3. Можно ли превратиться в дамку при взятии шашки? **(да)**  
 а) Да      б) Нет
4. Можно ли срубить шашку сразу после хода и превращения в дамку? **(нет)**  
 а) Да      б) Нет
5. Можно ли продолжать рубить после взятия шашки противника и превращения в дамку? **(да)**  
 а) Да      б) Нет
6. Можно ли два раза пересекать одно поле при взятии шашек? **(да)**  
 а) Да      б) Нет
7. Можно ли снимать шашки сразу после взятия? **(нет)**  
 а) Да      б) Нет
8. Можно ли два раза «перепрыгивать» через шашку противника при взятии? **(нет)**  
 а) Да      б) Нет
9. Применяется ли правило большинства в русских шашках? **(нет)**  
 а) Да      б) Нет
10. Можно ли брать за «фук»? **(нет)**  
 а) Да      б) Нет

Обучающийся выбирает правильный вариант ответа и обводит его.

№ вопроса	Вариант а)	Вариант б)	Оценка	
1	Да	Нет		
2	Да	Нет		
3	Да	Нет		
4	Да	Нет		
5	Да	Нет		
6	Да	Нет		
7	Да	Нет		
8	Да	Нет		
9	Да	Нет		
10	Да	Нет		

Тест: характеристика записи ходов.

(входная диагностика для второго года обучения)

Как и в шахматах, в записях партий шашечных применяется дополнительные условные знаки, позволяющие характеризовать записанные ходы. Они ставятся в записи после обозначения того хода (полухода), который характеризуют

Знак                      Значение

! - хороший ход.

!! - очень хороший, неожиданный, красивый ход.

? - ошибка, если ошибочный ход вынужденный — знак не ставится.

- ?? - грубейший просмотр,  
 х - зевок.  
 + - выигрыш; очевидная выигрышная позиция.  
 = - ничья; очевидная ничейная позиция.  
 !? - авантюрный, азартный ход, все последствия которого сложно просчитать.  
 ± - или + - позиционное преимущество белых.  
 ∓ - или - + позиционное преимущество черных.  
 ±± - или++ --огромное позиционное преимущество белых.  
 ∓∓ - или-- ++огромное позиционное преимущество черных.  
 ∞ - или ~ любой ход.  
 # - блокировка шашки (шашек).  
 f4:h6 - означает ход с поля f4 на h6 со взятием шашки,  
 f4-g5 - означает ход с поля f4 на поле g5

(промежуточная диагностика для второго года обучения)

<p>Тест: задачи по теме «завлечение»          Этот тест показывает, насколько правильно понял воспитанник тему «Завлечение».          В задании повторяется идея в разных вариантах. Нужно завлечь шашку на нужное поле и выиграть партию.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Белые: d2, f2, g1. Черные: d4, f4, f6.</li> <li>2. Белые: d2, c1, g1, h2. Черные: b4, d6, f4, f6.</li> <li>3. Белые: e1, e3, f4. Черные: b4, b6, h6.</li> <li>4. Белые: c1, c3, d4, g1. Черные: d6, f4, f6, g7.</li> <li>5. Белые: c1, d2, g1, g3. Черные: b4, d4, d6, f6</li> <li>6. Белые: a3, c3, d2, e1. Черные: a5, c5, e7, g7.</li> </ol> <p>Белые начинают и выигрывают.</p>	<p>Тест: задачи по теме «отвлечение»          Этот тест показывает, насколько правильно понял воспитанник тему «Отвлечение».          В задании повторяется идея в разных вариантах.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Белые: b2, c3, g1, g3. Черные: b6, d4, d6, e5.</li> <li>2. Белые: a3, b4, c3, d4, g3. Черные: a7, b6, c7, d8, g5.</li> <li>3. Белые: c1, e1, f4, h4, h6. Черные: a3, c7, d4, e7, f8.</li> <li>4. Белые: a3, b4, c3, g1. Черные: b6, c7, g3.</li> <li>5. Белые: c1, e2, f2, g1. Черные: a1, e5, f4, g7.</li> <li>6. Белые: a3, b4, d4, g3 Черные: c7, d8, f6, g5. Белые начинают и выигрывают.</li> </ol>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

**Приложение 8**

**Тест: Борьба «дамок» с простыми шашками против простых в этюдах.**

(рубежная диагностика для второго года обучения)

По результатам работы оценивается, насколько воспитанник освоил эту тему, сколько допустил ошибок, какими вариантами решал.

Практический разбор этюдов на данную тему по следующему списку.

- 1) Этюд А. Шошина: белые – Д. a5, пр. a3; f2; черные – пр. a7; h2.
- 2) Этюд Н. Кукуева: белые – Д. b8 пр. d1; h2; черные – пр. d4; f6.
- 3) Этюд А. Харьянова: белые – Д. d8 пр. d6; e7; черные – пр. c3; f4.
- 4) Этюд Н. Кукуева: белые – Д. d2, пр. g1; черные – пр. d8; h2; h6.
- 5) Этюд А. Шошина: белые – Д. b2, пр. a5, g3; черные – пр. a7; d2; h6

- 6) Этюд В. Сокова: белые – Д. е1, пр. d2; g3; черные – пр. с3; b4; c7; e7
- 7) Этюд А. Шошина: белые – Д. f6, пр. а3, e7; черные – пр. е3; f4.
- 8) Этюд А. Савельева: белые – Д. а7, пр. е7; d7; черные – пр. b2; f4; d5.
- 9) Этюд у. Ахметьева: белые – Д. b8, пр. d2; g5; черные – пр. b4; d4.
- 10) Этюд В. Сокова: белые – Д. а3, пр. е3; d1; черные – пр. е5; g5; h4; h2

## Приложение 9

### Викторина «Секреты шахматной королевы»

1. Что такое шахматная нотация? (запись партий)
2. Как бьют пешки? (наискосок)
3. Какую фигуру называют могучей? (ферзь)
4. Правила превращения пешки? (дойдя до края доски, может превратиться в любую фигуру своего цвета).
5. О какой фигуре можно сказать:  
« На кого копытом приземлился, Тот с доски и удалился,  
А через кого перелетел, Тот остался цел.» (конь)
6. Сравнительная ценность слона, коня, ладьи, ферзя? (слон, конь = 3, ладья = 5, ферзь = 9 пешек).
7. О какой фигуре говорят, что она бесценная? (о короле)
8. Что такое линейный мат? (мат двумя ладьями или ладьёй и ферзем).
9. Что такое «детский мат»? (мат в три хода)
10. Что такое эндшпиль? (окончание игры)
11. Какую фигуру называют прямой и бесхитростной? (ладья)
12. О какой фигуре говорят: «Ни шагу назад!»

## Приложение 10

### Методические рекомендации по проведению занятий

Постарайтесь воспитать в детях такое отношение к игре, чтобы он всякий раз садился за доску с охотой, а не из-под «палки», с ощущением радости и легкости. Тогда и отдача от шахматных занятий обернется большой пользой.

Процесс обучения игре должен быть облечен в форму увлекательной игры. Предложить можно здесь сказки, стихи, загадки, эстафеты на быструю и правильную расстановку фигур и пешек и т.п.

Перед каждой игрой необходимо проводить небольшое напоминание об общих правилах поведения во время шахматных поединков (играть молча, не торопясь, не спорить друг с другом, не расстраиваться потерям фигур и пешек, а быть более выдержанным и внимательным).

Оказывать помощь в игре малышам следует тактично, не назойливо. Нельзя хвалить одних и в то же время ругать других за временные неудачи. Строить занятия надо по дидактическим принципам: от простого к сложному, от легкого к более трудному, от известного к неизвестному.

Вы можете пробудить интерес к шахматам, а можете на долгие годы отбить охоту у собственного ребенка даже прикасаться к шахматным фигурам. Если в качестве отца вы могли иногда дать волю своему родительскому гневу, то в качестве тренера – поступать так вы не имеете право.

Не рекомендуется предлагать детям играть сразу всеми фигурами, т.к. соблюдая это педагог постепенно приучает малышей видеть всю доску, отдельное поле, равномерно распределять внимание по всей доске.

Хорошо, когда вся группа детей делится на две подгруппы: сильную и слабую. Занятия с ними ведутся раздельно. Надо подбирать пары для игры примерно равные по

силе, т.к. постоянные проигрыши приведут к тому, что он быстро разочаруется, потеряет веру в свои силы. Иногда рекомендуется давать задание хорошо играющим детям позаниматься с отстающими ребятами.

Во время обучения не следует увлекаться частым проведением турниров что может отрицательно подействовать на неокрепшую психику ребенка.

Если педагог играет с детьми сам, то можно сделать вид, что он проиграл, но злоупотреблять этим не следует: дети могут привыкнуть к легким победам и проигрыши будут восприниматься болезненно. Лучше всего дать ребенку фору, чтобы уравнивать шансы.

Нужно приучать детей из нескольких возможных ходов выбирать самый лучший.

После игры педагогу-тренеру следует разобрать с детьми их наиболее типичные ошибки: плохо развиты фигуры, не сделана вовремя рокировка, рано ввели в игру ферзя и т.п.

Шахматы – прежде всего игра! Игра, помогающая подготовить ребенка к скорейшему и успешному постижению общеобразовательных школьных дисциплин, в первую очередь математического цикла.

Кроме теоретических и практических занятий в плане мною заложены воспитательные темы бесед «Школы этики и такта» для учащихся младшего школьного возраста, где дети на каждом занятии в течение 5-7 минут знакомятся с правилами поведения в школе, на улице, в общественных местах, а также с такими как «Приветствие», «Мальчишки-девчонки», «Папа, мама и я», «Культура речи и культура письма» и т.п. Ведутся беседы о вооруженных силах России, о геральдике, а также беседы о вреде вредных привычек.

Для наиболее полного усвоения материала занятий детям даются задания на дом: нарисовать шахматную доску, шахматные фигуры, правильно расставить начальную позицию, написать все буквы, обозначающие вертикали, расставить позицию по записи, т.е я даю задание: Кр а4, С3 и т.п. Дети расставляют Короля на поле а4, слона на поле с3 и т.п., решать небольшие задачи на относительную ценность фигур типа:  $K+C=?$ ; записать все фигуры и пешки начальной позиции, записать варианты нападения и защиты на какую-либо фигуру, нападения и защиты на короля противника. Задания на дом могут быть на решение задач по вскрытому удару, вскрытому шаху или двойному удару; задания найти свою ошибку или ошибку противника при игре в парах на занятиях. На втором и третьем году обучения даются более серьезные задания на решение шахматных комбинаций.

## Приложение 11

### Методика «Психологическая атмосфера в коллективе» (Л.Г. Жедуновой)

*Цель:* изучить психологическую атмосферу в коллективе.

*Ход проведения.* Каждому ребёнку и педагогу предлагается оценить состояние психологической атмосферы в коллективе по девятибалльной системе. Оцениваются полярные качества:

9 8 7 6 5 4 3 2 1

- |                           |                            |
|---------------------------|----------------------------|
| - Дружелюбие              | Враждебность               |
| - Согласие                | Несогласие                 |
| - Удовлетворённость       | Неудовлетворённость        |
| - Увлечённость            | Равнодушие                 |
| - Результативность        | Нет результативности       |
| - Теплота взаимоотношений | Холодность взаимоотношений |

- |                      |                           |
|----------------------|---------------------------|
| - Сотрудничество     | Отсутствие сотрудничества |
| - Взаимная поддержка | Недоброжелательность      |
| - Занимательность    | Скука                     |
| - Успешность         | Нет успешности            |

Чем выше балл, тем выше оценка психологического климата, и наоборот. Анализ результатов предполагает субъективные оценки состояния психологического климата и их сравнение между собой, а также вычисление средней для коллектива оценки атмосферы.

## Приложение 12

**Методика выявления коммуникативных склонностей обучающихся**  
(составлена на основе пособия Р.В. Овчаровой «Справочная книга школьного психолога»)

1. Часто ли вам удаётся склонить большинство своих товарищей к принятию ими Вашего мнения?
2. Всегда ли Вам трудно ориентироваться в создавшейся критической ситуации?
3. Нравится ли Вам заниматься общественной работой?
4. Если возникли некоторые помехи в осуществлении Ваших намерений, то легко ли Вы отступаете от задуманного?
5. Любите ли Вы придумывать или организовывать со своими товарищами различные игры и развлечения?
6. Часто ли Вы откладываете на другие дни те дела, которые нужно было выполнить сегодня?
7. Стремитесь ли Вы к тому, чтобы Ваши товарищи действовали в соответствии с вашим мнением?
8. Верно ли, что у Вас не бывает конфликтов с товарищами из-за невыполнения ими своих обещаний, обязательств, обязанностей?
9. Часто ли Вы в решении важных дел принимаете инициативу на себя?
10. Правда ли, что Вы обычно плохо ориентируетесь в незнакомой для Вас обстановке?
11. Возникает ли у Вас раздражение, если вам не удаётся закончить начатое дело?
12. Правда ли, что Вы утомляетесь от частого общения с товарищами?
13. Часто ли Вы проявляете инициативу при решении вопросов, затрагивающих интересы Ваших товарищей?
14. Верно ли, что Вы резко стремитесь к доказательству своей правоты?
15. Принимаете ли Вы участие в общественной работе в школе (классе)?
16. Верно ли, что Вы не стремитесь отстаивать своё мнение или решение, если оно не было сразу принято Вашими товарищами?
17. Охотно ли Вы приступаете к организации различных мероприятий для своих товарищей?
18. Часто ли Вы опаздываете на деловые встречи, свидания?
19. Часто ли Вы оказываетесь в центре внимания своих товарищей?

20. Правда ли, что Вы не очень уверенно чувствуете себя в окружении большой группы своих товарищей?

Лист ответов

1	6	11	16
2	7	12	17
3	8	13	18
4	9	14	19
5	10	15	20

**Отработка полученных результатов.** Показатель выраженности коммуникативных склонностей определяется по сумме положительных ответов на все нечётные вопросы и отрицательных ответов на все чётные вопросы, разделённой на 20. По полученному таким образом показателю можно судить об уровне развития коммуникативных способностей ребёнка:

- низкий уровень – 0,1 - 0,45;
- ниже среднего - 0,46 -0,55;
- средний уровень- 0,56 – 0,65;
- выше среднего -0,66 -0,75;
- высокий уровень -0,76 -1.

Приложение 13

### Шахматный словарь

*Атака* — имеет два понятия. В тактическом обозначает прямое нападение на шахматные фигуры противника. В стратегическом подразумевает наступление на каком-либо участке шахматной доски или по всей доске по определенному плану.

*Батарея* — две (или более) шахматные фигуры, объединение которых усиливает потенциал шахматной атаки. К примеру, батарея «ферзь + слон», «ладья + ферзь» и так далее.

*Бешеная фигура* — фигура, которую многократно приносят в жертву, чтобы создать на доске пат. Пример бешенства ладьи в этюде.

*Блиц* — молниеносная игра в шахматы, при которой используется укороченный контроль времени обдумывания своих ходов (как правило, 5 минут каждому из соперников на всю партию, есть и по 3 минуты, а также по 1). Игрок, который просрочит время, получит мат, сделает невозможный ход, автоматически проигрывает.

*Блицор* — шахматист, который любит или хорошо играет в блиц-шахматы.

*Блокада* — стратегия ограничения подвижности шахматного войска (пешек и фигур) противника.

*Блокер* — фигура, которая блокирует своим положением продвижение вражеской пешки.

*Бомба* — дебютная новинка (разработка) огромной силы, меняющая оценку известного варианта. Одна из ярчайших старых, добрых, докомпьютерных бомб.

*Быстрые шахматы (рапид)* - партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (как правило, от 15 до 30 минут каждому из соперников на всю партию).

*Вертикаль* — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикали a, b, c или другие).

*Вечный шах* — ситуация, в которой одна из сторон (как правило, сильнейшая) не может избежать серии повторяющихся шахов от фигур соперника. Партия при этом, как правило, оканчивается ничьей после троекратного повторения позиции.

*Взятие на проходе* — Взятие пешкой пешки противника на поле, которое она пересекла, делая свой «двойной ход». Возможно лишь в том случае, когда пешка находится на 5-й (для белых пешек) или 4-й (для чёрных пешек) горизонтали и пешка противника, делая двойной ход, пересекает поле, находящееся под боем у данной пешки.

*Вилка* — ход, после которого под боем оказываются две (и более) шахматные фигуры противника.

*Висячие пешки* — две центральные связанные пешки при отсутствии на смежных вертикалях своих пешек.

*Вскрытый шах (вскрышка)* — разновидность открытого нападения, при которой шахматная фигура, делая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король, тем самым объявляется шах.

*Гамбит* — разновидность дебюта, в котором осуществляется жертва материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстреего развития.

*Горизонталь* — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры («первая горизонталь», «пятая горизонталь» и т. п.).

*Дальнобойная фигура* — ферзь, ладья, слон.

*Дебют* — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развёртывание) сил.

*Демаркационная линия* — линия, условно проведённая между четвёртой и пятой горизонталями и разделяющая шахматную доску на две равные половины.

*Диагональ* — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.

*Детский мат* — мат в дебюте, который обычно получает начинающий (ребенок). Основная идея — объявить мат ферзём и слоном на поле f7 (f2) (то есть жертвой могут оказаться как белые, так и черные). Схема Д.м. характеризуется примерно такими ходами: 1.e4 e5 2.Фf3 Кс6 3.Сс4 d6 4.Ф:f7X.

*Доска шахматная* — квадрат из 64 (восемь на восемь) одинаковых по размеру, попеременно расположенных светлых и темных клеток квадратной формы. Светлые клетки называют белыми полями, темные — черными. Шахматная доска располагают так, чтобы слева от играющего находилось черное поле.

*Длинная рокировка* — помимо общепринятого значения, имеет и другой смысл: три поражения подряд. Возникло от обозначения 0-0-0.

*Жертва* — неэквивалентный размен, отдача какого-либо материала (пешки, фигуры, нескольких фигур) для получения решающего (или позиционного) преимущества, для объявления мата или сведения игры вничью. Жертва может также иметь целью захват (перехват) инициативы, получение компенсации в виде контроля над центром или ключевыми полями и т. п.

*Жертва корректная* — то есть обоснованная, правильная, оправдывающая себя даже при наилучшей защите.

*Жертва некорректная (блеф)* — жертва, рассчитанная на ошибки защищающейся стороны, на цейтнот и т. п., то есть имеющая достаточно очевидное опровержение.

*Жертва позиционная* — не предполагающая немедленный отыгрыш материала и ориентированная на получение долговременных позиционных преимуществ.

*Задача шахматная* — произведение шахматной композиции, решение которой предполагает нахождение строго единственного пути для объявления мата слабейшей стороне в обозначенное число ходов. В зависимости от числа ходов, необходимых для решения, задачи делятся на двухходовки, трёхходовки и многоходовки.

*Квалификация шахматная* — признанный в соответствии с правилами (кодексом) уровень силы шахматиста. Фиксируется в виде присвоения соответствующих званий и разрядов (напр., национальный мастер, мастер ФИДЕ, международный мастер, международный гроссмейстер). Соответствующие разряды и звания присваиваются не только шахматистам-игрокам, но и шахматным композиторам.

*Комбинация* — форсированный вариант с жертвой (определение принадлежит М. М. Ботвиннику).

*Контргамбит* — разновидность дебюта, в которой осуществляется встречная жертва материала для противодействия планам противника. Например, контргамбит Фалькбеера в королевском гамбите (1.e4 e5 2.f4 d5).

*Контригра* — возможность встречной игры против слабостей противника.

*Короткая рокировка* — помимо общепринятого значения, имеет и другой смысл% два поражения подряд. Возникло от обозначения 0-0.

*Крепость* — разновидность ничейных позиций в эндшпиле, при которой сильнейшая сторона не может одержать победу даже при наличии большого материального преимущества (например, некоторые позиции, при которых ладья с пешкой образуют неприступную крепость против ферзя).

*Круговик* — турнир по круговой системе, которая предусматривает небольшое и обычно четное количество участников. Все они должны сыграть друг с другом - в один или два круга.

*Лавирование* — маневры позиционного характера, в ходе которых поддерживается общее напряжение, неопределённость, и стороны не обнаруживают до конца своих намерений.

*Ладейник* — ладейное окончание.

*Лёгкая партия* — партия, игранная вне официальных соревнований (в отличие от турнирной или матчевой партии).

*Ловушка* — один из приёмов борьбы в практической партии, когда сторона, устраивающая ловушку, рассчитывает на опрометчивость противника, который соблазнится «отравленной» пешкой или оставленным под боем ферзем и получит «взамен» мат или потерпит существенный материальный урон.

*Миттельшпиль* — середина, основная часть шахматной партии, обычно следующая за дебютом. Массированные размены в дебюте могут приводить к тому, что игра из дебюта сразу переходит в эндшпиль.

*Мишень* — фигура или поле, которые являются объектом комбинации или атаки.

*Ничья* — результат шахматной партии, в которой никто из игроков не смог одержать победу. За ничью каждый игрок получает по пол-очка.

*Нотация шахматная* — общепринятая система обозначений, посредством которой осуществляется запись шахматной партии или той или иной позиции. Запись полной нотацией предполагает обозначение поля, с которого пешка или фигура делает ход — и, соответственно, поля, на который этот ход делается (например, 22. Кра4-b3 означает, что белый король с поля a4 сделал ход на b3). Запись сокращённой нотацией ограничивается указанием поля, на которое сделан ход (например, 56. ...Лg7 — чёрная ладья сделала ход на поле g7). Различается буквенная и чисто цифровая нотация (последняя используется при игре по переписке).

*Откладывание партии* — процедура прерывания партии с последующим доигрыванием. При этом игрок, имеющий очередь хода мог сделать его на доске (открытый ход) или же записать его на бланке и запечатать в конверт (секретный ход). Отложенная партия могла анализироваться, при этом не исключалась помощь других шахматистов. Практиковалась до широкого внедрения компьютерных программ в жизнь. Современный контроль времени предполагает, что партия начинается и заканчивается в один игровой день.

*Открытая игра* — ведение борьбы преимущественно тактическими средствами с использованием открытых линий, диагоналей, дальнобойности фигур и т. п. (см. также Закрытая игра).

*Открытая линия* — вертикаль шахматной доски, свободная от пешек.

*Открытые дебюты* — шахматные начала, возникающие после ходов 1.e4 e5. Преимущественно ведут к живой открытой фигурной игре. Хотя ряд вариантов, например, итальянской или испанской партии приводят к закрытым позициям и длительному позиционному лавированию.

*Отравленная пешка* — незащищенная явным образом боевая единица, взятие которой ведет к печальным последствиям.

*Отсталая пешка* — пешка, которая не может стать рядом со своей пешкой на смежной вертикали.

*Пат* — позиция, в которой какой-либо стороне не объявлен шах, но она не имеет возможности сделать ход.

*Первая линия* — наилучший вариант игры за обе стороны, предлагаемый той или иной шахматной программой.

*Пешка* — минимальная боевая единица в шахматах, одновременно — базовая единица измерения шахматного материала (в среднем лёгкая фигура равна трём пешкам, ладья — пяти и т. п.). Ф. Филидор называл пешки «душой шахмат».

Пешечник — пешечное окончание.

План игры — стержень шахматной стратегии, в которой увязывается воедино дебют, середина игры (миттельшпиль) и эндшпиль. План формируется на основе динамичной (меняющейся) оценке позиции и включает в себя постановку адекватной цели борьбы (борьба за победу, за ничью), оценку необходимости перегруппировки фигур, оценку приемлемости (неприемлемости) серии разменов, необходимость тех или иных маневров, лавирования и т. п.

*Позиция* — положение, случившееся в практической партии или представляющее задание в шахматной композиции. Умение адекватно оценивать позицию представляет собой одну из необходимых составляющих шахматного мастерства.

*Поле* — единица шахматного пространства, то же, что и «пункт», «клетка шахматной доски». Обладание ключевыми полями в данной конкретной позиции предопределяет позиционное преимущество.

*Промежуток* — промежуточный ход, неожиданная вставка в вариант, который изначально казался форсированным.

*Программа шахматная* — разновидность игровых компьютерных программ, способных оценивать позицию и в соответствии с заложенным алгоритмом делать (предлагать) ход. Лучшие современные программы (Rybka, Fritz, DeepBlue, DeepThoughtetc.) играют на уровне сильных гроссмейстеров и успешно сражаются с чемпионами мира (компьютерам проигрывали матчи и Каспаров, и Крамник...). Они также полезны при подготовке к соревнованиям и при анализе партий или технических позиций.

*Проходная пешка (проходимец)* — пешка, перед которой нет пешек противника (в том числе на смежных вертикалях) и которая может двигаться к полю превращения.

*Преимущество* — превосходство над позицией противника в одном из компонентов (материальное или позиционное преимущество).

*Размен* — ход (серия ходов), при котором (которых) стороны осуществляют обмен примерно равноценным материалом (размен лёгкой фигуры на лёгкую фигуру, пешки на пешку, лёгкой фигуры на три пешки, ферзя на две ладьи или три лёгких фигуры и т. п.). В свое время М. М. Ботвинник определил содержание шахматной игры как обобщенный размен.

*Рейтинг* — текущий уровень относительной силы шахматиста, выражаемый в числовом коэффициенте (с 1972 — коэффициент Эло по имени Арпада Эло, предложившего методику расчётов и использования коэффициентов). Уровень мастера ФИДЕ — от 2300, международного мастера — от 2400. Уровень гроссмейстера — от 2500 и выше. Гроссмейстеры экстра-класса — от 2600 и даже от 2700 и выше.

*Рокада* — вертикаль, открытая для маневров ладьи.

*Связка* — положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после её хода поле, на котором стоит король, будет атаковано. Связанной может также быть фигура, ход которой приведет к потере ферзя или проигрышу качества.

*Связанные пешки* — стоящие на смежных вертикалях рядом или защищающие одна другую.

*Сдвоенные (строенные) пешки* — две (три) пешки одной стороны, находящиеся на одной вертикали.

*Сеанс одновременной игры* — средство популяризации шахмат, мероприятие, в ходе которого сильный шахматист (сеансер) играет одновременно ряд партий (от нескольких партий до нескольких сотен партий) с шахматистами более низкой квалификации.

*Стратегия шахматная* — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции. Общая линия стратегии определяется прежде всего требованиями позиции и включает в себя оценку позиции, определение конечной цели (борьба за победу или за ничью), методов достижения последней (обострение игры, блеф, переход в эндшпиль и т. п.).

*Табия* — хорошо изученная дебютная позиция, с достижения которой игроки начинают делать собственные, не «книжные» ходы. В старинных шахматах фигуры не отличались современной динамикой и дальнобойностью, и требовалось немало времени, чтобы разыграть дебют. Поэтому по договорённости игра сразу начиналась с табий.

*Тактика шахматная* — система приёмов (прежде всего с использованием комбинаций), позволяющих достичь преимущества или свести партию к ничьей. К приёмам шахматной тактики относят разнообразные типичные средства («отвлечение», «завлечение», «уничтожение защиты» и пр.).

*Темп* — 1) ритм игры; 2) отдельный ход (в этом смысле потеря темпа — лишний ход, то есть потеря времени).

*Теория шахматная* — сфера анализа и обобщения практики, выявление определённых закономерностей, присущих шахматной игре на различных её стадиях (теория дебюта, теория окончаний и т. п.).

*Турнир* — разновидность (наряду с матчем) шахматного соревнования, при котором ряд участников играет друг с другом. Типичный пример — круговой турнир, в котором каждый участник играет со всеми остальными. Турнир по швейцарской системе позволяет провести соревнование с многими десятками (и даже сотнями) участников посредством проводимой после каждого тура жеребьёвки (в каждом новом туре играют между собой участники, имеющие примерно равное количество очков). Турнир по шевенингенской системе предполагает соревнование команд, где в конечном счете каждый участник одной команды играет партию с каждым участником другой команды.

*Турнирная таблица* — документ, позволяющий оценить текущее турнирное положение участников турнира (по выставляемым в таблице результатам туров) или их итоговый результат (итоговая таблица).

*Угроза* — нападение на один из объектов позиции неприятеля с созданием реальной опасности для его положения.

*Фианкетто* — или фианкетирование, термин обозначающий развитие слона на большую диагональ под защитой пешечного «домика» (например, слона на g2 при пешках f2, g3 и h2).

*Королевский фланг* — фланг, ближний к королю в начале шахматной партии, на вертикалях f, g, h.

*Ферзевый фланг* — фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии, на вертикалях a, b, c.

*Фортост* — выдвинутая во вражеский лагерь (то есть за демаркационную линию) фигура (как правило, конь), защищённая пешкой. Например, конь на поле e6, защищённый пешкой d5 или (и) f5.

*Форсирование* — осуществление серии ходов, на которые противник вынужден отвечать только определённым образом (например, при разменах, при объявлении шахов и т. п.). Форсированные варианты облегчают предварительный расчёт.

*«Форточка»* — поле, на которое может отступить король в случае шаха по первой (последней) горизонтали. Соответственно, «сделать форточку» — это сделать ход одной из пешек, прикрывающих позицию рокировки. В случае отсутствия «форточки» принято

говорить о возможной слабости первой (для белых) или последней (для чёрных) горизонтали.

*Ход* — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. Ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру или пешку на поле и отпустил её. Ходы шахматной партии, сыгранной в официальных соревнованиях, записываются посредством шахматной нотации. В случае рокировки и взятия в ходе могут участвовать две фигуры. См. также полуход.

*Цейтнот* — нехватка времени на обдумывание хода.

*Ценность фигур* — значение фигуры в шахматной борьбе. Ценность фигур может быть абсолютная и относительная, например конь примерно равноценен слону или трем пешкам, две ладьи — ферзю, ферзь — трем легким фигурам, ладья — легкой фигуре и двум пешкам. Это абсолютная ценность фигур.

*Цугцванг* — положение, при котором у одной из сторон или у обеих сразу (взаимный цугцванг) нет полезных ходов, так что любой ход игрока ведёт к ухудшению его собственной позиции.

*Часы шахматные* — особая разновидность часов, в которых совмещены два циферблата и при совершении хода особый механизм переключает часы таким образом, что идут часы того, кто обдумывает ход. Нехватка времени вызывает цейтнот, а его исчерпание (в случае, если не сделано предусмотренное количество ходов) означает просрочку времени и поражение.

*Шах* — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой.

*Двойной шах* — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

*Шахматная композиция* — область шахматного искусства, в которой художники (шахматные композиторы) составляют позиции (задачи и этюды), в которых те или иные идеи, принципы и приемы выражаются в чистом виде и имеют ярко выраженную эстетическую окраску.

*Шахматная фигура* — Конь, Король, Ладья, Слон, Ферзь

*Фигура лёгкая* — лёгкой фигурой называют коня или слона.

*Фигура тяжёлая* — тяжёлой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от легких фигур, отдельная тяжёлая фигура может при поддержке короля поставить мат одинокому королю противника).

*Штаны* — ситуация, в которой две проходные пешки рвутся в ферзи, и вражеский слон не в состоянии их задержать, действуя по одной диагонали. Эстетика шахмат — способность шахматной игры доставлять эстетическое удовольствие (красота и парадоксальность возникающих в ходе игры *позиций, красота замысла, красота отдельного хода или партии в целом, красота борьбы и т. п.*).

*Эндшпиль* — заключительный этап шахматной партии.

Этюд шахматный — произведение шахматной композиции, искусственно составленная позиция, в которой необходимо найти единственно верный путь (как правило, неочевидный, парадоксальный) для достижения поставленной задачи (достижение выигрыша или ничьей).

## **Шашечные термины**

*Анализ партии* — выявление ошибок, обсуждение правильных ходов.

*Большая, или главная дорога* — самая большая диагональ на шашечной доске (a1-h8).

*Бортовые поля* — крайние вертикальные поля шашечной доски

*Бортовые шашки* — шашки, занимающие бортовые поля шашечной доски.

*Взятие шашки* — шашка снимается с доски после того как противник перенес свою шашку через неё на свободное поле.

*Дамка* — шашка, достигшая дамочных полей.

*Дамочные поля* — поля, находящиеся в последних горизонтальных рядах шашечной доски.

*Двойник* — две параллельные диагонали a7-g1 и b8-h2, пересекающие большую дорогу

*Дебют* — первая стадия партии, во время которой соперники стремятся наилучшим образом развить свои силы и создать предпосылки для следующих операций.

*Жертва* — умышленная поддача шашки (иногда двух и более) под удар. Отдается шашка противнику, жертвуется для улучшения позиции или выигрыша партии.

*Запирание* — положение, при котором одна или несколько шашек одной из сторон закрыты шашками противника и не могут ходить.

*Кодекс шашечный* — совокупность спортивных правил игры и проведения соревнований.

*Контркомбинация* — это игра, в которой после завершения комбинации одной стороны, например, белых, начинается комбинация противоположной стороны.

*Косяк* — связанные между собой диагонали e1-a5-d8-h4-e1.

*Миттельшпиль* — срединная часть партии (после 7-12 ходов), в которую переходит её дебютная часть.

*Оппозиция* — противостояние белых и чёрных простых шашек на одной вертикали.

*Отсталая (слабая) шашка* — шашки a1 и h2 у белых, и a7 и h8 у чёрных.

*Петля* — приём ловли дамки.

*Поддача* — преднамеренная постановка шашки под удар.

*Прорыв* — стратегический приём, позволяющий прорваться в дамки.

*Простая* — обычная шашка (не дамка).

*Проходная шашка* — шашка, которой обеспечен проход в дамки.

*Размен* — поддача под удар одной или нескольких своих шашек и взятие такого же количества шашек противника.

*Распутье* — положение, в котором простая, достигшая преддамочного ряда, должна следующим ходом избрать поле превращения в дамку. Обычно термин употребляется в том смысле, что любое превращение не спасает от поражения.

*Решето* — расположение шашек, при котором между ними имеются свободные поля.

*Рожон* — белая шашка, расположенная на поле d6 или f6, или чёрная, расположенная на поле c3 или e3, и противостоящая двум шашкам противника, если у него нет возможности её атаковать.

*Роздых* — позиция со свободным темпом. Возникает, когда соперник обязан совершить взятие, но очередь хода принадлежит другой стороне.

*Самообложение* — положение, в котором собственные шашки ограничивают действие своих сил, что часто оказывается причиной поражения.

*Связка* — положение, в котором одна из сторон сковывает силы противника.

*Столбняк* — противостояние дамек, при котором очередь хода приводит к поражению, лишение ходов дамки.

*Стратегия* — общее планирование действий в игре.

*Тактика* — набор различных приемов для достижения цели.

*Треугольник Петрова* — расположение на доске при ловле тремя дамками одной дамки противника.

*Турецкий удар* — правило взятия, при котором уже сбитая, но не снятая с доски до окончания взятия, шашка останавливает бьющую шашку.

*Тихий ход* или *темп* — простое перемещение шашки.

*Тройник* — диагонали a3-f8 и c1-h6, находящиеся по обе стороны большой дороги, и две маленькие диагонали a3-c1 и f8-h6, их соединяющие.

*Ударный ход, удар* или *бой* — ход, сопровождающийся взятием шашки или шашек противника.

*Ход* — передвижение шашки с одного поля на другое.

*Цейтнот* — нехватка времени при игре с часами.

*Цугцванг* — позиция в шашечной партии, когда любой ход одного из противников ведёт к ухудшению его позиции или поражению.

*Эндшпиль* — заключительная часть партии, в которую переходит миттельшпиль, когда у соперников остаётся не более чем по шесть шашек. Позиция с малым числом шашек.