

Принято
Педагогическим советом.
«30» августа 2024 г.

Утверждаю.
Директор Д.С. Семенов
Приказ от «30» августа 2024 г. №98-од



МОУ «Понинская средняя общеобразовательная школа»
Муниципальное образование «Муниципальный округ
Глазовский район Удмуртской Республики»

**Дополнительная общеразвивающая
общеобразовательная программа**

ШАХ И МАТ

Адресат программы: обучающиеся 6-8 лет
Срок реализации 1 год

Составитель: Набокова Н.Ф.,
педагог дополнительного образования

с. Понино
2024 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Информационные материалы и литература. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шах и мат» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утвержденного приказом Министерства просвещения России от 31 мая 2021 г. №286 (с изменениями от 18 июля 2022 г.), Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи», утверждённых Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 г. №28; Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 29.05.2015 г. №678-р); Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года (утв. Распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 г. №678-р); ООП и учебного плана МОУ «Понинская СОШ».

Направленность программы: физкультурно-спортивная.

Программа предназначена для начинающих юных шахматистов и уже имеющих некоторый опыт игры в шахматы, проявляющих интерес к освоению высот мастерства шахматной игры.

Актуальность данной программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа.

Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Основным моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Отличительные особенности программы заключены в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Уровень программы – базовый.

Адресат программы – обучающиеся 6 - 8 лет.

Срок освоения программы – 1 год обучения, 36 недель, 72 часа.

Форма обучения – очная.

Режим занятий – 1 раз в неделю по 2 часа, перерыв между занятиями 10 минут.

Цель программы: создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи программы:

- развитие мышления младшего школьника во всех его проявлениях — от наглядно-образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого;
- организация общественно-полезной и досуговой деятельности учащихся;
- формирование навыков позитивного коммуникативного общения;

-воспитание способности к преодолению трудностей, целеустремленности и настойчивости в достижении результата.

Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для данной возрастной группы.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Тема 1. Шахматная доска и шахматные фигуры (12 ч)

1. Шахматная доска. Развитие шахмат. Рождение шахмат. Чемпионы мира по шахматам.
2. Поле боя и войско. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Запись шахматной партии. Начальная позиция фигур на шахматной доске.
3. Ходы фигур. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Первый шаг в мир шахмат.
4. «Способности фигур». Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.
5. Ходы и взятие фигур.
6. Что такое вечный Шах и Пат. Открытый шах. Двойной шах.. Что такое пат? Дидактическое задание «Мат или пат».

Тема 2. Ценность шахматных фигур (26 ч)

7. Ценность шахматных фигур. Кто сильнее? Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические задания «Кто сильнее?».
8. Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.
9. Ценность шахматных фигур. Способы защиты. Дидактическое задание «Защита» (защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.
10. Пешки - охрана короля (пешечное прикрытие). Место пешки в начальном положении. Ладья, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Превращение пешки.
11. Ладья против слона. «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения).
12. Ферзь. Ферзь против слона и ладьи. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь - тяжелая фигура. Ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения.
13. Конь против ферзя, слона и ладьи. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь - легкая фигура. Конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения.
14. Мат ферзем и мат ладьей. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат».
15. Мат двумя слонами. Мат в один ход слоном, двумя слонами, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход».
16. Солдат становится генералом (король, легкая фигура и пешка против короля).
17. Типичные матовые финалы. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход»
18. Рокировка и ее правила. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».
19. Типичные матовые финалы.

Тема 3. Этапы шахматной партии (20 ч)

20. Шахматная партия. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».
21. Шахматная партия. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.
22. Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.
23. Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.

24. Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода. Защита от мата. Игровая практика.

25. Ничья, пат. «Сделай ничью или пат». Игровая практика.

26. Шахматный дебют. Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Дидактические задания «Поставь детский мат», «Защитись от мата».

27. Шахматный дебют (продолжение). 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».

27. Основы дебюта. Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Защитись от мата. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила)

28. Классические маты.

29. Тренировочная шахматная партия

Тема 4. Шахматные комбинации (14 ч)

30-32. Шахматная комбинация. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

33. Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Как поставить мат в последнем ходу.

34-35. Решение шахматных задач.

36. Заключительное занятие. Шахматный турнир.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ (ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ, ПРЕДМЕТНЫЕ)

Личностные результаты:

- Готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию;
- Развитое моральное сознание и компетентность в решении моральных проблем на основе личностного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам
 - Осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку, его мнению, идентификация себя как полноправного субъекта общения, готовность к конструированию образа партнера по диалогу, готовность к конструированию образа допустимых способов диалога.
 - Освоенность социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах.

Метапредметные результаты:

Межпредметные понятия формируются через приобретение и пополнение навыков работы с информацией. Обучающиеся смогут работать с текстами, преобразовывать и интерпретировать содержащуюся в них информацию (смогут разбираться в шахматной нотации), смогут выделять главную и избыточную информацию. Они получат возможность развить способность к разработке нескольких вариантов решений, к поиску нестандартных решений, поиску и осуществлению наиболее приемлемого решения.

Регулятивные УУД:

- Умение самостоятельно определять цели обучения, ставить и формулировать новые задачи в познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности.

Обучающийся сможет:

- идентифицировать собственные проблемы и определять главную проблему;
- выдвигать версии решения проблемы, формулировать гипотезы, предвосхищать конечный результат.

- Умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения.

- Демонстрировать приемы регуляции психофизиологических/ эмоциональных состояний для достижения эффекта успокоения (устранения эмоциональной напряженности), эффекта восстановления (ослабления проявлений утомления), эффекта активизации (повышения психофизиологической реактивности)

Познавательные УУД:

- Умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации,

устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение. Обучающийся сможет:

- выстраивать логическую цепочку, состоящую из ключевого слова и соподчиненных ему слов;
 - объединять предметы и явления в группы по определенным признакам, сравнивать, классифицировать и обобщать факты и явления;
 - выделять явление из общего ряда других явлений;
 - определять обстоятельства, которые предшествовали возникновению связи между явлениями, из этих обстоятельств выделять определяющие, способные быть причиной данного явления, выявлять причины и следствия явлений;
 - строить рассуждение от общих закономерностей к частным явлениям и от частных явлений к общим закономерностям;
 - строить рассуждение на основе сравнения предметов и явлений, выделяя при этом общие признаки;
 - излагать полученную информацию, интерпретируя ее в контексте решаемой задачи;
 - самостоятельно указывать на информацию, нуждающуюся в проверке, предлагать и применять способ проверки достоверности информации;
 - вербализовать эмоциональное впечатление, оказанное на него источником;
 - объяснять явления, процессы, связи и отношения (приводить объяснение с изменением формы представления; объяснять, детализируя или обобщая; объяснять с заданной точки зрения);
 - выявлять и называть причины события, явления, в том числе возможные /наиболее вероятные причины, возможные последствия заданной причины, самостоятельно осуществляя причинно-следственный анализ;
 - делать вывод на основе критического анализа разных точек зрения, подтверждать вывод собственной аргументацией или самостоятельно полученными данными;
 - Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
 - Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
 - Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
 - Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- Умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач. Обучающийся сможет:

- обозначать символом и знаком предмет и/или явление;
- определять логические связи между предметами и/или явлениями, обозначать данные логические связи с помощью знаков в схеме;
- строить модель/схему на основе условий задачи и/или способа ее решения;
- строить схему, алгоритм действия, исправлять или восстанавливать неизвестный ранее алгоритм на основе имеющегося знания об объекте, к которому применяется алгоритм.

Коммуникативные УУД

Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать в группе. Обучающийся сможет:

- принимать позицию собеседника
 - строить позитивные отношения в процессе учебной и познавательной деятельности;
 - корректно и аргументированно отстаивать свою точку зрения
 - критически относиться к собственному мнению, с достоинством признавать ошибочность своего мнения (если оно таково)
 - выделять общую точку зрения;
 - договариваться о правилах и вопросах для обсуждения в соответствии с поставленной перед группой задачей;
 - организовывать учебное взаимодействие в группе
 - устранять в рамках диалога разрывы в коммуникации, обусловленные непониманием/неприятием со стороны собеседника задачи, формы или содержания диалога.
- Умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей для планирования и регуляции своей деятельности. Обучающийся сможет:

- отбирать и использовать речевые средства в процессе коммуникации с другими людьми (диалог в паре, в малой группе и т. д.);

- высказывать и обосновывать мнение (суждение) и запрашивать мнение партнера в рамках диалога;

- принимать решение в ходе диалога и согласовывать его с собеседника;

- использовать невербальные средства или наглядные материалы, подготовленные/отобранные под руководством учителя;

Предметные результаты

Обучающиеся научатся:

- называть шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила;
- знать правила хода и взятия каждой фигуры;
- ориентироваться на шахматной доске;
- правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- сравнивать, находить общее и различие в расстановке фигур;
- планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту;
- определять последовательность событий;
- проводить элементарные комбинации;
- понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

Номер темы	Название раздела, темы	Количество часов			Форма промежуточной аттестации
		Всего	Теория	Практика	
	Шахматная доска и шахматные фигуры (12 ч)	12	6	6	
1	Шахматная доска. «Проспекты, улицы и переулки волшебной доски»	2	1	1	

2	Шахматные фигуры. Поле боя и войско. Начальное положение. Симметрия.	2	1	1	
3	Ходы фигур.	2	1	1	
4	«Способности» фигур.	2	1	1	
5	Ходы и взятие фигур	2	1	1	
6	Шах. Мат. Что такое вечный Шах и Пат.	2	1	1	Тест№1
	Ценность шахматных фигур (26 ч)	24	12	12	
7	Ценность шахматных фигур. Кто сильнее?	2	1	1	
8	Пешки - охрана короля (пешечное прикрытие).	2	1	1	
9	Слон.	2	1	1	
10	Ладья.	2	1	1	
11	Ладья против слона	2	1	1	
12	Ферзь. Ферзь против слона и ладьи.	2	1	1	
13	Конь против ферзя, слона и ладьи.	2	1	1	

14	Король против других фигур	2	1	1	
15	Мат ферзем.	2	1	1	
16	Мат ладьей.	2	1	1	
17	Мат двумя слонами.	2	1	1	
18	Рокировка и ее правила	2	1	1	
19	Типичные матовые финалы.	2	1	1	
	Этапы шахматной партии (20ч)	22	11	11	
20	Шахматная партия. Шах и мат.	2	1	1	
21	Шахматная партия.	2	1	1	
22	Техника матования одинокого короля. “В угол”.	2	1	1	
23	Техника матования одинокого короля	2	1	1	
24	Достижение мата без жертвы материала	2	1	1	
25	Ничья, пат	2	1	1	Тест№2
26	Шахматный дебют. Дурацкий мат. Детский мат.	2	1	1	
27	Шахматный дебют. Защита.	2	1	1	
28	Классические маты.	2	1	1	
29	Тренировочная шахматная партия	2	1	1	Тест№3
	Шахматные комбинации (14 ч)	14	7	7	
30	Шахматная комбинация.	2	1	1	
31	Шахматная комбинация.	2	1	1	
32	Шахматная комбинация.	2	1	1	
33	Как поставить мат в последнем ряду.	2	1	1	
34	Решение шахматных задач.	2	1	1	Тест№ 4
35	Решение шахматных задач	2	1	1	
36	Заключительное занятие. Шахматный турнир.	2	1	1	
	ИТОГО	72	36	36	

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Тест №1

1. Из скольких полей состоит шахматная доска? _____
2. Сколько вертикалей на шахматной доске? _____
3. Сколько горизонталей на шахматной доске? _____
4. На каком поле стоит белый ферзь в начальной позиции? _____
5. На каком поле стоит черный ферзь в начальной позиции? _____



Диаграмма 1

На диаграмме №1 покажите стрелками как ходит белый ферзь.



Диаграмма 2

На диаграмме №2 обозначьте крестиком поля, на которые может пойти король.



Диаграмма 3

На диаграмме №3 «съешьте» все белые фигуры за наименьшее количество ходов.

На диаграмме №4 напишите «адреса» коней.



Диаграмма 4



Диаграмма 5

Сделайте ход - взятие :

за черного коня

К: _____

за белого ферзя

Ф: _____

за белого коня

К: _____

Тест №2

1. Сколько вертикалей на шахматной доске? _____

2. Подчеркните правильную запись короткой рокировки 0-0-0 0-0

3. В дебюте необходимо:

_____ фигуры _____ короля
_____ центр _____ ферзя
_____ одной фигурой

4. Двойной удар – это _____ нападение на _____ фигур противника

5. Какие фигуры могут осуществить связку? _____

На диаграмме №1 во всех позициях поставьте мат в 1 ход (покажите стрелкой выбранный ход).



Диаграмма 1



Диаграмма 2

На диаграмме №2 поставьте мат в 2 хода

1. _____ 2. _____ x



Диаграмма 3

На диаграмме №3 поставьте мат в 3 хода

1. Ф _____ + _____

2. С _____ ++ _____

3. Л _____ x

Во всех позициях диаграммы №5 нарисуйте недостающие фигуры так, чтобы получился «двойной удар».

Проведите стрелки от атакующей фигуры.



Диаграмма 4

На диаграмме №4 найдите

лишнюю позицию.



Диаграмма 5

ТЕСТ №3

1. Сколько вертикалей на шахматной доске? _____
2. Подчеркните правильную запись короткой рокировки 0-0-0 0-0
3. В дебюте необходимо:

_____ фигуры _____ короля
 _____ центр _____ ферзя
 _____ одной фигурой

4. Двойной удар – это _____ нападение на _____ фигур_ противника

5. Какие фигуры могут осуществить связку? _____



Диаграмма 1



Диаграмма 2

На диаграмме №1 поставьте мат в 2 хода:

1. _____
2. _____ x

На диаграмме №2 поставьте мат в 3 хода:

1. Ф _____ + _____
2. С _____ ++ _____
3. Л _____ x



Диаграмма 3

На диаграмме №3 поставьте мат по схеме:

1. К _____ + _____
2. К _____ ++ _____
3. Ф _____ + _____
4. К _____ x



Диаграмма 4

На диаграмме №4 найдите «лишнюю» позицию». Обведите ее.

На диаграмме №5 найдите потерянную фигуру белых, если известно, что она стояла на поле h6. Поставьте мат в два хода по следующей схеме:

1. Ф _____ + _____
2. * _____ x



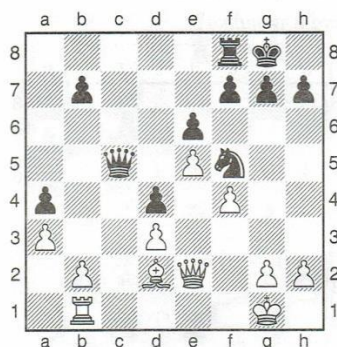
Диаграмма 5

ТЕСТ №4

ПРОВЕРЬТЕ СВОИ ЗНАНИЯ КОМБИНАЦИОННЫХ МОТИВОВ

Следующие восемь комбинаций содержат мотивы, ранее рассмотренные в данной книге. Ваша задача при выполнении этого небольшого теста состоит в определении основного мотива. В каждом задании приведены ключевые ходы. Выберите один правильный мотив из двух. Необходимо проявить внимательность при ответе на некоторые вопросы. Даже мастера иногда путают названия тем, которые они так хорошо применяют в игре!

Ответы вы найдете на странице 143.



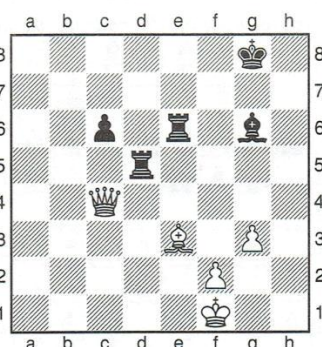
1) Ход Белых 1. Сb4.

Связка или «шпага»?

Результаты

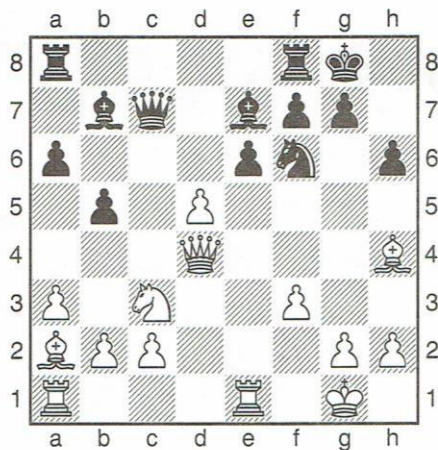
Присудите себе 1 балл за каждый правильно названный мотив:

- 8 баллов — отличное распознавание мотивов;
- 6–7 баллов — хорошее распознавание мотивов;
- 4–5 баллов — распознавание мотивов выше среднего;
- 0–3 баллов — вам потребуется больше удачи в партиях.

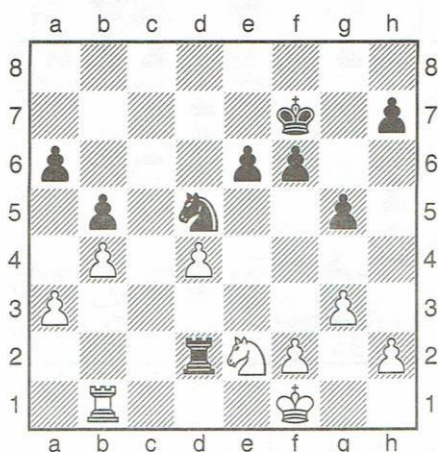


2) Ход Черных 1... Cd3+.

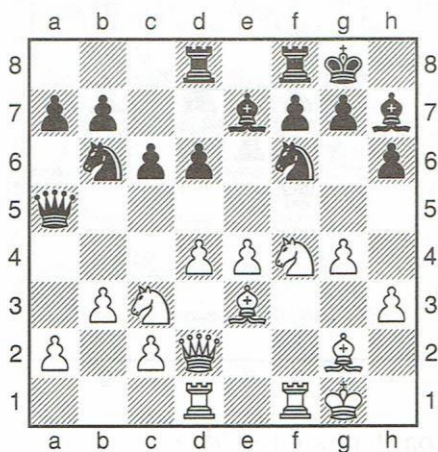
Вилка или «шпага»?



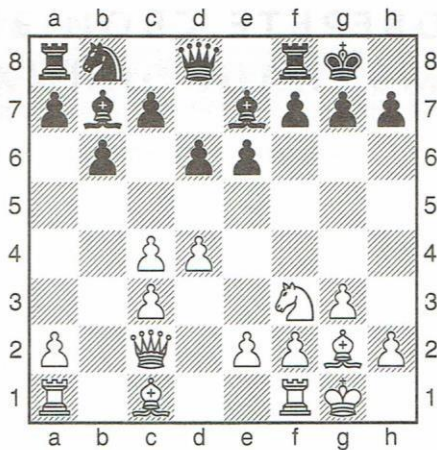
3) Ход Черных 1... Сс5.
Связка или вилка?



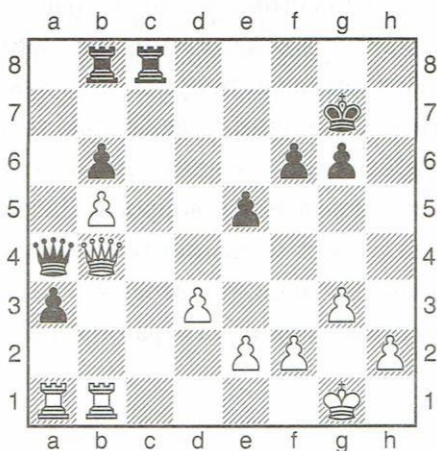
4) Ход Черных 1... Лхе2 2. Крхе2 Кс3+.
Жертва отчаяния или коневая вилка?



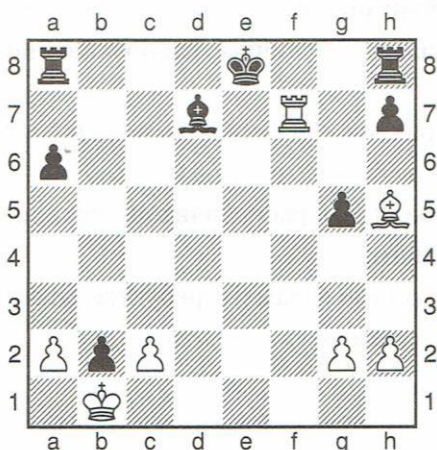
5) Ход Белых 1. Ксd5 Фхd2 2. Кхе7+.
Промежуточный ход или ферзь-«камикадзе»?



6) Ход Белых 1. Кg5 Схg5 2. Схb7.
Завлекающая жертва или вскрытое нападение?



7) Ход Черных 1... Лс1+ 2. Лхе1 Фхb4.
Завлечение или отвлечение?



8) Ход Белых 1. Лхh7+.
Двойной шах или вскрытый шах?

ПРОВЕРЬТЕ СВОИ ЗНАНИЯ ВАРИАНТОВ ТАКТИК

Следующие 54 тестовые позиции взяты из турнирных партий и содержат мотивы, описанные в этой книге. Ваша задача — найти комбинационную идею, в результате которой либо выигрывается материал, либо ставится мат, либо (в небольшом числе случаев) партия завершается вничью. Некоторые из позиций простые, а некоторые — очень сложные.

Если вам нужна подсказка, то обратитесь к коварной тактике, указанной внизу каждого задания, чтобы увидеть главную тактическую идею, которую необходимо найти.

Решения приведены на странице 143.

Результаты

Присудите себе 1 балл за каждую правильно решенную комбинацию (без использования подсказки):

все 54 — уровень мастера;

49–53 — игрок турнирного уровня;

40–48 — отличные тактические способности;

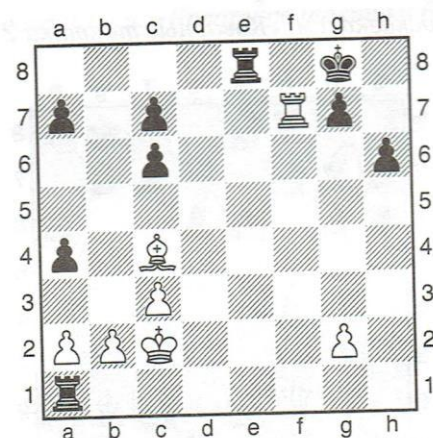
31–39 — хорошие тактические способности;

23–30 — перспективный игрок, можно вступить в шахматный клуб!

16–22 — средние тактические способности;

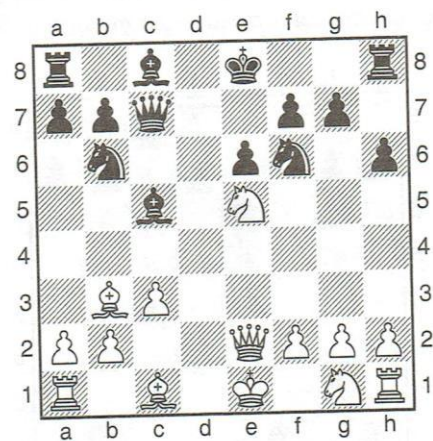
8–15 — необходимо больше практики;

0–7 — лучше займитесь различными видами спорта на открытом воздухе.



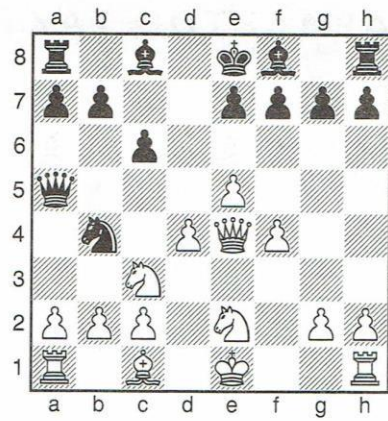
1) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 11».



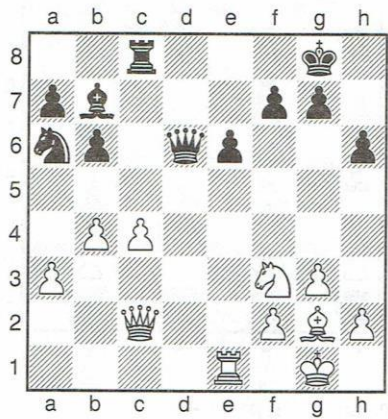
2) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 15».



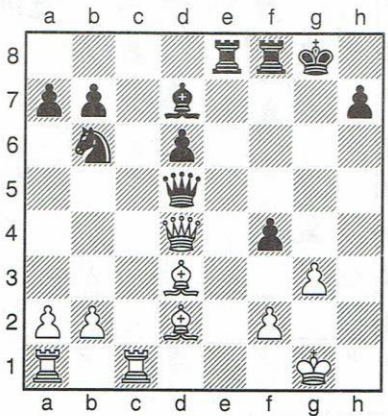
3) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварные тактики 2 и 21».



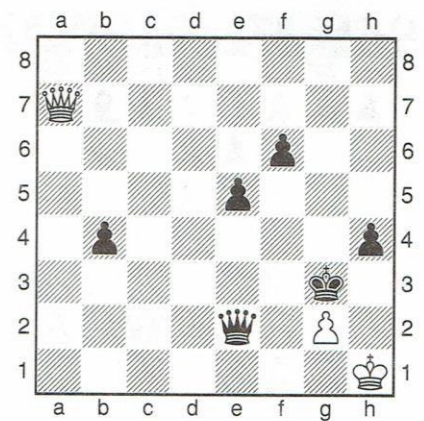
4) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 30».



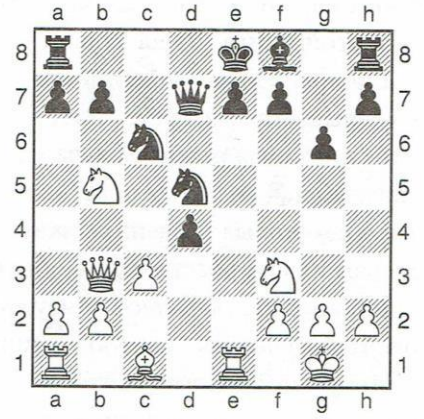
5) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 18».



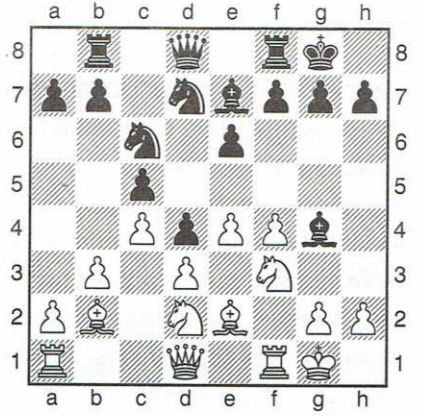
6) Ничья

Подсказка: см. «Коварную тактику 25».



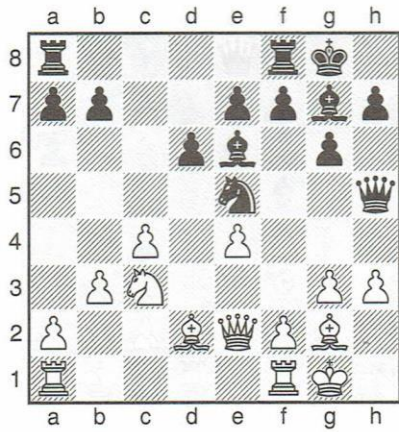
7) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 41».



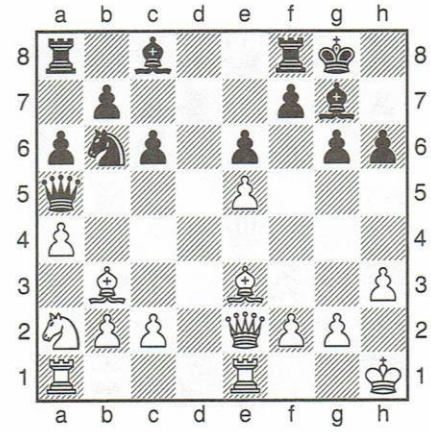
8) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 45».



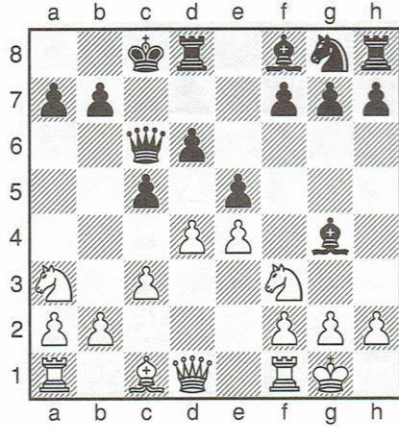
9) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 44».



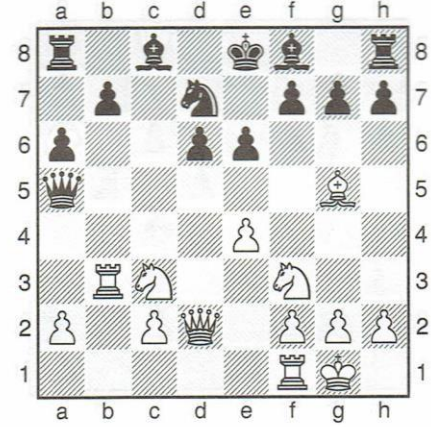
12) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 6».



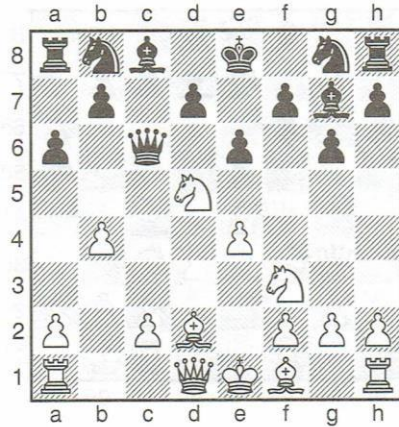
10) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 48».



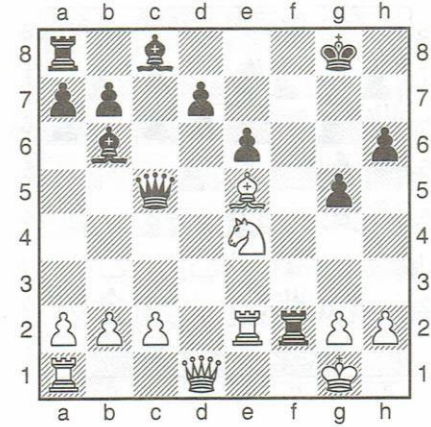
13) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 32».



11) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 40».



14) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 12».

Проверьте свои знания комбинационных мотивов

1. Двойное сквозное нападение («шпага»).
2. Вилка.
3. Связка.
4. Коневая вилка.
5. Промежуточный ход.
6. Вскрытое нападение.
7. Отвлечение.
8. Вскрытый шах.

Проверьте свои знания вариантов тактик

1. *Вскрытый шах* 1. Лf1+ с выигрышем ладьи Черных на a1 без ответного взятия.
2. 1... Сxf2+ — это *завлекающая жертва* для выигрыша пешки: 2. Крxf2 (если 2. Фxf2, то затем 2... Фхе5+) 2... Фхе5 3. Фхе5 Kg4+ с последующим 4...Кхе5.
3. Ход 1... f5 направлен на отвлечение белого ферзя от защиты поля с2. За 2. exf6 Cf5 3. Фf3 следует 3... Кxc2+ — выигрышная *коневая вилка* с нападением на короля и ладью.
4. 1. Kg5 — *вскрытое нападение* на черного слона (поскольку на 1... hхg5 следует 2. Сxb7 с вилкой ладье и коню). Белые выигрывают после 1... Схg2 2. Фh7+ Крf8 3. Фh8+ Кре7 4. Фхс8.
5. Белые *связывают* черного ферзя 1. Сс4, поскольку на 1... Кхс4 следует 2. Фxd5+.
6. Белые добиваются ничьей благодаря уловке 1. Фе3+ Фхе3 — *пат*.
7. В результате временной жертвы 1. Фxd5 Белые выигрывают фигуру, поскольку после 1... Фxd5 2. Кс7+ Белые отыгрывают ферзя за счет коневой вилки.
8. 1. Kxd4, выигрывая пешку с использованием мотива ловушки «*эластичная лента*». Белые угрожают Схg4, и если 1... Схе2 2. Кхе2, то конь «отпрыгивает» в безопасное место.
9. 1... Фхе2 2. Кхе2 Схh3 является *завлекающей жертвой* с выигрышем пешки на базе *коневой*

вилки: если 3. Схh3, то следует 3... Kf3+ и далее 4... Kxd2.

10. Белые *освобождаются от связки* с помощью хода 1. Кхе5 Сxd1 (1... dхе5 2. Фхg4+) 2. Кхс6 bхс6 3. Лxd1, имея на одну пешку больше.
11. 1. b5 ахb5 2. Сxb5 удаляет черного ферзя с поля: если 2... Фxb5, то 3. Кс7+ — вилки королю и ферзю, в то время как 2... Фс5 приводит к 3. Сb4.
12. 1. Cd2 Фс5 2. Сb4 — *двойное сквозное нападение («шпага»)* на черного ферзя и ладью.
13. 1. Kd5 — сразу выигрыш, поскольку на 1... Фxd2 следует 2. Кс7 — мат.
14. Хотя ферзь и черная ладья находятся под вилкой, мощь *двойного шаха* решает исход партии: 1... Лf1++ 2. Крxf1 Фg1 — мат.
15. Черные выигрывают пешку после 1... Схh2+ (*вскрытое нападение на вертикаль d*) 2. Крхh2 Фxd4 3. Kxd4 Кхе4.
16. В результате потрясающей *завлекающей жертвы* 1. Лd8 Белые выигрывают черного ферзя после 1... Фxd8 2. Kf7+.
17. В 1... сxd2 используется *далеко продвинутая пешка* Черных. Белые проигрывают после 2. Фхс8+ Kf8 (2... Cf8 и 2... Крg7 так же хорошо) 3. Фха6 dxc1Ф+.
18. 1. Фd3 (угрожая Фh7+) 1... Фxd3 2. Ле8+ — это утонченный *промежуточный ход* с целью связывания фигур Черных. После 2... Cf8 3. Сxd3 Черные теряют материал, то есть 3... b6 4. Cf5.
19. *Завлекающая жертва* 1. Схh7+ Крхh7 приводит к *ферзевой вилке* 2. Фd3+, выигрывая пешку, то есть 2... Крg8 3. Фxd7 Фхс3 4. Фxb7.
20. 1. Kxd5 подлавливает ключевую центральную пешку благодаря *связке* по вертикали с. Если 1... сxd5, то 2. Сс7 станет ловушкой для черного ферзя.
21. Даже имея на одну фигуру меньше, Белые добиваются ничьей, форсируя *вечный шах* на полях f6 и g5: 1. Лxd7 Сxd7 2. Фxf6+ Крg8 3. Фg5+ и т. д.
22. 1. Лхе4+ fхе4 2. Лxf7 приводит к смертельному *вскрытому шаху* в дополнение к матовой угрозе. После 2... Фс5 идет 3. Лf5+ — и выигрыш.
23. 1. Фхg7+ — сеть двух пешек с помощью *завлекающей жертвы*, основанной на *коневой вилке* 1... Крхg7 2. Кхh5+. Белые продолжают 3. Кxf4 с победным эндшпилем.

24. 1... Сxf2+ с выигрышем пешки, поскольку 2. Крxf2 Кg4+ — вилка с нападением на белого короля и слона на е5.
25. После расставания со своей последней пешкой в результате 1. g7 Крхg7 (1... Лхg7 2. Лха2 — простая ничья) Белые затем добиваются ничьей с помощью мотива «сумасшедшей» ладьи: 2. Ла7+ Крf6 3. Ла6+ Кре5 4. Ла5+ Крd4 5. Ла4+ Крс3 6. Ла3+ Крb4 (6... Крb2 7. Лха2+) 7. Ла4+!, и ладья обеспечивает ничью благодаря вечноному шаху. Если Черные возьмут ладью, то белый король оказывается в патовой ситуации.
26. За *завлекающей жертвой* идет *коневая вилка*, выигрышная для Белых: 1. Фh8+ Крхh8 2. Кxf7+ и следующий ход 3. Кхg5.
27. Имея на одну пешку меньше, Белые спасаются с помощью *вечного шаха* 1. Kh6+ Крh8 2. Кf7+ Крg8 3. Kh6+ и т. д.
28. 1... Сс5 со связкой и выигрышем белого ферзя.
29. 1... Сxf2+ 2. Крxf2 Кхе4+ с выигрышем пешки с помощью вилки с нападением на белого короля и слона.
30. Белые выигрывают черного ферзя с помощью *связки* и последующей *коневой вилки*: 1. Сb5 Фxb5 2. Кс7+.
31. После 1... Лхе5 2. dxe5 Черные покушаются на белую ладью на h4 с помощью *ферзевой вилки* 2... Фd8+.
32. Освобождение от связки 1... Кхе4 2. Сxd8 (если 2. Схе4, то затем 2... Фхh4+) 2... Кxd2 — хорошее развитие ситуации для Черных.
33. 1... Лхf7 приводит к ничьей, поскольку Черные оказываются в патовой ситуации после 2. Лxf7.
34. 1. Кg5 (угрожая Фхh7 — мат) 1... Схg5 2. Сxb7 — и победа.
35. Черные используют свою *далеко продвинутую пешку*, чтобы добиться умной ничьей: 1... Фхg1+ 2. Фхg1 Лхg4 3. Фхg4 a2 4. Фg1 Лxb4, и теперь Белые должны форсировать вечный шах 5. Фа7 Лb1+ 6. Крg2 a1Ф 7. Фxf7+.
36. 1... Кхе5 выигрывает ключевую пешку, поскольку Белые сталкиваются со *вскрытым нападением* на своего ферзя на вертикали с. После 2. Фхс7 Черные играют 2... Кxf3+ (*промежуточный ход*) 3. gxf3 Лхс7.
37. После 1... Кxf3+ 2. Сxf3 Ке5 отступление 3. Сg2, оказывается, защищает пешку h3, но взятие пешки 3... Схh3 тем не менее возможно (4. Схh3 Кf3+ — может быть вилка с нападением на короля и ферзя).
38. 1. Сb5+ Белые выигрывают черного ферзя со *вскрытым нападением на вертикаль d* со стороны белого ферзя на d1.
39. 1. Лхg6+ форсирует ничью с помощью *вечного шаха*: 1... hхg6 2. Фхg6+ Крh8 3. Фh6+ Крg8 4. Фg6+ и т. д.
40. «*Шага*» в *ладейном эндшпиле* 1. Ла8 сразу же приносит выигрыш, поскольку на 1... Лхh7 следует 2. Ла7+.
41. *Завлекающая жертва ферзя* 1. Фh6+ является по-настоящему сокрушительным ходом, поскольку после 1... Крхh6 2. Кf7+ Белые отыграют ферзя ходом 3. Кхd6 — вилка с нападением на черных ладей.
42. Черные выигрывают пешку, используя *жертву ферзя с последующей коневой вилкой*: 1... Ка3+ 2. Кра1 Фxd4 3. Фxd4 Кхс2+ 4. Крb1 Кxd4.
43. 1. Кxd5 выигрывает пешку: 1... Кxd5 (1... Фхс2? 2. Кхе7+) 2. Фхс7 Лхс7 3. Лхс7 Кхс7 4. Кxd7.
44. 1. Ле7 использует связывание черного слона (1... Схе7 2. Фxb5). Белые выигрывают благодаря двойной угрозе 2. Фxf7+ и 2. Лxb7.
45. 1. Фхg7+ — удивительная жертва ферзя, которая *отвлекает* черную ладью от задней горизонтали. Мат следует за 1... Лхg7 2. Лс8+.
46. Ход 1... Кхе4 *освобождает от связки*. Если 2. Схе7, то затем 2... Сf2 и мат или в противном случае Черные выигрывают пешку, то есть 2. fхе4 Фхg5 с мощным нападением.
47. Король Черных находится в потенциальном пате, что позволяет добиться ничьей с участием ферзя-«камикадзе» и двух «сумасшедших» ладей: 1... Фh1+ (1... Фg1+ приводит к тому же) 2. Крхh1 Ле1+ 3. Крh2 Лh1+ 4. Крхh1 Лh3+ 5. Крg1 Лh1+, форсируя пат 6. Крхh1.
48. 1. Сb6 — выигрышный ход. После хода атакованного черного ферзя Белые отвечают *коневой вилкой* 2. Кс7+.
49. 1. Схh7+ Крхh7 2. Фh5+ — *ферзевая вилка*. И у Белых на одну пешку больше после 2... Крg8 3. Фхе5.
50. 1. Схе7 — выигрышный ход, поскольку на 1... Лхе7 2. Лс8 Фхс8 следует 3. Кхе7+ с выигрышем черного ферзя с помощью коневой вилки.
51. 1... Фхh3+ с выигрышем двух пешек с помощью *коневой вилки*: 2. Крхh3 (2. Крg1 Фh1+ — форсируется та же линия) 2... Кxf2+ 3. Крg2 Кxd3 4. exd3 Сxd4.
52. 1... Кхе4 2. Схе7 Кхс3 — *промежуточный ход* с выигрышем пешки Черными.
53. 1. Лхg7+ Крхg7 2. Кf5+, используя *вскрытое нападение* со стороны белого ферзя для выигрыша черного ферзя (если 2... gxf5 или 2... exf5, то затем 3. Фxd6).
54. 1... Лh1 выигрывает с помощью «*шага*» в *ладейном эндшпиле* после 2. Лха2 Лh2+.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Реализация программы основывается на нескольких идеях организации учебно-воспитательного процесса:

- Идея гуманистического подхода предусматривает отношение педагога к обучающемуся как к младшему товарищу, который будет его сменой.
- Идея индивидуального подхода вытекает из учета личностных особенностей.
- Идея творческого саморазвития реализуется через побуждение всех детей к самосовершенствованию.
- Идея практической направленности осуществляется через сочетание теоретической и практической работы.

Реализация программы осуществляется на основе следующих принципов:

- Принцип научности, направленный на получение достоверной информации;

- Принцип систематичности и последовательности, требующий логической последовательности в изложении материала;
- Принцип доступности, заключается в необходимой простоте изложения материала;
- Принцип преодоления трудностей предусматривает, что обучающее задание не должно быть слишком простым;

Программа предполагает использование следующих **методик обучения**:

- методика индивидуального обучения (обуславливает особый подход к каждому учащемуся);
- методика проблемного обучения (поиск самостоятельных решений в освоении теории, техники и приемов в шахматах);
- методика дифференциального обучения (предполагает разную сложность заданий по одной теме в зависимости от способностей учащихся).

Основываясь на принципах систематичности и последовательности, доступности и наглядности, сознательности и активности, можно выделить следующие **методы обучения**:

- словесный – беседа, объяснение, рассказ, дискуссия, лекция;
- наглядный – карточки с задачами, демонстрация на магнитной доске;
- игровой – предусматривает создание игровой ситуации на уроке и ее разрешение.

Список литературы для педагога

1. Е.Ю. Балашова. Шахматная азбука. - Москва: Печатные традиции, 2010.
2. А.Я. Габбазова. Интеллектуальное развитие детей младшего школьного возраста в процессе обучения шахматной игре. Ульяновск. 2008.

Список литературы для обучающихся

1. В. Касаткина. Шахматная тетрадь.
2. М. Чендлер. Шахматы детям. Лучшие тактические приемы. – СПб.: Питер, 2015.
3. А. Шека. 33 совета начинающему шахматисту.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Организационно-педагогические условия реализации программы

Образовательный процесс осуществляется на основе учебного плана, рабочей программы и регламентируется расписанием занятий. В качестве нормативно-правовых оснований проектирования данной программы выступает Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. N 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Устав МОУ «Понинская средняя общеобразовательная школа», правила внутреннего распорядка обучающихся МОУ «Понинская средняя общеобразовательная школа», локальные акты МОУ «Понинская средняя общеобразовательная школа».

Научно-методическое обеспечение реализации программы направлено на обеспечение широкого, постоянного и устойчивого доступа для всех участников образовательных отношений к любой информации, связанной с реализацией данной общеразвивающей программы.

Социально-психологические условия реализации образовательной программы обеспечивают:

- учет специфики возрастного психофизического развития обучающихся;
- вариативность направлений сопровождения участников образовательных отношений (сохранение и укрепление психологического здоровья обучающихся);
- формирование ценности здоровья и безопасного образа жизни;
- дифференциация и индивидуализация обучения;
- мониторинг возможностей и способностей обучающихся, выявление и поддержка одаренных детей, детей с ограниченными возможностями здоровья);
- формирование коммуникативных навыков в разновозрастной среде и среде сверстников.

Материально-технические условия реализации программы:

- помещение в «Точке роста»,
- удобные столы и стулья,
- демонстрационная шахматная доска,
- шахматы и доски,
- шахматные часы.

Для занятий от преподавателя требуются:

- библиотека необходимой литературы, шахматные справочники и книги, - бланки для записи партий,

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Современный российский национальный воспитательный идеал — высоконравственный, творческий, компетентный гражданин России, принимающий судьбу Отечества как свою личную, осознающий ответственность за настоящее и будущее страны, укоренённый в духовных и культурных традициях многонационального народа Российской Федерации.

В соответствии с этим идеалом и нормативными правовыми актами Российской Федерации в сфере образования **цель воспитания** обучающихся в школе: развитие личности, создание условий для самоопределения и социализации на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование у обучающихся чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде.

Задачи воспитания обучающихся в школе: усвоение ими знаний, норм, духовнонравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество (социально значимых знаний); формирование и развитие личностных отношений к этим нормам, ценностям, традициям (их освоение, принятие); приобретение соответствующего этим нормам, ценностям, традициям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний и сформированных отношений в жизни, практической деятельности.

Программа реализуется в единстве учебной и воспитательной деятельности общеобразовательной организации по основным направлениям воспитания в соответствии с ФГОС:

□ **гражданское воспитание** — формирование российской гражданской идентичности, принадлежности к общности граждан Российской Федерации, к народу России как источнику власти в Российском государстве и субъекту тысячелетней российской государственности, уважения к правам, свободам и обязанностям гражданина России, правовой и политической культуры;

□ **патриотическое воспитание** — воспитание любви к родному краю, Родине, своему народу, уважения к другим народам России; историческое просвещение, формирование российского национального исторического сознания, российской культурной идентичности;

□ **духовно-нравственное воспитание** — воспитание на основе духовно-нравственной культуры народов России, традиционных религий народов России, формирование традиционных российских семейных ценностей; воспитание честности, доброты, милосердия, справедливости, дружелюбия и взаимопомощи, уважения к старшим, к памяти предков;

□ **эстетическое воспитание** — формирование эстетической культуры на основе российских традиционных духовных ценностей, приобщение к лучшим образцам отечественного и мирового искусства;

□ **физическое воспитание, формирование культуры здорового образа жизни и эмоционального благополучия** — развитие физических способностей с учётом возможностей и состояния здоровья, навыков безопасного поведения в природной и социальной среде, чрезвычайных ситуациях;

□ **трудовое воспитание** — воспитание уважения к труду, трудящимся, результатам труда (своего и других людей), ориентация на трудовую деятельность, получение профессии, личностное самовыражение в продуктивном, нравственно достойном труде в российском обществе, достижение выдающихся результатов в профессиональной деятельности;

□ **экологическое воспитание** — формирование экологической культуры, ответственного, бережного отношения к природе, окружающей среде на основе российских традиционных духовных ценностей, навыков охраны, защиты, восстановления природы, окружающей среды;

ценности научного познания — воспитание стремления к познанию себя и других людей, природы и общества, к получению знаний, качественного образования с учётом личностных интересов и общественных потребностей

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

<p>Сентябрь</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Вводные занятия, инструктаж и по ТБ и ППБ 2. Встреча с мастером спорта по шашкам Будиным Д.Г. 	<p>Октябрь</p> <p>Беседа об истории шахмат</p>	<p>Ноябрь</p> <p>Соревнования по шашкам среди кружковцев</p>	<p>Декабрь</p> <p>Шахматные соревнования среди кружковцев</p>
<p>Январь 1.</p> <p>Повторные инструктажи по ТБ и ППБ</p>	<p>Февраль</p> <p>Беседа об известных советских и российских шахматистах</p>	<p>Март</p> <p>Фотовыставка на тему «Я занимаюсь в шахматном кружке»</p>	<p>Апрель</p> <p>Сеанс одновременной игры в шахматы среди кружковцев</p>
<p>Май</p> <p>Шахматные соревнования среди кружковцев</p>	<p>Июнь</p>	<p>Июль</p>	<p>Август</p>

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Месяц, число № недели	сентябрь				октябрь					ноябрь				декабрь				январь				февраль				
	2-7	9-14	16-21	23-28	30.09, 1-5	7-12	14-19	21-26	28-31, 1-10	5-9	11-16	18-23	25-30	2-7	9-14	16-21	23-28	30.12, 9-11	13-18	20-25	27-31; 1.0-2	3-8	10-15	17-22	25-28; 1.0-3	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	
	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	У	
	март				апрель				май				июнь				июль				август					
	3-7	10-15	17-22	24-29	31.03; 1-5	7-12	14-19	21-26	28-30; 2-3.0-5	5-8, 10	12-17	19-24	26-31	2-7	9-11, 13-14	16-21	23-28	30.06; 1-5	7-12	14-19	21-26	28-31, 1-2.0-8	4-9	11-16	18-23	25-30
	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
	У	У	У	У	У	У	У	У	У, И/А	У, И/А	У, И/А	Р	Р	Р/Л	Л	Л	Л	Л	Л	Л	Л	Л	Л	Л	Л	

У – учебные дни, А – промежуточная/итоговая аттестация, Р – резервные дни, Л – летний режим работы для основных работников

Начало учебного года	02 сентября
Продолжительность учебного года	<p>В течение всего календарного года, исключая общегосударственные праздничные дни.</p> <p>Учебный год составляет 51 неделю, в том числе в летний период работа в оздоровительных и профильных лагерях, по индивидуальным планам на период летнего активного отдыха для основных работников.</p> <p>Педагоги-совместители работают в течение 36 недель — с 01 сентября по 31 мая, включая резервные дни</p>

Продолжительность учебной недели	Шестидневная рабочая неделя
Начало занятий	В соответствии с расписанием занятий
Длительность занятия	<ul style="list-style-type: none"> - 40 мин. - 35 мин. для обучающихся 7-8 лет - 30 мин. для обучающихся 5-6 лет <p>После каждого занятия необходимо устраивать перерыв длительностью не менее 10 мин. Занятия в объединениях начинаются не ранее 8.00 утра, заканчиваются не позднее 20.00 часов, для обучающихся в возрасте 16-18 лет допускается окончание занятий в 21.00 ч</p>
Промежуточная аттестация	Май