**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ**

**«Казанская районная детско-юношеская спортивная школа»**

|  |  |
| --- | --- |
| Принята на заседании  педагогического совета  « 7 » августа 2020 г.  Протокол № 4 | C:\Users\ДЮСШ 2\Desktop\Тишкова\ПРОГРАММЫ\2020\волейбол ПР\печать.jpeg |

Дополнительная

общеразвивающая общеобразовательная программа

в области физической культуры и спорта

по виду спорта

**Шахматы**

**Автор программы:**

Яргер Валерий Андреевич,

тренер-преподаватель МАУ ДО

«Казанская районная ДЮСШ»

**Срок реализации:** 3 года

**Возраст обучающихся:** от 6 до 18 лет

с.Казанское, 2020 год

**СОДЕРЖАНИЕ**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА | 3 стр. |
| 2. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ, УЧЕБНЫЙ ПЛАН  3. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ | 7 стр.  13  стр |
| 4. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ | 16 стр. |
| 5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ | 22 стр. |
| 6. СИСТЕМА КОНТРОЛЯ И ЗАЧЕТНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ | 23 стр. |
| 7. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ  8. КРАТКИЙ СЛОВАРЬ | 33 стр.  34  Стр. |

1. **Комплекс основных характеристик программы**

**1.1. Пояснительная записка**

Дополнительная общеразвивающая общеобразовательная программа по виду спорта «Шахматы» (далее – программа) разработана в соответствии с законодательными актами, нормативными документами:

- Федеральный закон от 4 декабря 2007 года № 329-ФЗ (в ред. От 28.03.2017г) «О физической культуре и спорте в Российской Федерации»;

- Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;

- Постановление Главного государственного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 года № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», зарегистрировано в Минюсте Российской Федерации 20 августа 2014 года № 33660;

- Концепцией развития дополнительного образования детей (утв. распоряжением Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. N 1726-р);

- Уставом МАУ ДО Казанская районная ДЮСШ;

Программа является основным документом при организации и проведении занятий в муниципальном автономном учреждении дополнительного образования «Казанская районная детско-юношеская спортивная школа».

В Программе даны конкретные методические рекомендации по организации и планированию обучения.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» направлена на организацию занятости учащихся. Программа нацелена на комплексное воздействие на личность учащегося через его включение в познавательную и практическую творческую деятельность.

Программа «Шахматы» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, использование на занятиях игровых ситуаций, участие в шахматных турнирах разного уровня, включая летний период.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы» относится к **физкультурно-спортивной направленности**.

**Актуальность программы** в том, что шахматы положительно влияют на совершенствование у учащихся (в том числе с ОВЗ) многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Эта игра приносит учащимся много творческих радостей. Гармонически сочетая в себе элементы спорта, искусства и науки, она оказывает многостороннее влияние на детей, помогают формированию лучших черт их характеров, развитию умственных способностей и художественных вкусов.

Программа «Шахматы» создавалась на основе программ: Е. Гик «Шахматы школе» и «Шахматные сюжеты», Р. Нежметдинов «Шахматы».

В отличие от программ Е. Гика и Р. Нежметдинова в программе «Шахматы» уделяется больше времени активным формам обучения: турнирам, конкурсам, соревнованиям. Наряду с спарринг-игрой время продиктовало ввести в программу тренировки на компьютерных программах шахматных тренажёрах, что позволяет существенно повысить уровень мастерства учащихся.

*В первый год обучения* в объединении осуществляются межпредметные связи с предметами:

- математикой (нахождение координат фигуры на шахматной доске и запись нотации партии);

- геометрией (шахматные горизонтали, вертикали и диагонали);

- иностранный язык (нотация партии на английском алфавите).

*Во второй год обучения* осуществляется связь с предметами:

- математикой (много вариантность позиций, плановость игры);

- информатикой (работа на компьютерном тренажере);

- геометрией (видение шахматной доски по секторам).

*В третий год обучения* осуществляется связь с предметами:

- математикой (стратегия и тактика игры, расчёт комбинаций, решение задач);

- информатикой (решение заданных позиций, тренировки отдельных частей партии).

Процесс изучения правил и приёмов шахматной игры на первых порах происходит на репродуктивном уровне, но уже на этом этапе возможны элементы творчества. На каждом занятии необходимо предусматривать несложные задачи, развивающие творческую инициативу, самостоятельность, умственную смекалку. На занятиях необходимо чередовать теоретическую подготовку с практическими занятиями, решением задач, сеансами одновременной игры, спарринг - игрой, командными турнирами и консультативными партиями.

Теория шахматной игры должна преподноситься учащимся небольшими разделами т.к. трудно ими усваивается, (после школьных уроков) и быстро утомляет, поэтому, определяя метод обучения и воспитания, следует выделять игровой метод как ведущий. Игра таит в себе огромные потенциальные возможности для развития учащихся. Через игру происходит психологическая подготовка учащегося к будущей жизни, воспитание любви к исследовательской работе, формирование устойчивого интереса к новому. Успех зависит также от правильного подбора компьютерных шахматных программ. Они должны быть интересными и доступными для учащихся.

**Отличительные особенности программы** в том, что при проведении занятий учитываются результаты диагностик и особенности психофизиологического развития каждого учащегося. Задания могут быть упрощены или усложнены.

**Адресатом программы** «Шахматы» являются учащиеся **6- 18 лет** (в том числе с ОВЗ) .

**Объем программы.** Общее количество учебных часов, запланированных на весь период обучения, необходимых для освоения программы- 432 часа. Продолжительность обучения 3 года.

При реализации программы используются следующие **формы обучения –** очная.

При организации учебных занятий используются следующие **методы обучения**:

***по внешним признакам деятельности педагога и учащихся:***

*словесный* – беседа, лекция, обсуждение, рассказ, анализ;

*наглядный* – показ педагогом вариантов ходов шахматных фигур на демонстрационной доске, просмотр презентации;

*практический* – турниры, блиц – турниры, решение комбинаций и шахматных задач, тренинги, анализ решения задач, консультационные партии, сеанс одновременной игры;

***по степени активности познавательной деятельности учащихся:***

*объяснительно-иллюстративные* - учащиеся воспринимают и усваивают готовую информацию;

*репродуктивный* – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, это учебно-тренировочные партии, а также участие учащихся в шахматных турнирах, соревнованиях;

*исследовательский* – овладение учащимися методами научного познания, самостоятельной творческой работы это - самостоятельный анализ шахматных партий гроссмейстеров, мастеров, учебных партий;

***по критерию степени самостоятельности и творчества в деятельности обучаемых:***

*частично-поисковый* – учащиеся участвуют в коллективном поиске, в процессе решения шахматных задач, разборе учебных партий, консультационные партии.

Программой предусмотрены следующие **типы занятий:** комбинированный, теоретический, практический, контрольный.

**Формы проведения занятий:**

 беседы;

 теоретические занятия;

 практические занятия;

 интерактивные занятия;

 творческие игры-занятия;

 сеансы одновременной игры;

 соревнования и турниры;

 праздники;

 квалификационные турниры;

 анализ партий;

 консультационная партия;

 индивидуальные консультации.

**Срок освоения программы –** 3 года.

**Режим занятий: з**анятия проводятся 2 раза в неделю (36 недель) по 2 часа (всего 144 часа)

**Уровень сложности программы - стартовый**.

**Язык обучения по программе** - русский язык.

**Наполняемость группы**: 1,2,3 год обучения - минимальное количество 15 человека, максимальное количество -25 человек.

**1.2. Цель и задачи программы**

**Цель программы:** развитие личности учащегося, способной к логическому и аналитическому мышлению, а так же обладающей такими качествами как целеустремлённость и настойчивость в достижении цели, через овладение общеразвивающими и спортивными навыками шахматной игры.

**Задачи программы:**

1. Познакомить с приёмами тактики и стратегии шахматной игры.

2. Обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию через формирование умения решать комбинации на различные темы.

3. Развивать логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость.

4. Воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели.

**1.3. Содержание программы**

**Учебный план первого года обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Перечень разделов и тем** | **Общее количество часов** | **В том числе** | | **Формы контроля** |
| **Теоретические (час)** | **Практические (час)** |
| 1. | Организационное занятие. Вводный инструктаж | 2 | 2 |  |  |
| 2. | Шахматная теория: пешки и фигуры | 5 | 2 | 3 |  |
| 3. | Ладья, конь, слон, ферзь и король | 2 | 2 |  |  |
| 4. | Шах и мат королю | 2 | 2 |  |  |
| 5. | Решение шахматных задач | 11 | 3 | 8 | Контрольные вопросы |
| 6. | Спарринг игра | 8 |  | 8 |
| 7. | Сеанс одновременной игры с педагогом | 2 |  | 2 |
| 8. | Типичные матовые позиции | 2 | 2 |  |
| 9. | Решение шахматных задач | 10 |  | 10 |
| 10. | Спарринг игра | 18 |  | 18 |
| 11. | Мат ферзём | 2 | 2 |  |
| 12. | Спарринг игра | 4 |  | 4 |
| 13. | Разбор типичных ошибок | 3 | 3 |  |  |
| 14 | Спарринг игра | 10 |  | 10 |  |
| 15 | Рокировка | 2 |  | 2 |  |
| 16 | Решение шахматных задач | 10 |  | 10 |  |
| 17 | Сеанс одновременной игры с педагогом | 5 |  | 5 |  |
| 18 | Эндшпиль | 2 | 2 |  |
| 19 | Спарринг игра | 14 |  | 14 |
| 20 | Решение шахматных задач | 10 |  | 10 |
| 21 | Турнир | 18 |  | 18 | Контрольные вопросы |
| 22 | Заключительное занятие | 2 | 2 |  |  |
|  | Итого: | 144 | 22 | 122 |  |

**Содержание учебного плана первого года обучения**

**1. Организационное занятие. Вводный инструктаж.**

*Теория:* Игра, покорившая континенты. Историческая справка о происхождении шахмат. Современные шахматы - соревнование умов и характеров. Чемпионы мира по шахматам. Вводный инструктаж по правилам и условиям охраны труда.

**2. Шахматная теория: пешки и фигуры.**

*Теория:* Фигуры под боем и под защитой. Размен. Жертва и потеря качества. Пешка - единица силы шахматных фигур.

**3. Ладья, конь, слон, ферзь и король.**

*Теория:* Лёгкие и тяжелые фигуры. Ценность фигур.

**4. Шах и мат королю.**

*Теория:* Нападение на короля-шах. Мат-цель игры в шахматы.

**5. Решение шахматных задач.**

*Практика:* Решение одно- и двух-ходовок. Упражнения: Мат в один ход.

**6. Спарринг игра.**

*Практика:* Игра с оппонентом. Изучение и приобретение навыков турнирной борьбы.

**7. Сеанс одновременной игры с педагогом.**

*Практика:* Игра учащихся с опытным шахматистом на нескольких досках.

**8. Типичные матовые позиции.**

*Теория:* Фигуры под боем и под защитой. Размен. Жертва и потеря качества. Пешка -единица силы шахматных фигур.

**9. Решение шахматных задач.**

*Теория:* Решение одно- и двух-ходовок.

*Практика:* Мат в один ход.

**10. Спарринг игра.**

*Практика:* Игра с оппонентом. Изучение и приобретение навыков турнирной борьбы.

**11. Мат ферзем.**

*Теория:* Мат королём и ферзем.

**12. Спарринг игра.**

*Практика:* Игра с оппонентом. Изучение и приобретение навыков турнирной борьбы. Форма контроля: Контрольные вопросы.

**13. Разбор типичных ошибок.**

*Теория:* Анализ записанных партий. Разбор сыгранных партий гроссмейстеров.

**14. Спарринг игра.**

*Практика:* Игра с оппонентом. Изучение и приобретение навыков турнирной борьбы

**15. Рокировка.**

*Практика:* Рокировка - право один раз за партию сделать двойной ход. Короткая и длинная рокировки.

**16. Решение шахматных задач.**

*Теория:* Решение одно- и двух-ходовок.

*Практика:* Упражнения «Мат в один ход».

**17. Сеанс одновременной игры с педагогом.**

*Практика:* Игра учащихся с опытным шахматистом на нескольких досках.

**18. Эндшпиль.**

*Теория:* Окончание шахматной партии.

*Практика:* Пешечные окончания.

**19. Спарринг игра.**

*Практика:* Игра с оппонентом. Изучение и приобретение навыков турнирной борьбы.

**20. Решение шахматных задач.**

*Теория:* Решение одно- и двух-ходовок.

*Практика:* Упражнения «Мат в один ход».

**21. Турнир.**

*Практика:* Мини-турниры на выявление победителя среди одного объединения. Изучение и приобретение навыков турнирной борьбы.

Форма контроля: Контрольные вопросы

**22. Заключительное занятие.**

*Теория:* Подведение итогов работы за год. Итоги турниров и командных соревнований. Награждение.

**Учебный план второго года обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Перечень разделов и тем** | **Общее количество часов** | **В том числе** | | **Формы контроля** |
| **Теоретические (час)** | **Практические (час)** |
| 1. | Организационное занятие. Вводный инструктаж | 2 | 2 |  |  |
| 2. | Игра пешками | 2 | 2 |  |  |
| 3. | Решение шахматных задач | 4 | 4 |  |  |
| 4. | Сеанс одновременной игры с педагогом | 2 | 2 |  |  |
| 5. | Решение шахматных задач | 8 |  | 8 |  |
| 6. | Спарринг игра | 10 |  | 10 |  |
| 7. | Сеанс одновременной игры с педагогом | 2 |  | 2 |  |
| 8. | Типичные матовые позиции | 2 | 2 |  |  |
| 9. | Решение шахматных задач | 10 | 10 |  |  |
| 10. | Спарринг игра | 14 |  | 14 |  |
| 11. | Мат ферзём | 2 |  | 2 |  |
| 12. | Спарринг игра | 4 |  | 4 | Тест |
| 13. | Разбор типичных ошибок | 4 | 4 |  |  |
| 14 | Спарринг игра | 10 |  | 10 |  |
| 15 | Рокировка | 2 | 2 |  |  |
| 16 | Решение шахматных задач | 8 |  | 8 |  |
| 17 | Сеанс одновременной игры с педагогом | 2 |  | 2 |  |
| 18 | Эндшпиль | 4 |  | 4 |  |
| 19 | Спарринг игра | 16 |  | 16 |  |
| 20 | Решение шахматных задач | 14 |  | 14 |  |
| 21 | Турнир | 20 |  | 20 | Тест |
| 22 | Заключительное занятие | 2 | 2 |  |  |
|  | Итого: | 144 | 30 | 114 |  |

**Содержание учебного плана второго года обучения**

1. **Организационное занятие. Вводный инструктаж.**

*Теория:* Игра, покорившая континенты. Историческая справка о происхождении шахмат. Современные шахматы - соревнование умов и характеров. Чемпионы мира по шахматам. Вводный инструктаж по правилам и условиям охраны труда.

2. **Игра пешками.**

*Теория:* Фигуры под боем и под защитой. Размен. Жертва и потеря качества. Пешка - единица силы шахматных фигур.

3. **Решение шахматных задач.**

*Теория:* Решение одно- и двух-ходовок.

*Практика:* Упражнения «Мат в один ход».

4. **Сеанс одновременной игры с педагогом.**

*Практика:* Игра кружковцев с опытным шахматистом на нескольких досках. Шах и мат королю.

5. **Решение шахматных задач.**

*Теория:* Решение одно- и двух-ходовок.

*Практика:* Упражнения «Мат в один ход».

6. **Спарринг игра.**

*Практика:* Игра с оппонентом. Изучение и приобретение навыков турнирной борьбы.

7. **Сеанс одновременной игры с педагогом.**

*Практика:* Игра учащихся с опытным шахматистом на нескольких досках.

8. **Типичные матовые позиции.**

*Теория:* Фигуры под боем и под защитой. Размен. Жертва и потеря качества.

*Практика:* Пешка - единица силы шахматных фигур.

9. **Решение шахматных задач.**

*Теория:* Решение одно- и двух-ходовок.

*Практика:* Упражнения «Мат в один ход».

10. **Спарринг игра.**

*Практика:* Игра с оппонентом. Изучение и приобретение навыков турнирной борьбы.

11. **Мат ферзем.**

*Теория:* Мат королём и ферзем**.**

12. **Спарринг игра.**

*Практика:* Игра с оппонентом. Изучение и приобретение навыков турнирной борьбы. Форма контроля: Тест

13. **Разбор типичных ошибок.**

*Теория:* Анализ записанных партий. Разбор сыгранных партий гроссмейстеров.

14. **Спарринг игра.**

*Практика:* Игра с оппонентом. Изучение и приобретение навыков турнирной борьбы.

15. **Рокировка.**

*Теория:* Рокировка - право один раз за партию сделать двойной ход. Короткая и длинная рокировки.

16. **Решение шахматных задач.**

*Теория:* Решение одно- и двух-ходовок.

*Практика:* Упражнения «Мат в один ход».

17. **Сеанс одновременной игры с педагогом.**

*Практика:* Игра учащихся с опытным шахматистом на нескольких досках.

18. **Эндшпиль.**

*Теория:* Окончание шахматной партии. Пешечные окончания.

*Практика:* Пешечные окончания.

19. **Спарринг игра.**

*Практика:* Игра с оппонентом. Изучение и приобретение навыков турнирной борьбы.

20. **Решение шахматных задач.**

*Теория:* Решение одно- и двух-ходовок.

*Практика:* Упражнения «Мат в один ход».

21. **Турнир.**

*Практика:* Мини-турниры на выявление победителя среди одного объединения. Изучение и приобретение навыков турнирной борьбы.

Форма контроля: Тест.

22. **Заключительное занятие.**

*Теория:* Подведение итогов работы за год. Итоги турниров и командных соревнований. Награждение.

**Учебный план третьего года обучения**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Перечень разделов и тем** | **Общее количество часов** | **В том числе** | | **Формы контроля** |
| **Теоретические (час)** | **Практические (час)** |
| 1. | Организационное занятие. Вводный инструктаж | 2 | 2 |  |  |
| 2. | Типичные матовые позиции | 2 | 1 | 1 |  |
| 3. | Мат ферзем | 2 | 1 | 1 |  |
| 4. | Решение шахматных задач и сюжетов | 16 |  | 16 |  |
| 5. | Спарринг игра | 24 |  | 24 |  |
| 6. | Линейный мат. Мат ладьёй | 4 |  | 4 |  |
| 7. | Сеанс одновременной игры с педагогом | 4 |  | 4 |  |
| 8. | Мат двумя слонами | 6 |  | 6 |  |
| 9. | Комбинации | 2 | 2 |  | тест |
| 10. | Пешечные окончания | 4 | 4 |  |  |
| 11. | Основы стратегии и тактики | 6 | 2 | 4 |  |
| 12. | Элементы и оценка позиции | 2 | 2 |  |  |
| 13. | Компьютерные шахматы | 24 | 2 | 22 |  |
| 14 | Решение шахматных задач и сюжетов | 18 |  | 18 |  |
| 15 | Эндшпиль | 2 | 2 |  |  |
| 16 | Дебют | 4 |  | 4 |  |
| 17 | Турнир | 20 |  | 20 | Итоговая таблица |
| 18 | Заключительное занятие | 2 | 2 |  |  |
|  | Итого: | 144 | 20 | 124 |  |

**Содержание учебного плана третьего года обучения**

1. **Организационное занятие. Вводный инструктаж.**

Теория: Игра, покорившая континенты. Историческая справка о происхождении шахмат. Современные шахматы - соревнование умов и характеров. Чемпионы мира по шахматам. Вводный инструктаж по правилам и условиям охраны труда.

2. **Типичные матовые позиции**.

*Теория:* Фигуры под боем и под защитой. Размен. Жертва и потеря качества. Пешка -единица силы шахматных фигур.

3. **Мат ферзем.**

*Практика:* Мат королём и ферзем**.**

4. **Решение шахматных задач и сюжетов.**

*Теория:* Решение одно- и двух-ходовок.

*Практика:* Упражнения «Мат в один ход».

5. **Спарринг игра.**

*Практика:* Игра с оппонентом. Изучение и приобретение навыков турнирной борьбы.

6. **Линейный мат. Мат ладьей.**

*Практика:* Двойной удар. Связка. Открытый удар. Двойной шах.

7. **Сеанс одновременной игры с педагогом.**

*Практика:* Игра учащихся с опытным шахматистом на нескольких досках.

8. **Мат двумя слонами.**

*Практика:* Мат слонами и королём.

9. **Комбинации.**

*Практика:* Комбинации

. Форма контроля: Тест

10. **Пешечные окончания.**

*Теория:* Пешечные окончания.

*Практика:* Эндшпиль с королём и пешками.

11. **Основы стратегии и тактики.**

*Теория:* Дебют. Миттельшпиль. Эндшпиль.

*Практика:* Изучение стадий шахматной партии.

12. **Элементы и оценка позиции.**

*Теория:* Двойной удар. Связка. Открытый удар. Двойной шах.

13. **Компьютерные шахматы.**

*Теория:* Игра с компьютерными программами.

*Практика:* Игра с компьютерными программами и во всемирной шахматной сети с живыми игроками.

14. **Решение шахматных задач и сюжетов.**

*Теория:* Решение одно- и двух-ходовок.

*Практика:* Упражнения «Мат в один ход».

15. **Эндшпиль.**

**Теория:** Игра пешками при цейтноте.

16. **Дебют.**

*Практика:* Изучение начала шахматной партии.

17. **Турнир.**

*Практика:* Шахматный квалификационный турнир.

Форма контроля: Итоговая таблица.

18. **Заключительное занятие.**

Подведение итогов работы за год. Итоги турниров и командных соревнований. Награждение.

**1.4. Планируемые результаты**

При освоении программы дополнительного образования обучающимися, в том числе с ограниченными возможностями здоровья, следует помнить, что приоритетным является не овладение знаний, а приобретение умений применять знания, овладение определенными способами социальных и учебных действий.

По итогам освоения программы учащиеся должны овладеть следующими компетенциями:

- *коммуникативная компетенция* – развитие навыков работы в парах, в группах различного состава, умение представлять себя и вести диалог;

- *учебно-познавательная компетенция* – пополнение знаний в области шахмат, ознакомление с разнообразными приемами и способами творческого воплощения образа.

Обучение по программе обеспечивает достижение личностных, метапредметных и предметных результатов.

**Личностными результатами** являются:

-адаптация учащегося к условиям детско-взрослой общности;

- удовлетворенность учащимся своей деятельностью в объединении дополнительного образования,

- повышение творческой активности учащегося, проявление инициативы и любознательности;

- формирование ценностных ориентаций;

формирование мотивов к конструктивному взаимодействию и сотрудничеству со сверстниками и педагогами;

- навыки в изложении своих мыслей, взглядов;

- навыки конструктивного взаимодействия в конфликтных ситуациях, толерантное отношение;

- развитие жизненных, социальных компетенций, таких как: автономность (способность делать выбор и контролировать личную и общественную жизнь);

- ответственность (способность принимать ответственность за свои действия и их последствия; -мировоззрение (следование социально значимым ценностям);

-социальный интерес (способность интересоваться другими и принимать участие в их жизни;

- готовность к сотрудничеству и помощи даже при неблагоприятных и затруднительных обстоятельствах; -склонность человека давать другим больше, чем требовать);

-патриотизм и гражданская позиция (проявление гражданско-патриотических чувств);

-культура целеполагания (умение ставить цели и их достигать, не ущемляя прав и свобод окружающих людей)

- правильно вести себя во время игры;

- уважительно относиться к сопернику по игре;

- уметь владеть собой;

- достойно принять поражение или победу;

- быть эмоционально выдержанным.

**Метапредметными результатами** являются:

-Развитие творческого потенциала связано с познанием своих возможностей через освоение новых умений в сотрудничестве со сверстниками и взрослым;

- формирование умения классифицировать, сравнивать и обобщать и развивать пространственное мышление;

-развитие комбинаторных способностей, смекалки, сообразительности, логического мышления;

- развитие внимания, способности действовать в уме, логического мышления, целостности восприятия.

**Предметными результатами** являются:

**1 год обучения:**

*знания:*

- знать шахматную доску и фигуры;

- обозначения нотации; - все ходы фигур;

- шахматную нотацию;

- сравнительную ценность фигур;

- что такое шах, мат, пат;

- общие принципы игры в начале партии;

- правила поведения во время игры;

- тактические удары (связка, двойной удар, открытое нападение, открытый шах, двойной шах);

- общие принципы игры – в эндшпиле, в миттельшпиле;

- правила поведения в помещении и на улице;

- правила техники безопасности;

- правила поведения во время игры.

- как проводить атаку на короля;

- простейшие технические приёмы в эндшпиле (ладейном, пешечном), борьбу ферзя против пешки;

- что такое открытая линия;

*умения:*

-уметь ставить шах и мат;

- пользоваться шахматными часами;

- читать нотацию;

- соблюдать правила поведения на турнирах;

- делать рокировку;

- разыгрывать несложные дебютные варианты;

- защищаться от мата в дебюте;

- применять в партии простейшие приемы шахматной борьбы.

- ставить мат тяжёлыми фигурами;

- играть шахматную партию с записью;

- правильно вести себя в помещении и на улице;

- правильно вести себя во время игры.

- решать комбинации на различные темы (коневые, пешечные, тяжелофигурные, комбинации с сочетанием идей и др.);

- играть шахматную партию с записью и часами;

- уважительно относиться к сопернику по игре.

**2 год обучения:**

*знания:*

- систематизировать анализ стратегии, выбранной противником;

- вести самоанализ партии;

- свободно пользоваться компьютерными шахматными программами.

-темы шахматной стратегии (пешечный центр, подрыв пешечного центра, фигуры против пешечного центра);

- технические приёмы в эндшпиле (пешечном, ладейном).

- темы шахматной стратегии (разноцветные слоны в миттельшпиле, форпост на открытой и полуоткрытой линии, борьба за открытую линию, роль центра при фланговых операциях);

- борьба фигуры против пешек в эндшпиле;

- лучшее пешечное расположение в эндшпиле

*умения:*

-делать равноценный размен фигурами;

- уметь разыгрывать шахматные окончания;

-уметь составлять стратегический план на игру;

- решать текущие проблемы тактическими приёмами;

- правильно оценивать сложившуюся позицию;

- решать двух- и трёхходовые шахматные задачи;

- уметь пользоваться шахматным тренажером на программном компьютере;

- играть в консультативные шахматы;

- восстанавливать ход сыгранной партии по имеющейся нотации;

- записывать нотацию к играемой партии.

-тренировать технику расчёта;

- решать комбинации на разные темы;

- самостоятельно работать с шахматной литературой;

- играть с записью и часами;

- играть турнирные партии;

- уметь владеть собой;

- достойно принять поражение или победу.

**3 год обучения:**

*знания:*

- знать основные положения Шахматного кодекса РФ

- свободно ориентироваться в шахматных правилах;

- знать и соблюдать правила поведения на турнирах и соревнованиях;

- правила игры на квалификационных турнирах;

- правила командных турниров и соревнований.

*умения:*

-самостоятельно анализировать позицию;

- решать комбинационные позиции с основными тактическими приёмами в три, четыре, пять ходов;

- быть эмоционально выдержанным

- делать анализ ошибок;

- применять на практике теоретические знания;

- составлять план партии;

-разыгрывать открытые дебюты;

- делать анализ стратегии и тактики противника;

- анализировать сыгранные партии;

- играть в цейтноте;

- играть блиц-турниры и в быстрые шахматы;

- играть в квалификационных турнирах

**2. Комплекс организационно-педагогических условий**

**2.1. Условия реализации программы**

Для реализации программы необходимы:

• Кабинет, отвечающий санитарно-гигиеническим требованиям;

• Видео и аудио системы;

• Системы РМ- радио;

• Набор шахматных досок с фигурами;

• Шахматные часы;

• Демонстрационная доска;

• Методические разработки ;

• Литература и периодические издания для педагога и учащихся ;

• Возможность выступления на конкурсах.

**Оборудование кабинета**

Для занятий в объединении шахматы необходимо светлое помещение, площадью около 33 кв. м для размещения 8 столов .

Кабинет должен нормально освещаться. Рабочие места надо по возможности размещать так, чтобы при естественном освещении не было надобности в дополнительных источниках света.

Желательно окрашивать стены лаборатории и оборудование в голубой, зеленый, желтый тона или их оттенки*.*

В кабине для занятий необходимо предусмотреть специальные места для хранения FM-систем, слуховых аппаратов, зарядных устройств, батареек.

Обязательно использование современной электроакустической, в том числе звукоусиливающей аппаратуры, а также аппаратуры, позволяющей лучше видеть происходящее на расстоянии (проецирование на большой экран), регулирование уровня шума в кабинете.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **№**  п/п | **Наименование имущества** | **Количество** |
| 1. | Стол педагога. | 1 |
| 2. | Стол ученический | 8 |
| 3. | Стол педагога. | 1 |
| 4. | Стулья. | 17 |
| 5. | Шкаф купе для хранения расходных материалов, пособий. | 1 |
| 6. | Жалюзи. | 2 |
| 7. | Доска демонстрационная | 1 |
| 8. | Шахматная доска | 8 |
| 9. | Набор шахматных фигур | 8 |
| 10. | Аптечка. | 1 |
| 11. | Огнетушитель | 1 |
| 12. | Персональный компьютер | 1 |
| 13. | Проектор. | 1 |

**2.2. Формы аттестации**

Для определения результативности освоения программы используются следующие виды аттестации:

 *входной контроль* – оценка исходного уровня знаний перед началом образовательного процесса, проводится с целью определения уровня развития детей;

 *текущий контроль* – оценка качества усвоения учащимися учебного материала, отслеживание активности учащихся;

 *промежуточный контроль* – оценка качества усвоения учащимися учебного материала по итогам учебного периода (этапа/года обучения);

 *итоговый контроль* – оценка уровня достижений учащимися по завершении освоения программы с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей: заключительная проверка знаний, умений, навыков.

Для входного контроля используются следующие формы: беседа, собеседование, практическое задание на определение умений и навыков.

Текущий контроль проводится по завершению разделов и тем. Формами текущего контроля являются: наблюдение, решение задач, устные опросы, итоги турниров.

Промежуточный контроль проводится 1 раз в полугодие. Формами промежуточного контроля являются контрольные вопросы, тесты турнирные таблицы за истекший период (результаты турниров).

Итоговый контроль проводится в конце обучения по программе. Формой итогового контроля являются контрольные вопросы, турнирные таблицы за истекший период (результаты турниров).

**Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов:**

Грамота, диплом, журнал посещаемости, фотографии с турниров, свидетельство (сертификат), протоколы соревнований.

**Формы предъявления и демонстрации образовательных результатов:**

Ответы на контрольные вопросы, турнирные таблицы.

**2.3. Оценочные материалы**

Для определения достижения учащимися планируемых результатов используются следующие диагностические методики:

- диагностика определения уровня знаний и умений основного содержания программы;

- диагностика уровня результативности конкурсов решения задач;

- диагностика результатов участия в турнирах;

- диагностика определения уровня воспитанности учащихся.

Для отслеживания (диагностики) успешности овладения учащимися содержанием программы используются следующие методов отслеживания результативности:

- **педагогическое наблюдение**;

- **педагогический анализ** результатов анкетирования, опросов, выполнения учащимися творческих заданий, активности обучающихся на занятиях:

- анализ шахматных партий;

- анализ результатов турниров;

- конкурсы решения задач;

- опрос;

- опрос – викторина;

- анализ решённых шахматных задач;

- анализ качества партий;

- анализ результатов игры.

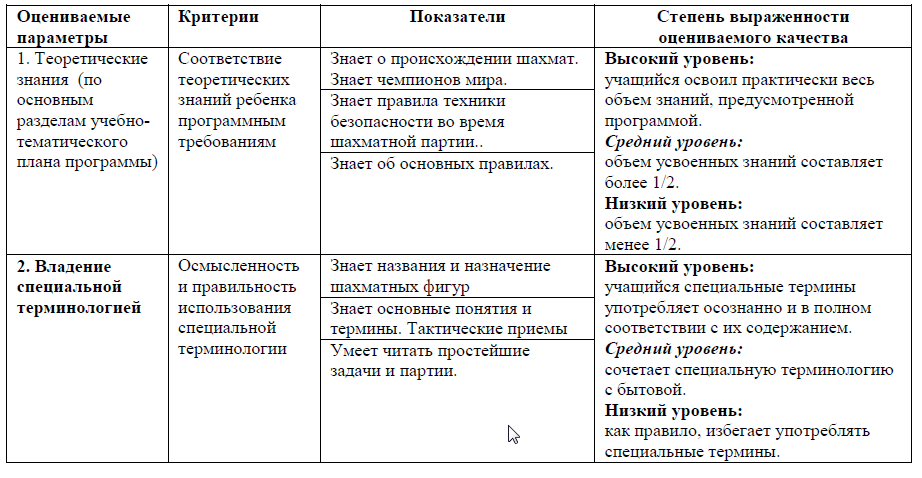
- **мониторинг**.

Предметом оценивания по программе являются: набор основных знаний, умений, практические навыки по программе; универсальные учебные действия; важнейшие личностные свойства учащегося.

**Для определения достижения учащимися планируемых результатов используются следующие диагностические методики:**

**Показатели и критерии по уровням освоения дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы»**

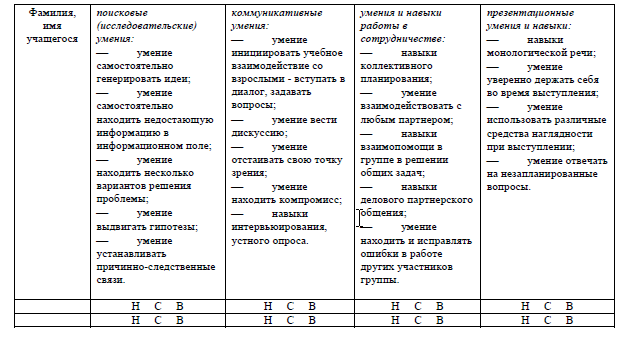
**Оценивание предметных результатов обучения: теоретическая подготовка учащегося**



**Оценивание предметных результатов обучения: практическая подготовка учащегося**



**Карта оценки развития метапредметных результатов учащихся**



**Инструкция:** опросник является вариантом экспертной оценки, заполняется педагогом на каждого ребенка по четырем видам умений. Необходимо отметить степень выраженности каждого качества, с помощью уровней, где: **Н (низкий уровень)** – качество отсутствует у учащегося или выражено слабо и проявляется редко, **С (средний уровень)** – качество выражено сильно и проявляется часто, **В (высокий уровень)** – выражено сильно и проявляется постоянно. Нужную букву обвести в каждой графе.

**Карта оценки личностного развития**



**2.5. Методические материалы**

***Обеспечение программы методическими видами продукции:***

- Презентация «Шахматы в картинках».

- Портреты шахматистов.

- Компьютерные обучающие программы:

- «Шахматы в сказках»;

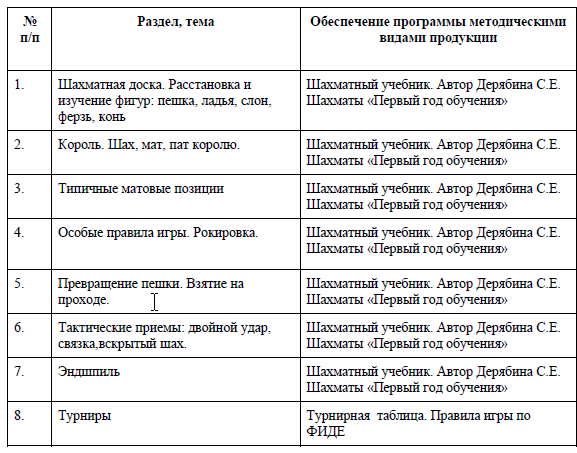
- «Шахматная школа для начинающих»;

- «Шахматная тактика»;

- «Шахматная стратегия».

- Демонстрация таблиц «Ладейные окончания», «Слоновые окончания», «Коневые окончания».

- Диаграммы с позициями «Ограничение подвижности фигур».



- Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль».

- Дидактические игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Взятие».

Дидактические задания «Шах или не шах», «Мат в один ход», «Пат или не пат», «Рокировка», «Один в поле воин», «Защита», «Мяч», «Диагональ».

- Решение шахматных задач.

- Изучение дебютных вариантов.

***Дидактический и лекционный материалы:***

- Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн: [сайт] URL: http://www.chess-master.net/articles/3.html.

- Шахматы: [сайт] URL: http://www.shahmatik.ru/.

- Шахматная библиотека: [сайт] URL: http://webchess.ru/ebook/.

**Промежуточная аттестация за первое полугодие *1 год обучения***

***Контрольные вопросы***

1. Сколько клеток на шахматной доске?

2. Как обозначаются горизонтальные линии?

3. Как обозначаются вертикальные линии?

4. Назовите родину шахмат?

5. Как ходит пешка?

6. Является ли пешка фигурой?

7. Где размещаются ладьи на доске до начала игры?

8. Во сколько очков оценивается ладья?

9. Какие слоны никогда не столкнутся?

10. В чем отличие коня от всех остальных фигур?

Ответы:

1. На шахматной доске 64 клетки

2. Горизонтальные линии на шахматной доске идут под цифрами.

3. Вертикальные линии на шахматной доске идут под буквами.

4. Индия

5. Пешка ходит только вперед.

6. Нет, она просто пешка

7. Ладьи размещаются по углам шахматной доски.

8. Ладья оценивается в 5 очков.

9. Белопольный и чернопольный.

10. Конь это единственная фигура, которая умеет перепрыгивать через другие фигуры.

**Критерии оценки ответов на вопросы:**

0-5 правильных ответов — низкий уровень.

6-7 правильных ответов — средний уровень.

8-10 правильных ответов — высокий уровень.

**Промежуточная аттестация за второе полугодие *1 год обучения***

***Контрольные вопросы***

1. Что такое шах?

2. Перечислите способы защиты от шаха?

3. Что такое мат?

4. Для чего нужно делать рокировку?

5. Перечислите, когда нельзя делать рокировку.

6. Что такое пат? При каких условиях бывает пат?

7. ПОЧЕМУ КОРОЛЬ СЛАБЕЕ ФЕРЗЯ, НО ГЛАВНЕЕ ЕГО?

8. Ниже представлены диаграммы, на которых нужно стрелочками вернуть шахматные фигуры на начальные места.



Что может пешка, дойдя до 1 (8) горизонтали?

10. Какая фигура участвует при взятии на проходе?

Ответы:

1. Шах - это нападение на короля.

2. От шаха есть три способа зашиты: срубить фигуру, которая объявила шах; закрыться от шаха любой фигурой, кроме короля; убежать королям.

3. Мат- это шах, от которого нет защиты.

4. Рокировка нужна для того, чтобы спрятать короля и вывести в бой ладью.

5. Рокировку нельзя делать: когда королю шах, король не может перепрыгнуть через битое поле; когда между королем и ладьей стоят фигуры; когда король и ладья уже сходили.

6. Пат - это ничья. Пат бывает: когда королю нет шаха, когда король и его фигуры не могут ходить.

7. Король, как и ферзь, ходит в разные стороны, но только на одну клеточку. Королю ставят мат, мат ферзю поставить невозможно, поэтому король главнее ферзя.

8. Первая позиция. Белые фигуры: Король е1, Ладья а1 или h1, слон с1 или f1,пешка на любое поле по второй горизонтали. Черные: Король е8, конь b8 или g8.

Вторая позиция: Белые фигуры: Король е1, конь b1 или g1. Черные фигуры: Король е8, Ферзь d8, слон с8 или f8, конь b8 или g8, пешки на любое поле по восьмой горизонтали.

9. Пешка, дойдя до 1(8) горизонтали, может превратиться в любую фигуру, кроме короля.

10. При взятии на проходе участвуют пешки.

**Критерии оценки ответов на вопросы:**

0-5 правильных ответов — низкий уровень.

6-7 правильных ответов — средний уровень.

8-10 правильных ответов — высокий уровень.

**Промежуточная аттестация за первое полугодие *2 год обучения***

***Тест.***

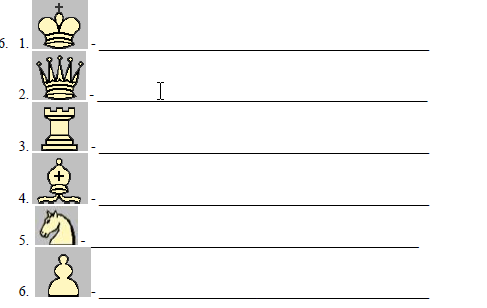
1. Всего на шахматной доске 64 клетки, из которых сколько белых и черных\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

2. Соответственно шахматная доска это квадрат \_\_\_\_\_ на \_\_\_\_ клеток

3. Обязательное условие расположения доски: первая клетка слева от играющего должна быть какой?\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

4. В шахматной партии принимает участие сколько видов фигур?\_\_\_\_

5. Как называюся эти фигуры и в каждой армии соответственно по сколько таких фигур ?



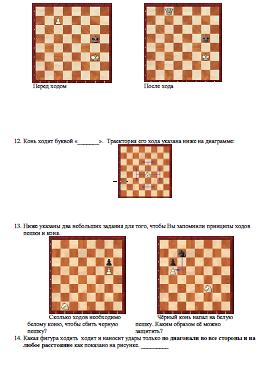
7. У каждой стороны по сколько фигур в начале игры\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

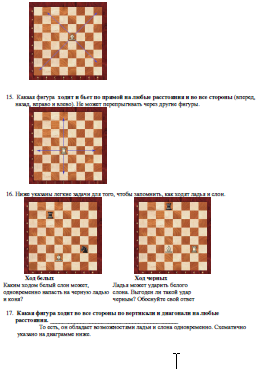
8. Ходят пешки только \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_.

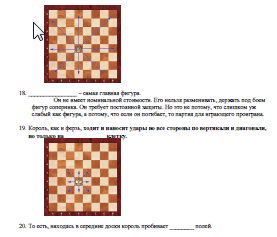
9. После своего первого хода пешка передвигается только на \_\_\_\_\_ клетку вперед за один ход.

10. Бить фигуры соперника пешка может на одну клетку вперед по диагонали \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ и \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

11. С пешкой связано одно из самых интересных правил в шахматах – правила \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_. Заключается оно в следующем. Если пешка доходит до последней горизонтали (8-я для белых пешек и 1-я для черных), она превращается в любую другую фигуру (кроме короля). Наглядно это видно в позициях ниже.







**Ответы:**

1. 32-белых, 32-черных.

2. 8 на 8 клеток

3. Черная а1

4. По 6 видов

5. Король-1, Ферзь-1, Ладья-2, Слон-2, Конь-2, пешка-8.

6. По 8 фигур и 8 пешек.

7. Король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка.

8. Прямо.

9. Одну.

10. Влево и направо.

11. Превращения.

12. Г.

13. 4 хода, белым конём.

14. Слон.

15. Ладья.

16. F4

17. Ферзь.

18. Король.

19. Одну.

20. Восемь.

**Критерии оценки ответов на вопросы:**

0-10 правильных ответов — низкий уровень.

11-15 правильных ответов — средний уровень.

16-20 правильных ответов — высокий уровень

.

**Промежуточная аттестация второе полугодие *2год обучения***

***Тест.***

**1. Спертый мат может получится на первом ходу?**

Нет

Да

**2. "Вилка" - это тактический удар, включающий в себя:**

Нападение на две фигуры

Защиту двух фигур

Нападение на одну фигуру

Защиту одной фигуры

**3. Миттельшпиль это - ?**

Начало игры

Середина игры

Конец игры

**4. Легче ли дать мат одинокому королю ферзем, чем слоном и конем?**

Да

Нет

**5. Как правило, в дебюте полезно создавать взаимодействие между своими ладьями?**

Нет

Да

**6. Может ли игра закончится в дебюте?**

Нет

Да

**7. Наиболее важной в общем и целом частью шахматной доски является?**

Ферзевый фланг

Королевский фланг

Центр

**8. Неприятельского короля легче заматовать, когда он находится в центре доски?**

Нет

Да

**9. Два слона могут заматовать одинокого короля только в углу доски?**

Да

Нет

**10. Чего вы должны избегать, стараясь дать мат одинокому неприятельскому королю?**

Взятия на проходе

Пата

Шахов королю

**11. Какие из названных ниже фигур или их сочетаний могут дать мат одинокому королю?**

2 коня

Конь

Слон

Слон и конь

**12. Король и пешка всегда способны выиграть против короля?**

Нет

Да

**13. Легкие фигуры должны быть развиты до начала миттельшпиля?**

Нет

Да

**14. Король и ферзь не могут заматовать одинокого короля?**

Нет

Да

**15. Мат возможен в....?**

Во всех указанных выше стадиях партии

Дебюте

Миттельшпиле

Эндшпиле

**16. Король и конь не могут заматовать одинокого короля?**

Нет

Да

**17. Какой фигуре освобождают диагональ?**

Ладья

Слон

Конь

**18. Король и ладья не могут заматовать одинокого короля?**

Да

Нет

**19. Какое преимущество есть в шахматах?**

Двойной удар

Рокировка

Материальное

**20. Рокировку надо делать в дебюте как можно раньше?**

Да

Нет

**21. Пешки считаются сильнее, когда они связаны?**

Нет

Да

**22. Что вы должны делать, в первую очередь, когда наступает стадия миттельшпиля?**

Продвигать вперед свои пешки

Продумать свою стратегию

Надеяться на то, что соперник допустит грубую ошибку

Немедленно начинать атаку

**23. Хорошо ли ходить в дебюте одной и той же фигурой больше, чем один раз?**

Нет

Да

**24. Король и слон не могут заматовать одинокого короля?**

Нет

Да

**25. Эндшпиль это - ….?**

Конец миттельшпиля

Конец партии

Конец дебюта

Конец хода

**26. Миттельшпилю предшествует дебют?**

Да

Нет

**27. Важно ли как можно быстрее развивать свои фигуры?**

Нет

Да

**28. Какая из указанных ниже стратегий не самая лучшая, чтобы следовать ей в дебюте?**

Контроль над центральными полями

Открыть диагональ для своих слонов

Максимально быстро развить фигуры

Оставить короля в опасности вместо рокировки

**29. Король и пешка не могут выиграть против одинокого короля без проведения пешки с ее превращением в ферзя или ладью?**

Да

Нет

**30. Ферзь и один может заматовать неприятельского одинокого короля, помощь короля при этом ферзю не нужна?**

Нет

Да

**Ответы:**

1. Нет.

2. Нападение на две фигуры

3. Середина игры

4. Да

5. Нет

6. Да

7. Королевский фланг

8. Нет

9. Да

10. Пата

11. Слон и конь

12. Нет

13. Да

14. Нет

15. Во всех указанных выше стадиях партии

16. Нет

17. Слон

18. Нет

19. Материальное

20. Нет

21. Нет

22. Продумать свою стратегию

23. Нет

24. Нет

25. Конец партии

26. Да

27. Да

28. Оставить короля в опасности вместо рокировки

29. Да

30. Нет

**Критерии оценки ответов на вопросы:**

0-10 правильных ответов — низкий уровень.

11-20 правильных ответов — средний уровень.

21-30 правильных ответов — высокий уровень.

**Промежуточная аттестация 1 полугодие полугодие *3 год обучения***

***Тест.***

1. С какого шахматного поля начинается крайняя левая вертикаль:

а) с1 б) h1 в) a1 г) g1

2. Какая диагональ самая длинная:

а) a8 – h1 б) b1 – h7 в) d1 – h7 г) f1 – h3

3. Как ходит ладья:

а) по вертикали б) по горизонтали

в) по диагонали г) по вертикали и горизонтали

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

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

5. С какого шахматного поля начинается крайняя правая вертикаль:

а) b1 б) h1 в) е1 г) a1

6. Какая диагональ самая короткая:

а) a4 – е8 б) а2 – g8 в) a6 – c8 г) a7 – b8

7. Нападение одной фигуры на несколько фигур или пешек противника:

а) связка б) рентген в) двойной удар г) вскрытый шах

8. Какая пара фигур не может заматовать короля:

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

9. Какая пара фигур неверна по ценности фигур:

а) Л < Ф б) С < Л в) К > Л г) Ф > С

10. В закрытом дебюте + английское начало ход черных:

а) Kg8 – f6 б) е7 – е5 в) с7 – с5 г) d7 – d5

**Ответы:**

1.а1

2.а8-h1

3. по вертикали и горизонтали

4. б) пат

5. б) h1

6. г) a7 – b8

7. в) двойной удар

8. а) К и Кр

9. в) К > Л

10 в) с7 – с5

**Критерии оценки ответов на вопросы:**

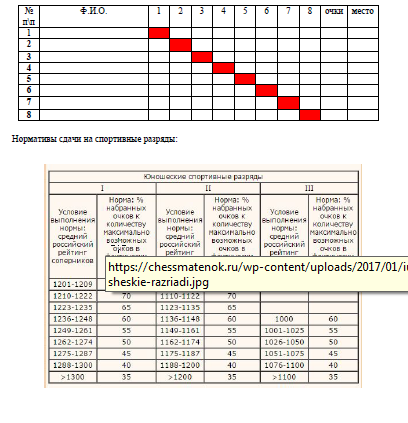
0-04 правильных ответов — низкий уровень.

05-08 правильных ответов — средний уровень.

09-10 правильных ответов — высокий уровень.

**Итоговая аттестация 2 полугодие *3год обучения***

**Таблица турнирная, при помощи которой проводится турнир в объединении**





**3. Список литературы**

**Cписок литературы для педагога**

1. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь, - М: Просвещение, 1983.

2. Гершунский Б. Костьев А., Шахматы – школе, Педагогика, 1991.

3. Гришин В., Осипов Н. В гостях у короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт, М; Педагогика, 1982.

4. Карпов А., Гик Е. Шахматные сюжеты - Знание. Москва, 1991.

5. Нежметдинов Р. Шахматы - Татарское книжное издательство, Казань, 1985.

6. Сухин И. Приключения в шахматной стране.- М: Педагогика, 1991.

7. Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга// Сухин И. Книга - выручалочка по внеклассному чтению, - М: Новая школа, 1995,- Вып. 5.

8. Сухин И. От сказки - к шахматам. - М.: Астрель, АСТ, 2000.

9. Сухин И. Шахматы для самых маленьких.- М.: Астрель, АСТ, 2000.

10. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя - Обнинск; духовное возрождение, 1999.

**Рекомендуемый список литературы для детей**

1. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука.- М.: Детская литература, 1980.

2. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы.- Л.: Детская литература, 1985.

3. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек.- Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.

4. Сухин И. Котята- хвастунишки // Сухин И. Книга- выручалочка по внеклассному чтению. М.: Новая школа, 1994

5. Сухин И. От сказки - К шахматам. - М.: Астрель, АСТ, 2000.

6. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно- белые чудес и тайн полны: Учебник для первого класса - Обнинск: Духовное возрождение, 1998.

**Краткий шахматный словарь**

**А**

*Ассоциация гроссмейстеров*— добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира.

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

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

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

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

**Б**

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

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

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

**В**

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

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

*Вариант*— одно из многочисленных ответвлений в партии.

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

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

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

**Г**

*Горизонталь* —прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево).

Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до

1-й горизонтали).

*Гроссмейстер*— самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

**Д**

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

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

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

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

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

**Ж**

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

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

**3**

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

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

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

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

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

**И**

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

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

**К**

*Комбинация*— серия последовательных ходов, совершаемы с целью улучшения своей позиции, приобретении шахматного материала, постановки мата. Неприменный атрибут шахматной

*Комбинации* — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

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

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

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

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

*Каисса* — греческая богиня, покровительница шахмат.

**Качество** — приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью

за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

**Л**

*Легкие фигуры* — общепринятое название для коней и слонов.

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

*Ловушка*— своеобразны ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней.

Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легаля»).

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

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

*Мат спёртый* — разновидность обычного мата. Встречается редко.

*Мастер* — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером.

*Национальный мастер* — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

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

одержания победы в партии.

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

*Миттельшпиль* — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон.

Мобилизация сил к этому времени завершена.

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

**Н**

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

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

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

*Нотация* — система записи ходов в шахматной партии.

**О**

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

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

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

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

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

*Ошибка*— любой просчет в игре.

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

**П**

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

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

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

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

Поле —одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля. Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: al, е5, с8 и т.

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

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

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

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

**Р**

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

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

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

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

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

**С**

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

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

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

*Судья —* человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

**Т**

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

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

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

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

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

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

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

*Тяжелые фигуры* — общепринятое название для ладей и ферзей.

**У**

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

**Ф**

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

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

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

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

**X**

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

Ц

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

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

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

**Ч**

*Чемпион мира*— самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

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

**Ш**

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

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

*Штурм* — решительная шахматная атака.

**Э**

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