

Пояснительная записка.

Рабочая программа «Шахматы» для обучающихся 1-4 классов разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, авторской программы И.Г. Сухина «Программы курса «Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений». Данная программа реализуется в Центре цифровой и гуманитарной профилей «Точка роста».

Актуальность создания программы вызвана потребностями современных детей и их родителей, а также ориентирована на социальный заказ общества. Программа «Шахматы» базируется на современных требованиях модернизации системы образования, способствует соблюдению условий социального, культурного, личностного и профессионального самоопределения, а также творческой самореализации детей. Она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности.

Новизна и отличительная особенность данной программы заключается:

- В поэтапном освоении учащимися, предлагаемого курса, что даёт возможность детям с разным уровнем развития освоить те этапы сложности, которые соответствуют их способностям.

- В использовании во время процесса обучения электронных образовательных ресурсов, а именно компьютерных образовательных шахматных программ («Шахматная школа для начинающих»; «Шахматная школа для шахматистов IV-II разрядов»; «Шахматная стратегия»; «Шахматные дебюты» и т.д.). Данные программы, учащиеся осваивают с начального уровня, постепенно увеличивая сложность, что даёт возможность учащимся проследить свой рост и увидеть насколько уровней выше они поднялись в игре с компьютером.

- В авторской системе диагностирования результатов обучения и воспитания, дающей возможность определить уровень эффективности и результативности освоения учебного материала, а также уровень достижений учащихся. Данная система способствует осуществлению индивидуального подхода к каждому ребёнку, а также выявлению и дальнейшему развитию талантливых детей.

В предлагаемой программе реализуется связь с общим образованием, выраженная в более эффективном и успешном освоении учащимися общеобразовательной программы благодаря развитию личности способной к логическому и аналитическому мышлению, а также настойчивости в достижении цели. Занятия шахматами развивают умственные способности человека, фантазию, тренируют его память, формируют и совершенствуют сильные черты личности, такие качества как воля к победе, решительность, выносливость, выдержка.

Цели и задачи курса

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

Задачи :

Образовательные :

- 1.Формирование универсальных учебных действий по предмету.
- 2.Овладение учащимися знаниями теории и практики шахматной игры.
- 3.Формирование и развитие у учащихся на основе теоретических и практических занятий навыков ведения шахматной борьбы при помощи коллективного обсуждения шахматной стратегии и тактики.
- 4.Формирование навыков индивидуального и коллективного творчества с целью подготовки шахматистов – разрядников.
- 5.Подготовка к успешным выступлениям на различных соревнованиях.
- 6.Выявление способных и талантливых спортсменов для дальнейшего совершенствования спортивного мастерства.
- 7.Использование новейших электронных и компьютерных технологий для изучения и получения учащимися шахматного опыта.

Развивающие:

1. Развитие у учеников инициативы, логики, памяти, внимания, пространственного мышления, индивидуальности, самообладания, самостоятельности, эстетического вкуса и понимания красоты шахматных этюдов и комбинаций.
2. Развитие мотивации личности к познанию и творчеству.
3. Развитие личностного потенциала.
4. Развитие коммуникативных навыков и качеств личности.
5. Формирование навыков здорового образа жизни.
6. Развитие качеств «сильной личности», уверенности в себе.

Воспитательные:

1. Воспитание общекультурных компетенций: умение применять на практике полученные шахматные знания, применять теорию на соревнованиях, грамотно вести шахматную борьбу за доской.
2. Воспитание и развитие интереса учащихся к шахматам, к самостоятельной работе и творчеству.
3. Формирование высоконравственного, творческого и компетентного гражданина России.
4. Формирование социально-нравственных и культурных ценностей человека.
5. Формирование устойчивой мотивации к занятиям шахматами и на участие в различных шахматных турнирах, соревнованиях района, города и области.
5. Пропаганда шахматного спорта.
6. Формирование навыка дисциплины, чувства коллективизма, ответственности.

Место курса в учебном плане

Программа рассчитана на 4 года. В 1 классе – 33 часа, 2-4 классы по 34 часа.

Занятия проводятся 1 раз в неделю в 1 классе по 35 минут в первом полугодии, по 45 минут во 2 полугодии, по 45 минут в 2 - 4 классах. Программа рассчитана на детей 7-10 лет, реализуется за 4 года.

Формы организации деятельности учащихся:

- индивидуально-групповая;
- индивидуальная;
- групповая.

ОСНОВНЫЕ ФОРМЫ И СРЕДСТВА ОБУЧЕНИЯ

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

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса.

Личностные результаты освоения программы курса.

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств;
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;

Метапредметные результаты освоения программы курса.

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления;
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- Определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог;
- Готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий;
- Определение общей цели и путей её достижения;
- Умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- Осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;

Предметные результаты освоения программы курса.

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр;
- Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры;
- Правильно расставлять фигуры перед игрой;
- Сравнить, находить общее и различие;
- Уметь ориентироваться на шахматной доске;
- Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем;
- Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка;
- Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила;
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки, принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- Находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- Точно разыгрывать простейшие окончания

**Результаты освоения курса «Шахматы».
Предметные результаты.**

Первый год обучения	Второй год обучения	Третий год обучения	Четвертый год обучения
<p>К концу 1 учебного года дети узнают: шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья; названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король; правила хода и взятия каждой фигуры.</p> <p>К концу 1 учебного года дети научатся: ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ; рокировать; объявлять шах; ставить мат; решать элементарные задачи на мат в один ход.</p>	<p>К концу 2 учебного года дети узнают: обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.</p> <p>К концу 2 учебного года дети научатся: записывать шахматную партию; матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводить элементарные комбинации.</p>	<p>К концу 3 учебного года дети узнают: принципы игры в дебюте; основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль.</p> <p>К концу 3 учебного года дети научатся: грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;</p>	<p>К концу 4 учебного года дети узнают: основные тактические приемы; что означают термины: миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.</p> <p>К концу 4 учебного года дети научатся: находить несложные тактические удары и точно разыгрывать простейшие окончания.</p>

Воспитательные результаты.

Первый уровень результатов — приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Второй уровень результатов— получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной просоциальной среде.

Третий уровень результатов— получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком.

Ожидаемые результаты программы.

1. Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
2. Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
3. Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Ожидаемые эффекты программы

1. Развитие умственного потенциала обучающихся, их способности мыслить и действовать.
2. Появление потребности к интеллектуальным играм.

Контроль и оценка планируемых результатов.

Способ проверки: наблюдение непосредственное и целенаправленное за деятельностью детей на занятиях, тестирование, выполнение тестовых упражнений по определению уровня освоенных навыков, а также письменный опрос для определения объема освоенных теоретических знаний, соревнования.

Учебно-тематический план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Краткая история шахмат. Основы дебюта.	5	1,5	3,5	Устный опрос.
2	Шахматная нотация.	7	2	5	Выполнение тестовых упражнений.
3	Ценность шахматных фигур.	7	2	5	Практическая работа
4	Техника матования одинокого короля.	5	1	4	Выполнение тестовых упражнений.

5	Достижение мата без жертвы материала.	5	2	3	Выполнение тестовых упражнений.
6	Обобщение.	5		5	Практическая работа

Содержание программы.

I. Краткая история шахмат .Основы дебюта.

Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

II. Шахматная нотация.

Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.

Дидактические игры и игровые задания.

«**Назови вертикаль**». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем задаются вопросы: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли (ферзи, королевские слоны, ферзевые кони, ферзевые ладьи и т.п.)»

«**Назови горизонталь**». Задание подобно предыдущему, но дети называют горизонтали.

«**Назови диагональ**». А здесь называется диагональ (например, диагональ e1 – a5).

«**Какого цвета поле?**». Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет (можно попробовать это сделать «вслепую», не глядя на доску).

«**Кто быстрее**». К доске вызываются два ученика, и педагог просит их найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«**Вижу цель**». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Ученики отвечают по очереди, причем после каждого ответа учитель уточняет – ближе или дальше.

«**Диагональ**». Дети должны назвать поля, составляющие диагональ (например, e1-h4).

III. Ценность шахматных фигур.

Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Игровая практика.

Дидактические игры и игровые задания.

«**Кто сильнее?**». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

«**Обе армии равны**». Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«**Выигрыш материала**». Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«**Защита**». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

IV. Техника матования одинокого короля.

Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля, «линейный» мат. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля. Решение заданий.

Дидактические игры и игровые задания.

«**Шах или мат**». Шах или мат черному королю?

«**Мат или пат**». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«**Мат в один ход**». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

«**На крайнюю линию**». Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«**В угол**». Требуется сделать такой ход, чтобы черный король отошел на угловое поле.

«**Ограниченный король**». Надо сделать такой ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

V. Достижение мата без жертвы материала.

Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Решение заданий на мат в два хода.

Дидактические игры и игровые задания.

«**Объяви мат в два хода**». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«**Защитись от мата**». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

VI. Обобщение.

Повторение материала. Повторение основных вопросов курса. Игра в турнире. Турнирные партии. Практическая игра.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

№	Название темы	Форма занятий	Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса	Техническое оснащение. Дидактический материал
1	Краткая история шахмат. Основы дебюта.	Дидактические задания и игры. Практическое занятие	Просмотр презентации. Игровая практика (<i>игра всеми фигурами из начального положения</i>). Дидактические задания и игры. Просмотр диафильма «Анатолий Карпов – чемпион мира». Игровая практика.	Шахматные фигуры, шахматная доска. Интерактивная шахматная доска. Компьютер, проектор, Сборник шахматных задач.
2	Шахматная нотация.	Дидактические задания и игры. Практическое занятие	Просмотр видеоролика. Просмотр презентации. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии). Дидактические игры и задания. Практическая работа. Решение шахматных задач.	Шахматные фигуры, шахматная доска. Интерактивная шахматная доска. Компьютер, проектор, интерактивная доска. Сборник шахматных задач.
3	Ценность шахматных фигур.	Дидактические задания и игры. Практическое занятие	Просмотр видеоролика. Просмотр презентации. Викторина. Практическая работа. Решение шахматных задач. <i>Дидактические игры и задания</i> . Игровая практика.	Шахматные фигуры, шахматная доска. Интерактивная шахматная доска. Компьютер, проектор, интерактивная доска. Сборник шахматных задач.
4	Техника матования одинокого короля.	Дидактические задания и игры. Практическое занятие	Просмотр видеоролика. Просмотр презентации. Викторина. Практическая работа. Решение шахматных задач. <i>Дидактические задания</i> . Игровая практика.	Шахматные фигуры, шахматная доска. Интерактивная шахматная доска. Компьютер, проектор, интерактивная доска.

				Сборник шахматных задач.
5	Достижение мата без жертвы материала.	Дидактические задания и игры. Практическое занятие	Просмотр видеоролика. Просмотр презентации. Практическая работа. Демонстрация коротких партий. Тестирование. Игровая практика.	Шахматные фигуры, шахматная доска. Интерактивная шахматная доска. Компьютер, проектор, интерактивная доска. Сборник шахматных задач.
	Обобщение.	Практическое Занятие.	Практическая работа. Тестирование. Решение шахматных задач. Игровая практика.	Шахматные фигуры, шахматная доска. Интерактивная шахматная доска. Компьютер, проектор, интерактивная доска.

Тематическое планирование 3 год обучения

№ урока	Тема занятия	Содержание	Виды деятельности
	<u>Повторение изученного материала</u>	Повторение программного материала, изученного за 2 год обучения	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.
1	Повторение изученного материала.		
2	Игровая практика		
3	Повторение изученного материала.		Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	Игровая практика с записью шахматной партии	
	<u>1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА</u>	Игровая практика	Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).
5	Двух- и трехходовые партии.		
6	Решение задания “Мат в 1 ход”		
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.		

8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.		Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.		
10	Решение заданий.		
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.		Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.
12	Решение заданий		
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.		Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.
14	Решение заданий		
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.		Дидактическое задание “Выведи фигуру”.
16	Решение задания “Выведи фигуру”..		
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).		Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выиграш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.
18	Решение заданий.		
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.		Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.
20	Решение заданий.		
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.		Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получают ли

			белые мат в 1 ход, если рокируют?”.
22	Решение заданий.		
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.		Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.
24	Решение заданий.		
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.		Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.
26	Решение заданий.		
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.		
28	Решение заданий.		
29	Типичные комбинации в дебюте.	Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения	Дидактические игры и задания. Игровая практика.
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		
31	<u>Повторение программного материала</u>		
32	Повторение программного материала		
33	Повторение программного материала		
34	Повторение программного материала		

Список литературы .

№	Автор, год издания	Название пособий	Вид пособия
1	Сухин И.Г. Программа курса «Шахматы - школе» для начальных классов общеобразовательных учреждений. Обнинск: духовное возрождение, 2018		Сборник программ
2	Сухин И.Г. Шахматы, первый год, второй год, третий год или Учусь и учу -Обнинск: духовное возрождение, 2018.		Пособие для учителя

3	Сухин И.Г. Шахматы в начальной школе. Задачник. Москва: Издательство АСТ: Кладезь, 2019.	Пособие для учителя
4	http://chess.cs.msu.su . https://chess-board.ru/	Интернет – ресурс

Наглядные средства обучения:

1. **Демонстрационная доска, фигуры.**
2. **Презентация «Шахматы в картинках».**
3. **Портреты шахматистов.**
4. **Компьютерные обучающие программы:**
 - «Шахматы в сказках»;
 - «Динозавры учат шахматам»;
 - «Шахматная школа для начинающих»;
 - «Шахматная школа для шахматистов IV – II разрядов»;
 - «Шахматная тактика»;
 - «Шахматные дебюты»;
 - «Шахматная стратегия»;
 - «Шахматные комбинации»;
 - «Практикум по эндшпилю»;
 - «Шахматные задачи»;
 - «Энциклопедия дебютных ошибок»
5. **Сценарии праздников.**
«Шахматы в сказках»
6. **Материалы из опыта работы.**
Альбом - достижения, учащихся объединения «Шахматы» /фотоматериалы, грамоты, дипломы, результаты соревнований/
7. **Учебно-методический комплект контроля.**
Перечень диагностических карт и таблиц определяющих уровень результативности образовательной программы:
 1. Компьютерные программы для начинающих шахматистов и для разрядников, реализуемые в рамках программы «Шахматы» (Приложение № 1);
 2. Промежуточная аттестация учащихся 1 года обучения. (Приложение № 2);
 3. Промежуточная аттестация учащихся 2 года обучения (Приложение № 3);
 4. Промежуточная аттестация учащихся 3 года обучения (Приложение № 4);
 5. Итоговая аттестация учащихся 4 года обучения (Приложение № 5);

Приложение 1

Компьютерные программы для начинающих шахматистов и для разрядников, реализуемые в рамках программы «Шахматы»

1. “Шахматная школа для начинающих”;
2. “Шахматная школа для шахматистов IV-II разрядов”;
3. “Шахматная стратегия”;
4. “Шахматные дебюты”;
5. СТ-Art 3.0;
6. СТ-Art 4.0;
7. ChessAssistant 16;

8. «Шахматы в сказках»
9. «Большое шахматное путешествие» (1-3 части);
10. «Динозавры учат шахматам»;
11. «Практикум по эндшпилю»;
12. «Шахматные задачи»;
13. «Шахматные комбинации»;
14. «Шахматы в сказках»;
15. «Энциклопедия дебютных ошибок»;
16. «Энциклопедия миттельшпиля I»;
17. «Энциклопедия миттельшпиля II»;
18. «Энциклопедия миттельшпиля III»;
19. «Энциклопедия миттельшпиля IV»;
20. «Энциклопедия миттельшпиля V»;
21. «Энциклопедия шахматных окончаний».

Приложение 2

Промежуточная аттестация учащихся 1 года обучения: Теоретические задания.

1. Знание понятия «шах».

«Шах» - это...:

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

2. Знание понятия «мат».

«Мат» - это...:

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

3. Знание понятия «пат».

«Пат» - это:

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

4. Знание понятия «вилка».

«Вилка» - это...:

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

5. Умение определить, когда партия закончилась выигрышем белых.

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

- 1-0;
- 1/2-1/2;
- 0-1.

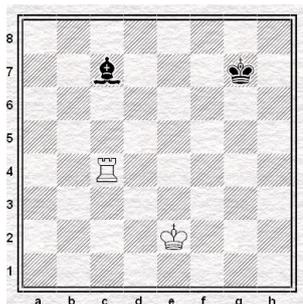
Практические задания.

1. Умение ходить фигурами.

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

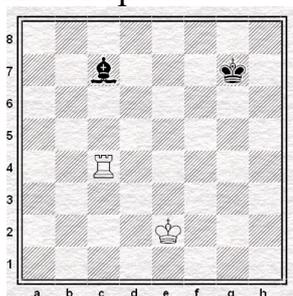
2. Умение убивать шахматные фигуры соперника.

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



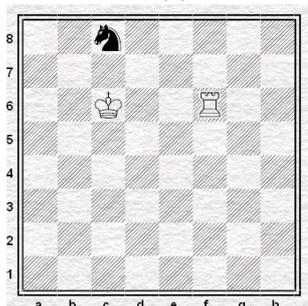
3. Умение ставить «шах».

Шах королю:



4. Умение ставить «мат».

Мат в 1 ход:



5. Умение видеть «пат».

Определить шах или мат на доске.

Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

Приложение 3

**Промежуточная аттестация учащихся 2 года обучения
Теоретические задания.**

1. Знание «правила квадрата пешки».

«Правило квадрата пешки» - это...:

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

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

2. Знание «оппозиции».

«Оппозиция» - это...:

- это противостояние королей на нечетное количество клеточек;

- это тактический приём с целью образовать проходную пешку с помощью жертвы одной или несколько пешек;

- это нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.

3. Знание классификации дебютов.

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

E4E5

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

D4 E5

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

E4 E6

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

4. Знание понятия «дебют».

«Дебют» - это...:

- это середина шахматной партии;

- это начало шахматной партии;

- это конец шахматной партии.

5. Знание понятия «пешечный прорыв».

«Пешечный прорыв» - это...:

- это тактический приём с целью образовать проходную пешку с помощью жертвы одной или несколько пешек;

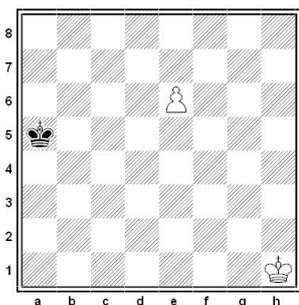
- это нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура;

- это домик для короля.

Практические задания.

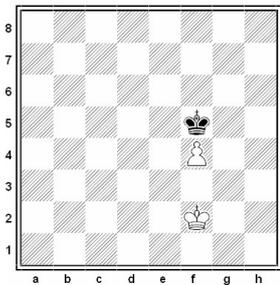
1. Умение пользоваться «правилом квадрата».

Ходит ли черный король в квадрат пешки?



2. Умение пользоваться «правилом квадрата».

Соблюдая правило оппозиции, королей сыграть черными в ничью:

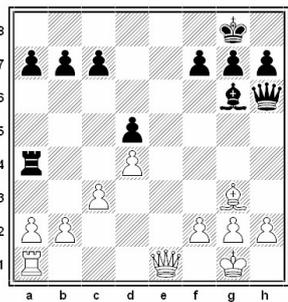


3. Умение разыгрывать дебюты.

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

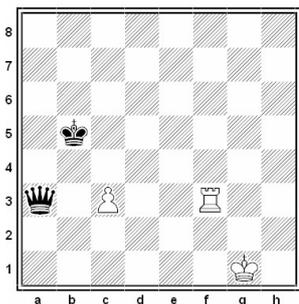
4. Умение применять тактические удары на практике.

Решить диаграмму и выиграть фигуру с помощью двойного удара:



5. Умение применять тактические удары на практике.

Решить диаграмму и выиграть фигуру с помощью открытого нападения:



Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

Приложение 4

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

1. Знание истории шахмат.

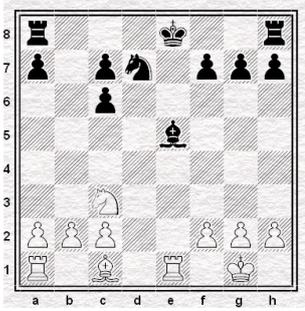
Первый российский чемпион мира по шахматам?

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

2. Знание понятия «миттельшпиль»:

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

- это середина шахматной партии;
- это начало шахматной партии;

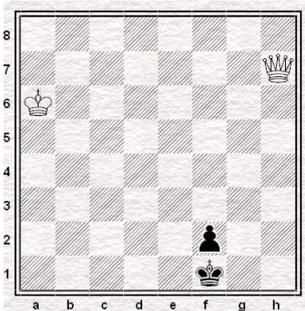


4. **Умение разыгрывать дебюты.**

Ребенку предлагается разыграть дебют «Сицилианская защита».

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

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



Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

Приложение 5

Итоговая аттестация учащихся 4 года обучения:

Теоретические задания.

1. Знание понятия «блуждающий квадрат».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «блуждающий квадрат»:

- это борьба короля в пешечных окончаниях против двух разрозненных пешек,

- это борьба короля против связанных пешек.

2. Знание понятия «зигзаг короля».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «зигзаг короля»:

- это путь короля по ломанной линии с целью предотвращения атаки на него от превращенной пешки соперника;

- это маневр короля, ведущий к потере темпов.

3. Знание понятия «крепость».

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

- это разновидность позиционной ничьей, где слабейшая сторона спасается путём создания неприступной позиции, куда не могут проникнуть фигуры соперника;

- это неприступная позиция, благодаря которой слабейшая сторона умудряется выиграть.

4. Знание понятия «позиция Лусены».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «позиция Лусены»:

- это одна из начальных позиций в ладейных окончаниях, так называемое «строение моста»;

- это пешечное окончание, названная в честь Луиса Лусены.

5. Знание понятия «коневая оппозиция в эндшпиле».

Учащимся предлагается из 2 вариантов ответа выбрать то, которое соответствует определению «коневая оппозиция в эндшпиле»:

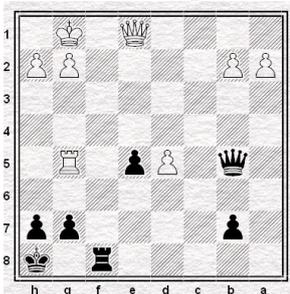
- это умение поставить короля в определенных позиций для защиты, а иногда и для победы;

- это расположение короля в коневых окончаниях.

Практические задания.

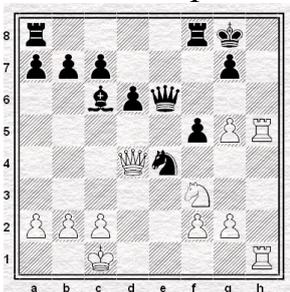
1. Умение применять сложные тактические удары на практике.

Учащимся предлагается решить диаграмму.



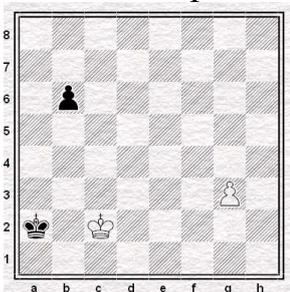
2. Умение применять сложные тактические удары на практике.

Учащимся предлагается решить диаграмму.



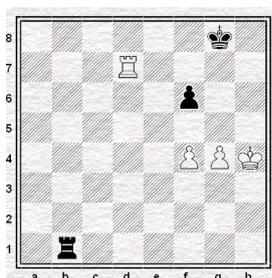
3. Умение правильно применять на практике приемы пешечного эндшпиля.

Учащимся предлагается решить диаграмму:

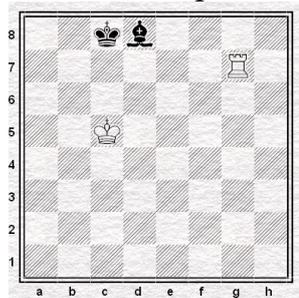


4. Умение правильно применять на практике приемы эндшпиля в ладейных окончаниях.

Учащимся предлагается решить диаграмму:



5. **Умение правильно бороться ладьей против слона в эндшпиле.**
Учащимся предлагается решить диаграмму:



Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.