

МОУО «Отдел образования Администрации Куртамышского муниципального округа
Курганской области»
Муниципальное бюджетное учреждение
дополнительного образования Куртамышского района
«Дом детства и юношества»

ПРИНЯТА
на заседании методического
совета
от « 30 » мая 2022 г.
Протокол № 4

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБУДО
«Куртамышский ДДО»
Колобова Т.И.
Приказ № 3 от 30 мая 2022 г.



Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
физкультурно-спортивной направленности
«В шахматном королевстве»
Возраст учащихся: 7-9 лет
Срок реализации: 2 года

Автор-составитель:
Рябов Сергей Викторович,
педагог дополнительного образования

Куртамыш, 2022

ПАСПОРТ ПРОГРАММЫ

Ф.И.О. автора - составителя	Рябов Сергей Викторович
Наименование учреждения	МБУДО «Куртамышский дом детства и юношества»
Название программы	В шахматном королевстве
Творческое объединение	Клуб «Шахматная планета»
Тип программы	Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа
Направленность	Физкультурно-спортивная
Образовательная область	Спорт
Вид программы	Модифицированная
Возраст обучающихся	8-10 лет
Срок обучения	2 года
Объем часов по годам обучения	1 г.о. -36, 2 г.о. – 36 часов
Уровень освоения программы	1 год обучения – стартовый (ознакомительный) 2 год обучения - базовый
Цель программы	Развитие мышления младшего школьника — «от наглядного образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого через обучение игре в шахматы»
С какого года реализуется	2010

СОДЕРЖАНИЕ

ПАСПОРТ программы

Раздел 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

- 1.1. Пояснительная записка
 - Направленность программы
 - Актуальность программы
 - Отличительные особенности программы
 - Адресат программы
 - Срок реализации (освоения программы)
 - Объем программы
 - Формы обучения, особенности организации образовательного процесса
 - Возможность реализации индивидуального образовательного маршрута (ИОМ)
 - Наличие детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)
 - Наличие талантливых детей в объединении
 - Уровни сложности содержания программы
- 1.2. Цели и задачи программы. Планируемые результаты
 - Цель и задачи программы, планируемые результаты
- 1.3. Рабочая программа
 - Учебный план
 - Содержание программы
 - Тематическое планирование

Раздел 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

- 2.1. Календарный учебный график
- 2.2. Формы текущего контроля / промежуточной аттестации
- 2.3. Материально – техническое обеспечение
- 2.4. Информационное обеспечение
- 2.5. Кадровое обеспечение
- 2.6. Методические материалы
- 2.7. Оценочные материалы
- 2.8. Список литературы

ПРИЛОЖЕНИЕ

- Приложение 1. Возрастные особенности обучающихся
- Приложение 2. Тезаурус

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы: физкультурно-спортивная.

Актуальность.

Шахматы - это интеллектуальная игра, которая оказывает большое внимание на развитие человека и занимает огромное место в культурном наследии человечества.

Шахматы несут нравственное и воспитательное предназначение и удивительную многоплановость, вызванную триединой формулой - искусство, наука, спорт.

Актуальность программы продиктована требованиями времени. В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

Шахматы способствуют развитию коммуникационной компетенции, проведению свободного от школы времени увлекательно, с пользой.

Программа разработана в соответствии с основными положениями Федерального закона «Об образовании в РФ» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (в действующей редакции); Федерального закона № 304-ФЗ от 31 июля 2020 г. «О внесении изменений в ФЗ «Об образовании в РФ» по вопросам воспитания обучающихся» от 29.12.2012 г.; Государственной программы Российской Федерации «Развитие образования» (Постановление Правительства РФ от 26.12.2017 г. № 1642); Концепции развития дополнительного образования детей (распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 1726-р); Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», (Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018г. № 196); Национального проекта «Образование», Федерального проекта «Успех каждого ребенка»; санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. № 28); Профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых» (Приказ Минтруда России от 05.05.2018 № 298н), (Приказ Минтруда России от 22.09.2021 г. № 652н); Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ (приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 № 816), методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (Минобрнауки России (Департамент государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи №09-3242 от 18.11.2015 г.); методических рекомендаций по разработке дополнительных общеразвивающих программ в Курганской области (письмо Департамента образования и науки Курганской области от 26.10.2021 г. исх. № 08-05794/21 «О структурной модели дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы»).

Отличительные особенности программы заключаются в поэтапном освоении учащимися, предлагаемого материала, что даёт возможность учащимся с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям. Программа основана на индивидуальном подходе к каждому учащемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности. Индивидуальный подход базируется на личностно-ориентированном подходе к ребёнку, при помощи создания педагогом «ситуации успеха» для каждого учащегося, таким образом данная методика повышает эффективность и результативность образовательного процесса. Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения педагогом за практической деятельностью учащихся на занятии.

Адресат программы.

Программа адресована для учащихся - 8-10 лет.

Первый год обучения: 8-9 лет.

Второй год обучения: 9-10 лет.

На занятия принимаются учащиеся с разным уровнем владения игрой в шахматы.

Программа предусматривает возможность обучения в условиях инклюзии учащихся с ОВЗ.

Эффективное выполнение целей и задач каждого занятия напрямую зависит от понимания учащимися инструкций, заданий, правил, предлагаемых педагогом.

Место расположение учащегося со сниженным зрением или слухом предусматривает возможность видеть лица педагога и сверстников, а также воспринимать все элементы образовательного пространства (мультимедийное оборудование, оборудование для демонстрации действий и др.), при этом учитывается расположение источников света (не должен быть направлен в глаза ребёнка). При длительных монологических высказываниях педагог использует демонстрационные материалы, простые и лёгкие для восприятия. Для учащихся с умственной отсталостью (интеллектуальными нарушениями, задержкой психического развития) необходимо максимально упрощать задания, дозировать информацию, обучать на предметно-действенной основе с использованием игровой формы.

Срок реализации программы: 2 года

Объем программы

Всего учебным планом программы предусмотрено 72 часа.

1-ый год обучения – 36 ч.;

2-ой год обучения – 36 ч.

Формы обучения, особенности организации образовательного процесса

Формы обучения: фронтальные, групповые, парные, индивидуальные.

Особенности организации образовательного процесса

Программа реализуется в группах одного возраста обучающихся или в подгруппах с осуществлением индивидуального подхода.

Программа реализуется как в очной, так и заочной (при необходимости) форме обучения. В образовательном процессе используются педагогические технологии дистанционного обучения, средства и методы (мультимедийные лекции и мультимедийные презентации, электронное тестирование, метод «электронный кейс», метод телекоммуникационных проектов, тематические компьютерные игры). В условиях электронного обучения в соответствии с целями и задачами дополнительного образования происходит расширение информационного пространства. Используются платформы Zoom, Skype, мессенджеры WhatsApp, Telegram, социальная сеть #ВКонтакте.

Программа реализуется в сетевой форме на базе образовательного учреждения города.

Занятия проводятся с классом-комплектом.

Режим занятий:

1-ый год обучения – занятия проходят 1 раз в неделю по 1 академическому часу (45 минут);

2-ой год обучения – занятия проходят 1 раз в неделю по 1 академическому часу (45 минут);

Возможность реализации индивидуального образовательного маршрута (ИОМ).

При необходимости или по запросу может быть реализован индивидуальный образовательный маршрут для одарённых учащихся или для учащихся с ОВЗ.

Наличие детей-инвалидов и детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)

Исходя из социального запроса в рамках программы разрабатываются и реализуются индивидуальные образовательные маршруты для детей с ОВЗ с учётом их нозологической группы и создания необходимых специальных условий.

Уровни сложности содержания программы

1 год обучения – стартовый (ознакомительный)

2 год обучения – базовый

1.2. Цели и задачи программы. Планируемые результаты

Цель: развитие мышления младшего школьника — «от наглядного образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого через обучение игре в шахматы».

Задачи

Обучающие:

- обучать основам шахматной игры;
- обучать ориентироваться на плоскости;
- формировать ключевые компетенции обучающихся в процессе обучения и приобщения к шахматной игре.

Воспитывающие:

- формировать выдержку, волю, самоконтроль, уверенность в своих силах;
- воспитывать уважительное отношение к умственной деятельности.

Развивающие:

- развивать логическое мышление, память, наблюдательность;
- расширять кругозор, словарный запас;
- активизировать мыслительную деятельность

Здоровьесберегающий аспект

Использование динамических пауз, физкультминуток, упражнений для глаз, организованных перемен, проветривание учебного кабинета во время перерывов.

Личностные результаты освоения программы курса:

- формирование таких качеств личности, как выдержка, воля, самоконтроль, уверенность в своих силах;
- воспитание уважительного отношения к умственной деятельности.

Метапредметные результаты освоения программы курса:

- развитие логического мышления, памяти, наблюдательности;
- расширение кругозора, словарного запаса;
- активация мыслительной деятельности.

Предметные результаты освоения программы курса:

- обучение основам шахматной игры;
- обучение ориентации на шахматной доске (на плоскости);
- формирование ключевых компетенций у учащихся в процессе обучения приобщении к шахматной игре.

Формирование универсальных учебных действий

УУД	Знания, умения, навыки
Регулятивные	<ul style="list-style-type: none">– <i>Определять и формулировать</i> цель деятельности с помощью педагога.– <i>Проговаривать</i> последовательность действий.– <i>Учиться высказывать</i> своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией.– <i>Учиться работать</i> по предложенному педагогом плану.– <i>Учиться отличать</i> верно, выполненное задание от неверного.– <i>Учиться совместно с педагогом и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.</i>
Познавательные	<ul style="list-style-type: none">– Ориентироваться в своей системе знаний: <i>отличать</i> новое от уже известного с помощью педагога.– <i>Добывать новые знания: находить ответы</i> на вопросы, используя свой

	<p>жизненный опыт и информацию, полученную от педагога.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Перерабатывать полученную информацию: <i>делать выводы</i> в результате совместной работы всей группы. – Перерабатывать полученную информацию: <i>сравнивать</i> и <i>группировать</i> такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур. – Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).
Коммуникативные	<ul style="list-style-type: none"> – Донести свою позицию до других: <i>оформлять</i> свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста). – <i>Слушать</i> и <i>понимать</i> речь других. – Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им. – Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

1.3. Рабочий программа

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

	Название раздела программы	1 год обучения			2 год обучения		
		Количество часов			Количество часов		
		всего	теория	практика	всего	теория	практика
1.1.	Родина шахмат (вводное занятие)	1	1	-	-	-	-
1.2.	Шахматы вокруг нас (вводное занятие)	-	-	-	1	1	-
2.	Волшебная шахматная доска	2	1	1	-	-	-
3.	Шахматные фигуры	10	3,5	6,5	-	-	-
4.	Король под прицелом	6	1,5	4,5	-	-	-
5.	Шахматная тактика	16	3	13	6	1,5	4,5
6.	Дебют: открытые начала	-	-	-	2	1	1
7.	Тактика: комбинации	-	-	-	12	3	9
8.	Эндшпиль	-	-	-	6	1,5	4,5
9.	Техника реализации материального преимущества	-	-	-	6	4,5	4,5
10.	Квалификационный турнир	-	-	-	2	-	2
11.	Промежуточная аттестация (итоговая аттестация – 2-ой год обучения)	1	-	1	1	-	1

36

36

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Первый год обучения

№ п./п.	Тема, раздел	Краткое содержание темы	Теоретические понятия	Практические навыки
I раздел - Родина шахмат				
1.1.	Вводное занятие, история возникновения шахмат	Зарождение шахматной игры, первоначальное название шахмат Перевод слова шахматы	Древняя Индия, чатуранга, перевод слова шахматы - смерть королю	Умение слушать рассказ педагога
II раздел - Волшебная шахматная доска				
2.1.	Шахматная доска и шахматная нотация	Теоретические сведения о шахматной нотации и шахматной доске	Описание шахматной доски, вертикали, горизонтали, диагонали, поле, центр, королевский и ферзевый фланги	Умение описать формы шахматной доски, линии шахматной доски, поле, центр, королевский и ферзевый фланги
2.2.	Шахматная армия. Знакомство с шахматными фигурами	Правильное расположение шахматной доски, шахматных фигур на доске	шахматные фигуры	Умение правильно расположить шахматную доску и шахматные фигуры на шахматной доске
III раздел - Шахматные фигуры				
3.1.	Ладья	Шахматная фигура ладья, ее место на доске, как она ходит и берет	понятие о шахматной фигуре (ладья)	Умение ставить местоположение ладьи на доске, и как она ходит и берет
3.2.	Слон	Шахматная фигура слон, его место на доске, как он ходит и берет	понятие о шахматной фигуре (слон)	Умение ставить местоположение слона на доске, и как он ходит и берет
3.3.	Ферзь	Шахматная фигура ферзь, его место на доске, как он ходит и берет	понятие о шахматной фигуре (ферзь)	Умение ставить местоположение ферзя на доске, и как он ходит и берет
3.4.	Конь. Королевская кавалерия	Шахматная фигура конь, его место на доске, как он ходит и берет	понятие о шахматной фигуре (конь)	Умение ставить местоположение коня на доске, и как он ходит и берет
3.5.	Королевская кавалерия в бою	Шахматная фигура конь, его место на доске, как он ходит и берет	понятие о шахматной фигуре (конь)	Умение ставить местоположение коня на доске, и как он ходит и берет
3.6.	Пешка. Королевский пехотинец	Пешка, ее место на доске, как она ходит и берет Правило: «Взятие на проходе» Превращение пешки	понятие шахматной пешки, правило: «Взятие на проходе», превращение пешки	Умение ставить местоположение пешки на доске, и как она ходит и берет.

3.7.	Королевский пехотинец в бою	Пешка, ее место на доске, как она ходит и берет Правило: «Взятие на проходе» Превращение пешки	понятие шахматной пешки, правило: «Взятие на проходе», превращение пешки	Умение ставить местоположение пешки на доске, и как она ходит и берет.
3.8.	Король	Шахматная фигура король, его место на доске, как он ходит и берет	понятие о шахматной фигуре (король)	Умение ставить местоположение короля на доске, как он ходит и берет
3.9.	Рокировка. Король играет в прятки	Шахматный ход рокировка, правила рокировки	рокировка	Умение выполнить рокировку
3.10.	Рокировка, правила рокировки	Шахматный ход рокировка, правила рокировки	рокировка	Умение выполнить рокировку
IV раздел - Король под прицелом				
4.1.	Шах королю, открытое нападение	Тактический удар – шах, защита короля от шаха	шах	Умение ставить королю шах, и защитить короля от шаха
4.2.	Мат королю, цель шахматной партии	Мат королю – окончание партии, есть ли защита от мата	мат	Умение ставить королю мат
4.3.	Мат в 1 ход в окончании	Учимся владеть фигурами и ставим мат королю	мат	Умение владения фигурами, решение конкретной задачи
4.4.	Мат в 1 ход в партии	Учимся владеть фигурами и ставим мат королю	мат	Умение владения фигурами, решение конкретной задачи
4.5.	Ничья, пат, вечный шах	Ничья - никто не выиграл, пат, как пример ничьи, вечный шах	ничья, пат, вечный шах	Умение отличать что такое ничья и пат, вечный шах
4.6.	Развитие фигур. Каждый знает свое место	Начинаем играть шахматную партию, развиваем фигуры правильно и последовательно	принципы разыгрывания партии	Умение разыгрывать партию
V раздел – Шахматная тактика				
5.1.	Пешечная и коневая «вилка». Страшный удар	Пешечная и коневая «вилка», как их сделать	Пешечная и коневая «вилка»	Умение ставить пешечную и коневую «вилку»
5.2.	Двойной шах, вскрытый шах	Двойной шах, как его сделать, отличие от простого шаха, вскрытый шах	Двойной шах, вскрытый шах	Умение ставить двойной и вскрытый шах
5.3.	Двойной удар, шах с выигрышем фигуры	Двойной удар, как его сделать, выигрыш фигуры с помощью шаха	Двойной удар, шах, с выигрышем фигуры	Умение ставить двойной удар, шах, с выигрышем фигуры
5.4.	Связка	Связка, какая бывает связка, как ее сделать	Связка	Умение ставить связку

5.5.	Спертый мат	Тактический прием использования в атаке на короля ферзя и коня	Спертый мат, комбинация	Умение ставить в партии спертый мат
5.6.	Детский мат	Тактический прием в дебюте, при атаке на короля ферзя и слона	Детский мат	Умение ставить в партии детский мат и защититься от детского мата
5.7.	Линейный мат, мат в 2 хода	Техническое реализация материального преимущества при помощи двух ладей при атаке на короля	Линейный мат, мат в 2 хода	Умение ставить в партии линейный мат, мат в 2 хода
5.8.	Мат королем и ферзем	Техническое реализация материального преимущества при помощи ферзя и короля при атаке на короля	Мат королем и ферзем	Умение ставить в партии мат королем и ферзем
5.9.	Опасная диагональ	Тактические приемы при атаке на короля с помощью слонов	Слоны в атаке на короля	Умение владеть слонами при атаке на короля
5.10	Перевес в развитии	Реализация перевеса в силах при атаке на короля	Реализация перевеса в развитии	Умение реализовывать перевес в силах при атаке на короля
5.11	Атака на не рокировавшего короля в центре	Тактические приемы атаки на короля	Жертва	Умение использовать жертву фигуры при атаке на короля
5.12	Атака на короля, жертва на f7(f2)	Тактические приемы атаки на короля	Жертва на f7(f2)	Умение использовать жертву фигуры на f7(f2) при атаке на короля
5.13	Атака позиции рокировки	Тактические приемы атаки на позицию рокировки короля	Тактические приемы атаки на позицию рокировки короля	Умение использовать приемы атаки на позицию рокировки короля
5.14	Волшебный мир комбинаций: комбинации в дебюте	Типичные комбинации в шахматной партии	Типичные комбинации в шахматной партии	Умение найти и осуществить комбинацию в шахматной партии
5.15	Волшебный мир комбинаций: комбинации в миттельшпиле	Типичные комбинации в шахматной партии	Типичные комбинации в шахматной партии	Умение найти и осуществить комбинацию в шахматной партии
5.16	Волшебный мир комбинаций: комбинации в эндшпиле	Типичные комбинации в шахматной партии	Типичные комбинации в шахматной партии	Умение найти и осуществить комбинацию в шахматной партии
5.17	Шахматисты в коротких штанишках (промежуточная аттестация)	Обзорная беседа по пройденным темам за год обучения	Закрепление полученных знаний	Умение рассказать о полученных знаниях за год обучения

Второй год обучения

№ п./п.	Тема, раздел	Краткое содержание темы	Теоретические понятия	Практические навыки
I раздел - Шахматы вокруг нас				
1.	Вводное занятие, история об окружающем мире, где ассоциативно присутствуют шахмат	Где мы можем увидеть в окружающем мире предметы, имеющие связь с шахматами	Описание предметов, имеющие связь с шахматами	Умение слушать рассказ педагога
II раздел - Шахматная тактика				
2.1.	Двойной удар пешкой, слоном, ладьей	Примеры тактического двойного удара разными фигурами	Какие бывают двойные удары	Умение ставить двойные удары пешкой, слоном, ладьей
2.2.	Двойной удар ферзем	Примеры тактического двойного удара ферзем	Двойной удар ферзем	Умение ставить двойной удар ферзем
2.3.	Двойной удар конем – вилка	Примеры тактического двойного удара конем - вилка	Двойной удар конем - вилка	Умение ставить двойной удар конем - вилка
2.4.	Сквозной удар – ШАМПУР	Сквозной удар, как пример тактического двойного удара с выигрышем фигуры	Сквозной удар	Умение ставить сквозной удар с выигрышем фигуры
2.5.	Связка	Примеры тактического приема - связка	Связка	Умение ставить связку
2.6.	Защита от связки	Приемы защиты от связки	Защита от связки	Умение защититься от связки
III раздел - Эндшпиль				
3.1.	Проходные пешки	Что такое проходная пешка	понятие о проходной пешки	Умение организовать проходную пешку
3.2.	Прорыв	Тактический прием прорыв, как возможность организации проходной пешки	понятие о тактическом приеме – прорыв	Умение находить и применять в партии прием - прорыв
3.3.	Проведение пешки в ферзи	Проведение пешки в ферзи (королевская оппозиция, ключевые поля, теоретические ничейные позиции)	понятие о королевской оппозиции (какие они бывают), ключевые поля, теоретические ничейные позиции	Умение проводить пешку в ферзи
3.4.	Правило КВАДРАТА, отталкивание плечом	Проведение пешки в ферзи при помощи: правило КВАДРАТА, отталкивание плечом	понятие о правиле КВАДРАТА, прием – отталкивание плечом	Умение проводить пешку в ферзи
3.5.	Реализация лишней	Техническое реализация лишней	понятие об реализации	Умение реализовывать лишнюю

	пешки. Отдаленная проходная. Активный король	отдаленной проходной пешки	лишней отдаленной проходной пешки	пешку
3.6.	Переход в пешечный эндшпиль	Примеры правильного перехода в партии в выигрышный пешечный эндшпиль, при помощи размена фигур	Размен, как прием правильного перехода в выигрышный пешечный эндшпиль	Умение ориентироваться на шахматной доске при переходе в выигрышный пешечный эндшпиль
IV раздел - Техника реализации материального преимущества				
4.1.	Мат по «ЛИНЕЕЧКЕ»	Линейный мат, как пример комбинированной атаки на короля противника, с целью поставить ему мат	Линейный мат	Умение ставить королю линейный мат
4.2.	Мат королем и ладьей	Техническое реализация позиции короля и ладьи против короля соперника	Мат королем и ладьей	Умение ставить королю мат королем и ладьей
4.3.	Два могучих слона	Техническое реализация позиции короля и двух слонов против короля соперника	Мат королем и двумя слонами	Умение ставить королю мат королем и двумя слонами
4.4.	Западня	Прямое нападение на плохо стоящую фигуру соперника и ее последующий выигрыш	Ловля (выигрыш) плохо стоящей фигуры соперника	Умение нападать на плохо стоящую фигуру соперника
4.5.	Западня для ферзя	Прямое нападение на плохо стоящего ферзя соперника и его последующий выигрыш	Ловля (выигрыш) плохо стоящего ферзя соперника	Умение нападать на плохо стоящего ферзя соперника
4.6.	Западня для короля	Примеры комбинированной (от двух и более фигур) атаки на короля при помощи жертвы фигуры	Атака на короля, жертва фигуры, комбинация	Умение ставить мат королю противника
V раздел – Тактика: комбинации				
5.1.	Голый король	Совместная атака фигурами на позицию короля соперника	Атака на короля	Умение владеть фигурами при атаке на короля соперника
5.2.	Взлом	Совместная атака фигурами на позицию короля соперника (фигурно – пешечное прикрытие) при помощи жертвы фигуры	Атака на короля	Умение владеть фигурами при атаке на короля соперника
5.3.	Завлечение	Атака на короля соперника путем комбинации (завлечение)	Комбинация (завлечение)	Умение видеть на шахматной доске комбинацию (завлечение)

5.4.	Отвлечение	Атака на короля соперника путем комбинации (отвлечение)	Комбинация (отвлечение)	Умение видеть на шахматной доске комбинацию (отвлечение)
5.5.	Перегрузка	Атака на короля соперника путем комбинации (перегрузка)	Комбинация (перегрузка)	Умение видеть на шахматной доске комбинацию (перегрузка)
5.6.	Дебют – слабый пункт f7 (f2)	Атака на короля соперника с использованием слабых полей f7 (f2) в его расположении	Атака по слабым полям f7 (f2)	Умение атаковать слабые поля в расположении короля соперника
5.7.	Дебют – перевес в развитии	Атака на короля соперника при преимуществе в развитии	Атака на короля соперника	Умение атаковать короля соперника при преимуществе в развитии
5.8.	Вскрытое нападение	Атака на короля соперника при помощи вскрытого нападения	Вскрытое нападение	Умение атаковать короля соперника при помощи вскрытого нападения
5.9.	Промежуточный ход	Промежуточный ход, как элемент атаки на короля соперника	Промежуточный ход	Умение видеть в партии промежуточный ход
5.10.	Уничтожение защиты. Перекрытие	Комбинации на уничтожение защиты, перекрытие	Уничтожение защиты, перекрытие	Умение видеть на шахматной доске комбинацию – уничтожение защиты, перекрытие
5.11.	Комбинации на вечный шах	Разновидность ничьи – комбинация на вечный шах	Комбинация на вечный шах	Умение использовать комбинацию на вечный шах с целью добиться ничьи
5.12.	Патовые комбинации	Разновидность ничьи – комбинация на пат	Комбинация на пат	Умение использовать комбинацию на пат с целью добиться ничьи
VI раздел – Дебют				
6.1.	Королевский гамбит	Открытые начала - гамбиты	Гамбит	Умение разыгрывать дебюты королевский гамбит)
6.2.	Центральный и северный гамбиты	Открытые начала - гамбиты	Гамбит	Умение разыгрывать дебюты (центральный и северный гамбиты)
VII раздел – Квалификационный турнир				
7.1.- 7.2.	Квалификационный турнир	Инструктаж перед турниром, судейские правила проведения соревнования	Соревнование (турнир)	Умение ориентироваться на соревновании правильно соблюдать правила
VIII раздел – Итоговая аттестация				
8.1.	Приключения в шахматном королевстве	Обзорная беседа по пройденным темам за курс обучения	Закрепление полученных знаний	Умение рассказать о полученных знаниях за курс обучения

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

Первый год обучения

№ п./п.	Наименование раздела, темы	Дата	Всего часов	Формы занятий	Форма текущего контроля/проме- жуточной аттестации
	I раздел - Родина шахмат		1		
1.	Шахматы, через века и страны. Краткая история возникновения шахмат		1	Беседа	Наблюдение
	II раздел - Волшебная шахматная доска		2		
2.1.	Шахматная доска и шахматная нотация		1	Путешествие	Показ детьми
2.2.	Шахматная армия. Знакомство с шахматными фигурами		1	Сказка	Расставь фигуры
	III раздел - Шахматные фигуры		10		
3.1.	Ладья		1	Путешествие	Игра
3.2.	Слон		1	Сказка	Игра
3.3.	Ферзь		1	Путешествие	Игра
3.4.	Конь. Королевская кавалерия		1	Сказка	Игра
3.5.	Королевская кавалерия в бою		1	Практическое занятие	Конкурс
3.6.	Пешка. Королевский пехотинец		1	Сказка	Игра
3.7.	Королевский пехотинец в бою		1	Практическое занятие	Конкурс
3.8.	Король		1	Путешествие	Игра
3.9.	Рокировка. Король играет в прятки		1	Комбинирова- нное занятие	Конкурс
3.10.	Рокировка, правила рокировки		1	Практическое занятие	Тест
	IV раздел - Король под прицелом		6		
4.1.	Шах королю, открытое нападение		1	Сказка	Игра
4.2.	Мат королю, цель шахматной партии		1	Путешествие	Игра
4.3.	Мат в 1 ход в окончании		1	Тренинг	Тест
4.4.	Мат в 1 ход в партии		1	Тренинг	Тест
4.5.	Ничья, пат, вечный шах		1	Путешествие	Игра
4.6.	Развитие фигур. Каждый знает свое место		1	Сказка	Викторина
	V раздел – Шахматная тактика		17		

5.1.	Пешечная и коневая «вилка». Страшный удар		1	Практическое занятие	Игра
5.2.	Двойной шах, вскрытый шах		1	Практическое занятие	Игра
5.3.	Двойной удар, шах с выигрышем фигуры		1	Практическое занятие	Игра
5.4.	Связка		1	Практическое занятие	Игра
5.5.	Спертый мат		1	Практическое занятие	Игра
5.6.	Детский мат		1	Практическое занятие	Игра
5.7.	Линейный мат, мат в 2 хода		1	Практическое занятие	Игра
5.8.	Мат королем и ферзем		1	Практическое занятие	Игра
5.9.	Опасная диагональ		1	Практическое занятие	Игра
5.10.	Перевес в развитии		1	Практическое занятие	Игра
5.11.	Атака на нерокировавшего короля в центре		1	Комбинированное занятие	Игра
5.12.	Атака на короля, жертва на f7(f2)		1	Комбинированное занятие	Игра
5.13.	Атака позиции рокировки		1	Комбинированное занятие	Игра
5.14.	Волшебный мир комбинаций: комбинации в дебюте		1	Комбинированное занятие	Тест
5.15.	Волшебный мир комбинаций: комбинации в миттельшпиле		1	Комбинированное занятие	Тест
5.16.	Волшебный мир комбинаций: комбинации в эндшпиле		1	Комбинированное занятие	Тест
5.17.	Шахматисты в коротких штанишках (промежуточная аттестация)		1	Праздник	Кроссворд
	ИТОГО		36		

Второй год обучения

№ п./п.	Наименование раздела, темы	Дата	Всего часов	Формы занятий	Форма текущего контроля/промежуточной аттестации
	I раздел – Шахматы вокруг нас		1		
1.	Шахматы вокруг нас		1	Беседа	Наблюдение
	II раздел – Шахматная тактика		6		
2.1.	Двойной удар пешкой, слоном, ладьей. Вводное занятие		1	Практическое занятие	Игра
2.2.	Двойной удар ферзем		1	Практическое занятие	Игра
2.3.	Двойной удар конем – вилка		1	Практическое занятие	Игра
2.4.	Сквозной удар – ШАМПУР		1	Практическое занятие	Игра
2.5.	Связка		1	Практическое занятие	Игра
2.6.	Защита от связки		1	Практическое занятие	Игра
	III раздел - Эндшпиль		6		
3.1.	Проходные пешки		1	Практическое занятие	Игра
3.2.	Прорыв		1	Практическое занятие	Игра
3.3.	Проведение пешки в ферзи		1	Практическое занятие	Игра
3.4.	Правило КВАДРАТА, отталкивание плечом		1	Практическое занятие	Игра
3.5.	Реализация лишней пешки. Отдаленная проходная. Активный король		1	Практическое занятие	Игра
3.6.	Переход в пешечный эндшпиль		1	Практическое занятие	Игра
	IV раздел - Техника реализации материального преимущества		6		
4.1.	Мат по «ЛИНЕЕЧКЕ»		1	Путешествие	Игра
4.2.	Мат королем и ладьей		1	Сказка	Игра

4.3.	Два могучих слона		1	Путешествие	Игра
4.4.	Западня		1	Сказка	Игра
4.5.	Западня для ферзя		1	Практическое занятие	Игра
4.6.	Западня для короля		1	Сказка	Игра
	V раздел - Тактика: комбинации		12		
5.1.	Голый король		1	Практическое занятие	Игра
5.2.	Взлом		1	Практическое занятие	Игра
5.3.	Завлечение		1	Практическое занятие	Игра
5.4.	Отвлечение		1	Практическое занятие	Игра
5.5.	Перегрузка		1	Практическое занятие	Игра
5.6.	Дебют – слабый пункт f7 (f2)		1	Практическое занятие	Игра
5.7.	Дебют – перевес в развитии		1	Практическое занятие	Игра
5.8.	Вскрытое нападение		1	Практическое занятие	Игра
5.9.	Промежуточный ход		1	Практическое занятие	Игра
5.10.	Уничтожение защиты. Перекрытие		1	Практическое занятие	Игра
5.11.	Комбинации на вечный шах		1	Практическое занятие	Игра
5.12.	Патовые комбинации		1	Практическое занятие	Игра
	VI раздел – Дебют		2		
6.1.	Королевский гамбит		1	Практическое занятие	Игра
6.2.	Центральный и северный гамбиты		1	Практическое занятие	Игра
	VII раздел – Квалификационный турнир		2		
7.1.-	Квалификационный турнир		2	Соревнование	Контрольное

7.2.					занятие
	VIII раздел – Итоговая аттестация		1		
8.1	Приключения в шахматном королевстве		1	Праздник	Кроссворд
	ИТОГО		36		

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

2.1. Календарный учебный график

Количество учебных недель	36 недель
Первое полугодие	с 01.09.2022 г. по 31.12.2022., 17 учебных недель
Второе полугодие	с 10.01.2022 г. по 31.05.2023., 19 учебных недель
Промежуточная аттестация	31.05.2023 г.

2.2. Формы текущего контроля / промежуточной аттестации

1. Вводный контроль – собеседование.
2. Текущий контроль – опросы, контрольные, тестирование после прохождения тем и разделов.
3. Промежуточный контроль (обобщающие, тематические занятия).
4. Промежуточный контроль по итогам реализации программы (викторины, соревнования, турниры, конкурсы, игры, экзамен).

2.3. Материально-техническое обеспечение

Для реализации программы имеется учебный кабинет со столами и стульями для проведения занятий.

МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Оборудование	Дидактические материалы
Комплекты шахматных фигур с досками	Иллюстрации шахматных позиций, раскрывающих тему занятий
	Дидактические игры и задания
	Дидактические карточки
	Задания для конкурса
	Вопросники к контрольным занятиям и викторинам
	Специальная литература
	Раздаточные материалы для тренингов
	Словарь шахматных терминов

2.4. Информационное обеспечение

Комплект аудио-, видео-, интернет источников сформирован в соответствии с программным материалом и обеспечивают достижение планируемых результатов.

2.5. Кадровое обеспечение

Педагог дополнительного образования, 1-ой квалификационной категории – Рябов Сергей Викторович, спортивное звание – кандидат в мастера спорта по шахматам (2006 г., г. Курган)

2.6. Методические материалы

В образовательном процессе используются традиционные дидактические методы и приемы обучения: словесные, наглядные, практические (игровые).

Широко используются на занятиях обучающие презентации с использованием электронных образовательных ресурсов, видео уроки.

Методические материалы подбираются и систематизируются с учётом содержания программы: презентации, видео уроки, тренировочные упражнения, игры, в соответствии с задачами и планируемыми результатами программы.

Используемые педагогические технологии

Интерактивные технологии обучения предполагают такую организацию занятия, когда происходит моделирование различных жизненных ситуаций и используются различные ролевые игры. При этом общее решение поставленного вопроса принимается на основе анализа предложенных ситуаций и обстоятельств. Информационные потоки проникают в сознание обучающихся и активизируют мозговую деятельность. Разумеется, интерактивная технология обучения требует полностью изменить существующую структуру занятия. Кроме того, подобный режим невозможен без опыта и профессионализма самого педагога.

Проблемное обучение - это тип развивающего обучения, в котором сочетаются систематическая самостоятельная поисковая деятельность обучающихся с усвоением ими готовых выводов науки, а система методов построена с учетом целеполагания и принципа проблемности; процесс взаимодействия преподавания и учения ориентирован на формирование познавательной самостоятельности обучающихся, устойчивости мотивов учения и мыслительных (включая и творческие) способностей в ходе усвоения ими научных понятий и способов деятельности, детерминированного системой проблемных ситуаций.

Алгоритм учебного занятия

I этап - организационный.

Задача: подготовка учащихся к работе на занятии.

Содержание этапа: организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания.

II этап - основной.

В качестве основного этапа может быть выступать следующее:

1. *Усвоение новых знаний и способов действия.* Задача: обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения. Использование заданий и вопросов, активизирующих познавательную деятельность учащихся.

2. *Первичная проверка понимания*

Задача: контроль осознанности усвоения нового учебного материала, выявление неверных представлений, их коррекция. Применение пробных практических заданий, которые сочетаются с объяснением соответствующих правил или обоснованием.

3 *Закрепление знаний и способов действий.* Применение тренировочных упражнений, заданий, выполняемых учащимися самостоятельно. Практикум.

4. *Обобщение и систематизация знаний.*

Задача: формирование целостного представления знаний по теме через беседу, опрос, небольшое практическое задание.

III этап – контрольный.

Задача: выявление качества и уровня овладения знаниями, их коррекция.

Используются тестовые задания, виды устного и письменного опроса, вопросы и задания различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поисково-исследовательского).

IV этап - итоговый.

Задача: дать анализ и оценку успешности достижения цели и наметить перспективу последующей работы.

Содержание этапа: совместное с учащимися подведение итога об интенсивности и качестве работы учащихся на занятии, что нового узнали, какими умениями и навыками овладели.

V этап: информационный.

Задача: обеспечение понимания цели, содержания и способов выполнения домашнего задания, логики дальнейших занятий.

Информация о домашнем задании (если необходимо), инструктаж по его выполнению, определение перспективы следующих занятий.

VII этап - рефлексивный.

Задача: мобилизация учащихся на самооценку. Может оцениваться работоспособность, психологическое состояние, результативность работы, содержание и полезность учебной работы.

Изложенные этапы могут по-разному комбинироваться, какие-либо из них могут не иметь места в зависимости от педагогических целей, вида и типа занятия.

2.7. Оценочные материалы

Оценочные материалы по программе на каждое занятие (разминка, новая тема) подбираются примеры или упражнения из специальной литературы, а также применяются другие игры (головоломки, ребусы, кроссворды и т.д.), все это обыгрывается в игровой форме).

№	Наименование разделов	Вид контроля	
		1 год обучения	2 год обучения
1.	Родина шахмат (вводное занятие)	Наблюдение	-
2.	Волшебная шахматная доска	Расставь фигуры	-
3.	Шахматные фигуры	Тест	-
4.	Король под прицелом	Викторина	-
5.	Шахматная тактика	Кроссворд	Игра
6.	Шахматы вокруг нас	-	Наблюдение
7.	Эндшпиль	-	Игра
8.	Техника реализации материального преимущества	-	Игра
9.	Тактика: комбинации	-	Игра
10.	Дебют	-	Игра
11.	Квалификационный турнир	-	Контрольное занятие
12.	Промежуточная аттестация	Кроссворд	
13.	Итоговая аттестация		Кроссворд

2.8. Список литературы и интернет- источников

Литература и интернет - ресурсы для педагога

Литература для педагога

1. Журавлев, Н. И. Шахматы. Шаг за шагом. / Н.И. Журавлев - М.: Russian CHESS House / Русский шахматный дом, 2014г. стр. 312
2. Воробьева, Т.П. Организация и проектирование современного учебного занятия в системе дополнительного образования детей. / Т.П. Воробьева – Курган: ИРОСТ, 2013. стр. 193
3. Дорофеева, А. Г. Хочу учиться шахматам 2 (школьный шахматный учебник). / А.Г. Дорофеева - М.: Russian CHESS House, 2012г. стр. 248

4. Барский, В.Л. Шахматная школа. Учебник для младших классов. / В.Л. Барский – М.: Поляндрия / Библиотека РШФ, 2016г. стр. 96

Интернет-ресурсы:

www.chess555narod.ru, www.gtrk-kurgan.ru, www.zauralsport.ru, www.kurgan-chess.ru.

Литература для обучающихся и родителей

1. Дорофеева, А. Г. Шахматная лесенка. / А.Г. Дорофеева – М.: Дорофеева Анна Геннадьевна, 2012г. стр. 100
2. Дорофеева, А. Г. ШАХМАТЫ начальная тактика. / А.Г. Дорофеева – М.: Дорофеева Анна Геннадьевна, 2013г. стр. 76
3. Дорофеева, А. Г. Шахматная радуга. (1-7 книга). / А.Г. Дорофеева – М.: Дорофеева Анна Геннадьевна, 2014г. стр. 64
4. Иващенко, С. Учебник шахматных комбинаций. т.1. / С. Иващенко - М.: Russian CHESS House, 2016г. стр. 144
5. Конотоп, В.А., Конотоп, С.В. Двойной удар. Сквозное нападение. / В.А. Конотоп, С.В. Конотоп – Подольск: Конотоп В.А., Конотоп С.В., 2014г. стр. 104
6. Литманович, М. Научите меня играть в шахматы! (школьный шахматный учебник). / М. Литманович - М.: Russian CHESS House, 2013г. стр. 96

Аннотация

Программа разработана для учащихся 8-10 лет с целью формирования развития мышления во всех его проявлениях — от наглядно образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого через обучение игре в шахматы.

ПРИЛОЖЕНИЕ

Возрастные особенности обучающихся.**Особенности развития и воспитания, обучающихся младшего школьного возраста**

Обучающийся младшего школьного возраста характеризуется, прежде всего готовностью к учебной деятельности (уровнем физиологического, психического, интеллектуального развития, который определяет способность учиться). Это способность к взятию на себя новых обязанностей, которая лежит в основе учебной мотивации обучающихся младшего школьного возраста.

Этот период является наиболее важным для развития эстетического восприятия, творчества и формирования нравственно-эстетического отношения к жизни, которое закрепляется в более или менее неизменном виде на всю жизнь.

В начальной школе у обучающегося развиваются формы мышления, которые обеспечивают дальнейшее усвоение различных знаний, развитие мышления.

В этот период у обучающегося младшего школьного возраста одновременно с появлением способности к обучению возникает и комплекс некоторых трудностей, в который входят трудности нового режима жизни, новых отношений со сверстниками и педагогом. В это время у обучающегося возникает апатия, связанная с невозможностью преодолеть эти трудности. Здесь очень важна эмоциональная поддержка родителей, помощь в преодолении этих трудностей. При этом педагог обязательно должен учитывать особенности обучающегося: произвольность, внутренний план действий и рефлексивность, которая проявляется при столкновении с различными дисциплинами.

В этот период можно выделить ведущую деятельность, которая должна учитываться педагогом. Она включает в себя приобретение новых знаний, умение решать различные задачи и др.

Согласно А. Н. Леонтьеву ведущая деятельность – деятельность, на основе которой:

- 1) создаются другие, частные виды деятельности;
- 2) формируется интеллект, представляющий собой совокупность различных функций (сенсорно-перцептивных, мнемологических и атенционных);
- 3) формируется сама личность субъекта деятельности.

В учебной деятельности обучающегося младшего школьного возраста складываются такие частные виды, как письмо, чтение, работа на компьютере, творческая деятельность и др.

Огромную роль имеет такое явление, как переключение с семьи или детского сада на школу, т. е. у обучающегося происходит смена главенствующих авторитетов. Авторитет родителей теперь становится для него не главным или не таким главным. Больше значение чаще всего приобретает педагог. При этом нужно отметить, что родителям нельзя ругать за это ребенка, так как такое непонимание может закрепить приоритет педагога. Педагог будет «хорошим», а родители – «плохими» и «несправедливыми».

Педагогу же не следует пренебрегать возможностями самоорганизации и самодисциплинирования обучающегося, которые стимулируются групповыми играми, любопытством, самопроизвольно появляющимся интересом к всевозможным творческим занятиям. Такие проявления нужно поддерживать, развивать, подсоединять к системе педагогически организованных и целенаправленных дел.

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, чему 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 («a», «b», «c» и т. д.).

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

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

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

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

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

Г

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

Гроссмейстер — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

Д

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

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

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

двух до восьми полей).

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

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

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

Ж

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

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

З

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

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

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

Игра — шахматный поединок, шахматная партия.

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

К

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

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

Композиция — заранее созданная искусственная шахматная позиция:

задача или этюд.

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

Кандидат в мастера — шахматный разряд после 1, непосредственно перед мастером спорта.

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

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

Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

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

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

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

М

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 обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой 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, отпугивание ее от своих позиций и т. п.

Н

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

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

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

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

О

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

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

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

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

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

Ошибка — любой просчет в игре.

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

П

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Р

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

Развитие — постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстрой 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 1 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 ранга, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

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

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

Тяжелые фигуры — общепринятое название для ладей и ферзей.

У

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

Ф

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

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

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

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

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

Х

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

Ц

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

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

невыгодный для себя ход.

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

Ч

Чемпион мира — самый сильный шахматист или шахматистка всей Земли.

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

Ш

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

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

Штурм — решительная шахматная атака.

Э

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