

Принято
Педагогическим советом.
«30» августа 2024 г.

Утверждено
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**

ШАХМАТЫ

Адресат программы: обучающиеся 11-16 лет
Срок реализации 1 год

Составитель: Набокова Н.Ф.,
педагог дополнительного образования

с. Понино
2024 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа составлена на основе примерной программы физкультурно-спортивного направления «Шахматная школа», автор: А.А. Тимофеев и Примерной программы внеурочной деятельности. Начальное и основное образование под редакцией В.А. Горского, Москва, «Просвещение», 2011 г.

Данная программа реализует **физкультурно-спортивную направленность** дополнительного образования.

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

Актуальность. Шахматы – очень мощный инструмент гармонического развития интеллекта ребенка в игровой форме. Предлагаемая программа обеспечивает условия по организации образовательного пространства, а также поиску, сопровождению и развитию талантливых детей. Данная программа составлена с учётом накопленного теоретического, практического опыта педагога, что даёт возможность учащимся не только получить базовый уровень знаний шахматной игры в ходе групповых занятий, а также способствует индивидуальному развитию каждого ребёнка. Усиление роли турниров дает возможность более квалифицированно подойти к вовлечению обучающихся в творческо-поисковый процесс, к поддержанию творческой среды, к обеспечению возможности самореализации обучающихся.

Педагогическая целесообразность. Шахматы - это сфера интеллектуальной деятельности, в которой основной формой является игра двух партнеров. Игра способствует развитию логического и творческого мышления, памяти, вырабатывает решительность, усидчивость; игра в шахматы - это школа терпения и критического подхода к себе и партнерам. Шахматы это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенно эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий – способности действовать в уме.

В настоящее время, когда весь мир вступил на новый этап развития науки и техники, культуры и экономики, передовых технологий и социальной сферы, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Занятия шахматами способствуют повышению интеллектуального уровня обучающихся, умению концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени.

Обучение игре в шахматы помогает многим ученикам некоммуникативного типа проявить свои творческие способности и начать общение с людьми, имеющими с ними общие интересы. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим людям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Отличительные особенности программы. 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

Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, выясняют закономерности, делают выводы.

Уровень программы: стартовый.

Адресат программы - обучающиеся 11 - 16 лет.

Срок освоения программы – 1 год, 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

Обучающие:

- формировать знания об истории возникновения и развития шахмат, о выдающихся шахматистах;
- формировать знания о правилах, методах и приемах игры в шахматы;
- совершенствовать умения обучающихся оценивать позицию и реализовать материальный перевес;
- формировать знания о правилах проведения соревнований и правилах турнирного поведения;
- формировать знания шахматных терминов (белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья);
- формировать знания шахматных фигур (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король);
- формировать умения располагать шахматные фигуры в дебюте;
- формировать знания о правилах хода и взятия каждой из фигур.

Развивающие:

- развивать критическое мышление, долговременную и оперативную память, пространственное воображение, умение концентрировать внимание;
- развивать коммуникативные способности, умение жить в коллективе;
- развивать мыслительную деятельность (овладение логическим операционным анализом, синтезом и обобщением).

Воспитательные:

- создать условия для формирования у учащихся морально-волевых качеств: дисциплинированности, ответственности, организованности;
- создать условия для формирования у учащихся адекватной самооценки, самообладания, выдержки;
- создать условия для формирования у учащихся целеустремленности, трудолюбия, стремления к победе;
- создать условия для формирования у учащихся стремления к здоровому образу жизни.

Ожидаемые результаты реализации программы

Личностные результаты:

- развитие любознательности и сообразительности;
- развитие целеустремленности, внимательности, умения контролировать свои действия;
- развитие навыков сотрудничества;
- развитие наглядно-образного мышления и логики.

Метапредметные результаты

Обучающиеся научатся:

- ставить цель игры на основе определенной шахматной ситуации и существующих возможностей;
- составлять план игры;
- выдвигать версии решения шахматной задачи, формулировать гипотезы, предвосхищать конечный результат игры;
- обосновывать и осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения шахматных задач;
- определять потенциальные затруднения при решении шахматной задачи и находить средства для их устранения;
- оценивать свою деятельность, аргументируя причины достижения или отсутствия планируемого результата;
- анализировать и обосновывать применение соответствующего инструментария для выполнения шахматной задачи;

- свободно пользоваться выработанными критериями оценки и самооценки, исходя из цели и имеющихся средств, различая результат и способы действий;
- фиксировать и анализировать динамику собственных образовательных результатов;
- наблюдать и анализировать собственную деятельность и деятельность других обучающихся в процессе разбора шахматных партий;
- принимать решение в игре и нести за него ответственность;
- соотносить реальные и планируемые результаты индивидуальной образовательной деятельности и делать выводы;
- самостоятельно определять причины своего успеха или неуспеха и находить способы выхода из ситуации неуспеха.

Предметные результаты

Обучающиеся научатся:

- ориентироваться в структуре шахматной доски;
- использовать ходы и взятия всех фигур, рокировку;
- различать основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);
- играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
- записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;
- находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
- решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шах.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№ п/п	Наименование разделов и тем	Кол-во часов			Форма промежуточного контроля
		Всего	Теория	Практика	
Шахматная доска и фигуры (2 ч)					
1-2	Шахматная доска.	2	1	1	
Ходы и взятие фигур (22 ч)					
3-4	Шахматные фигуры Начальное положение	2	1	1	Тест № 1
5-6	Ладья	2	1	1	Тест № 2
7-8	Слон	2	1	1	
9-10	Ладья против слона	2	1	3	
11-12	Ферзь	2	1	1	
13-14	Ферзь	2	1	1	
15-18	Ферзь против ладьи и слона.	4	1	3	
19-20	Конь	2	1	1	Тест № 3
21-24	Конь против ферзя, ладьи, слона.	4	1	3	
Цель и результат шахматных партий. Шах, мат и пат (26 ч)					
25-26	Пешка	2	1	1	
27-30	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	4	1	3	
31-34	Король	4	1	3	
35-38	Король против других	4	1	3	

	фигур.				
39-40	Шах	2	1	1	
41-44	Шах	4	1	3	
45-46	Мат	2	1	1	
47-50	Мат	4	1	3	Тест № 4
Запись шахматных ходов (6 ч)					
51-54	Условные обозначения перемещения, взятия.	4	1	3	
55-56	Рокировка	2	1	1	
Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (6 ч)					
57-58	Ценность фигур. Единица измерения ценности.	2	1	1	
59-62	Размен. Равноценный и неравноценный размен.	4	1	3	
Общие принципы разыгрывания дебюта (10ч)					
63-64	Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте.	2	1	1	
65-66	Классификация дебютов.	2	1	1	
67-70	Шахматные соревнования	4	1	3	Соревнования
71-72	Анализ учебных партий.	2	1	1	

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Шахматная доска и фигуры (2 ч)

Шахматная доска. Поля, линии. Диагональ. Легенда о возникновении шахмат. Обозначение полей и линий. Шахматные фигуры и их обозначения.

Ходы и взятия фигур (22 ч)

Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая".

Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры.

Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".

Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".

Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выйграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".

Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".

Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь-легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух).

Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля и пешки. Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Угроза, нападение, защита. Превращение и взятие на проходе пешкой. Значение короля.

Шах. Короткая и длинная рокировка. Начальная позиция. Запись шахматных позиций. Практическая игра.

Цель и результат шахматной партии. Шах, мат и пат (26 ч)

Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин". "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения).

Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".

Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).

Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".

Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".

Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".

Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".

Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход".

Способы защиты от шаха. Открытый, двойной шах. Мат. Сходство и различие между понятиями шаха и мата. Алгоритм решения задач на мат в один ход. Пат. «Бешеные» фигуры. Сходство и различие между понятиями мата и пата. Выигрыш, ничья,

виды ничьей (в том числе вечный шах). Правила шахматных соревнований. Шахматные часы.

Запись шахматных ходов (6ч)

Принцип записи перемещения фигуры. Полная и краткая нотация. Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки. Шахматный диктант.

Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".

Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".

Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (6 ч)

Ценность фигур. Единица измерения ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Размен. Равноценный и неравноценный размен. Материальный перевес, качество.

Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".

Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода".

Общие принципы разыгрывания дебюта (10 ч)

Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте. Классификация дебютов. Анализ учебных партий. Дебютные ловушки.

Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ И КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Основными формами контроля являются:

- входной контроль (опрос, для определения степени подготовленности детей);
- промежуточный контроль (олимпиады, соревнования, тесты, коллективная рефлексия, самоанализ);
- итоговый контроль (итоговый тест).

В первые дни занятий осуществляется входной контроль, который проводится в виде опроса для определения степени подготовленности детей, степени самостоятельности обучающихся и их интереса к занятиям, уровня культуры, творческих способностей.

Текущий и промежуточный контроль осуществляется в течение учебного путем наблюдения за работой обучающихся. Текущий и промежуточный контроль позволяет определить степень усвоения обучающимися учебного материала и уровень их подготовленности к занятиям, повышает ответственность и заинтересованность детей в обучении. Выявление отстающих и опережающих обучение учеников позволяет своевременно подобрать наиболее эффективные методы и средства обучения.

Итоговый контроль проводится с целью определения степени достижения результатов обучения, ориентации обучающихся на дальнейшее самостоятельное обучение и получение сведений для совершенствования программы объединения и методов обучения. Одним из способов определения результативности могут стать итоги участия кружковцев в школьных, районных, республиканских соревнованиях и олимпиадах.

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? _____

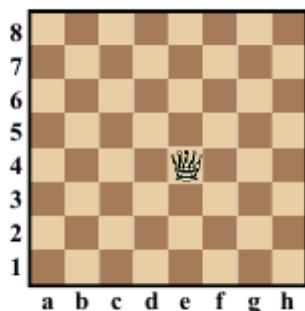


Диаграмма 1

На диаграмме №1 покажите стрелками как ходит белый ферзь.

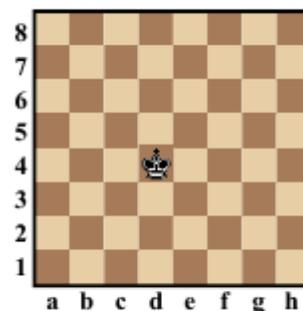


Диаграмма 2

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.

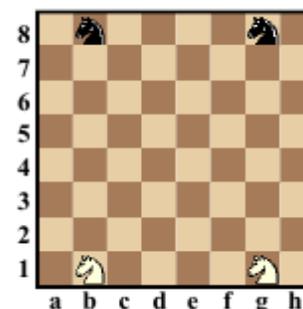


Диаграмма 4



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

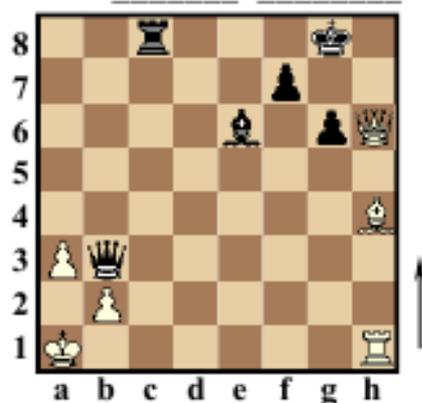


Диаграмма 3

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.

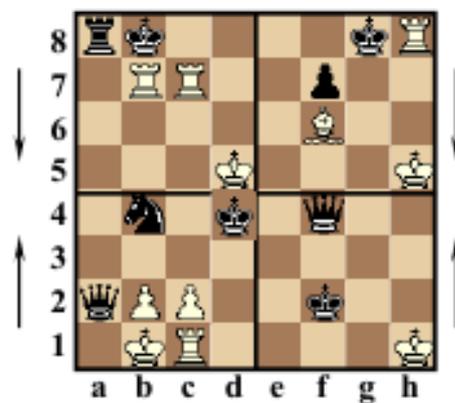


Диаграмма 4

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. ♕ _____ + _____
2. * _____ x _____



Диаграмма 5

ТЕСТ №4

ПРОВЕРЬТЕ СВОИ ЗНАНИЯ КОМБИНАЦИОННЫХ МОТИВОВ

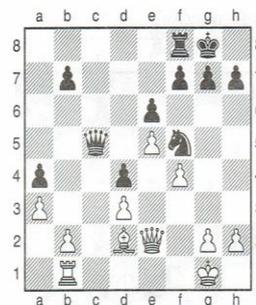
Следующие восемь комбинаций содержат мотивы, ранее рассмотренные в данной книге. Ваша задача при выполнении этого небольшого теста состоит в определении основного мотива. В каждом задании приведены ключевые ходы. Выберите один правильный мотив из двух. Необходимо проявить внимательность при ответе на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

Ответы вы найдете на странице 143.

Результаты

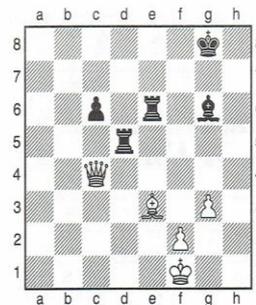
Присудите себе 1 балл за каждый правильно названный мотив:

- 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.



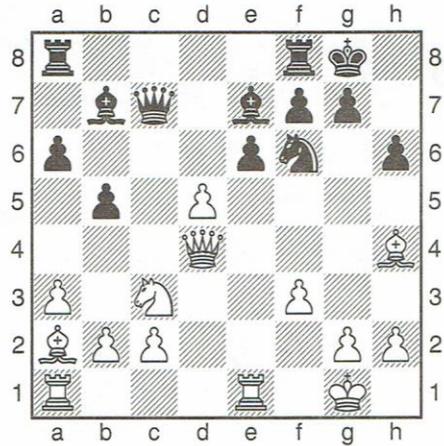
1) Ход Белых 1. Сb4.

Связка или «штага»?

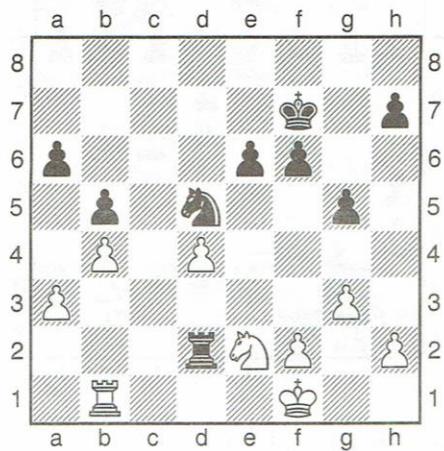


2) Ход Черных 1... Cd3+.

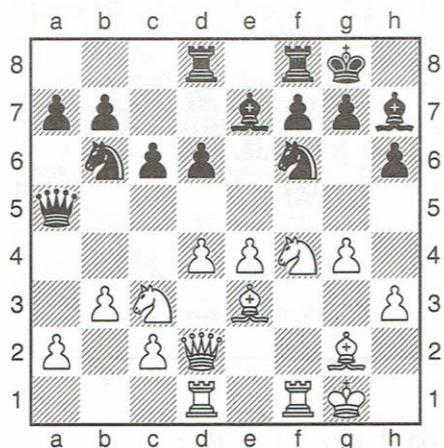
Вилка или «штага»?



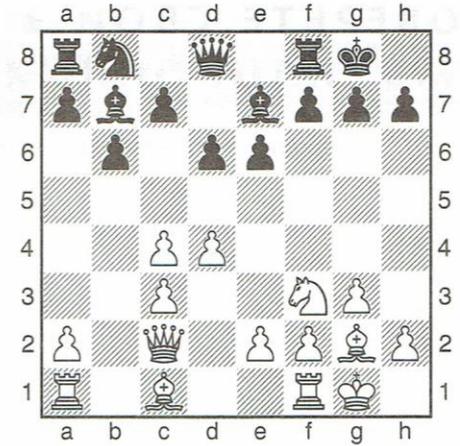
3) Ход Черных 1... Сс5.
Связка или вилка?



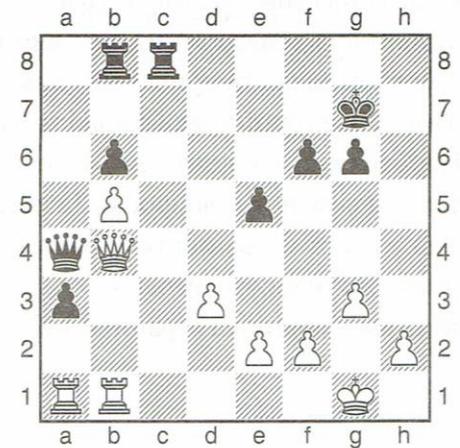
4) Ход Черных 1... Лхе2 2. Крхе2 Кс3+.
Жертва отчаяния или коневая вилка?



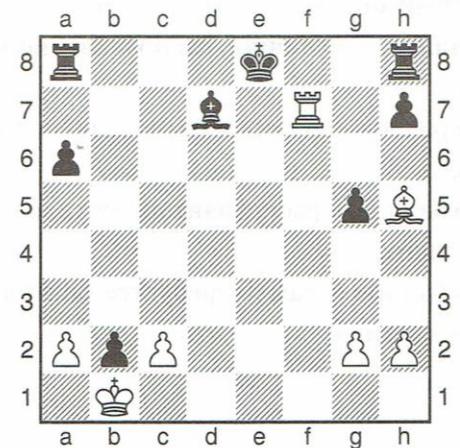
5) Ход Белых 1. Ксd5 Фхd2 2. Кхе7+.
Промежуточный ход или ферзь-«камикадзе»?



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



7) Ход Черных 1... Лс1+ 2. Лхс1 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;

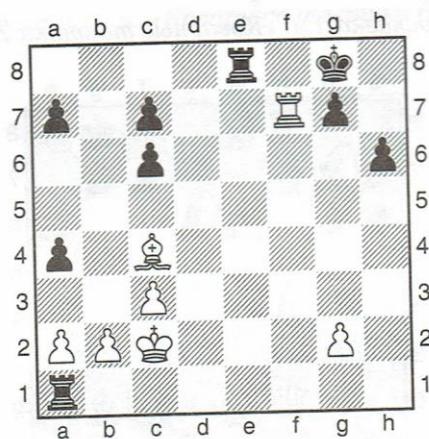
31–39 — хорошие тактические способности;

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

16–22 — средние тактические способности;

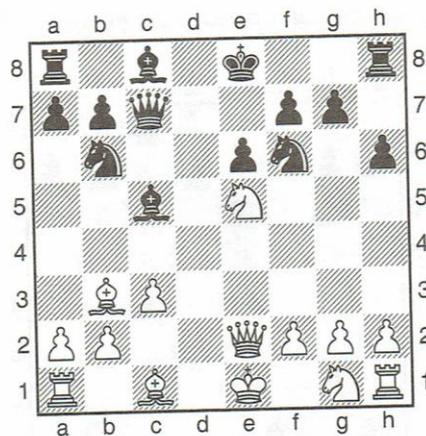
8–15 — необходимо больше практики;

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



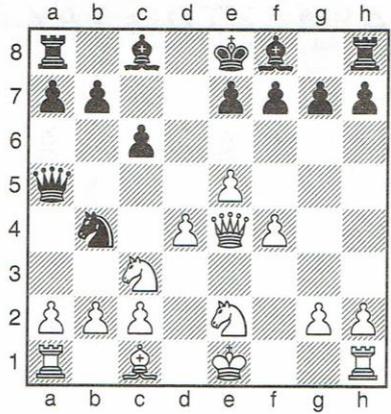
1) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 11».



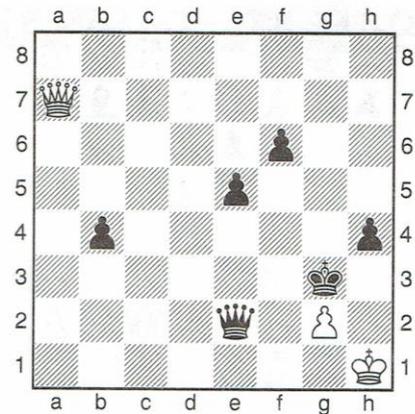
2) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 15».



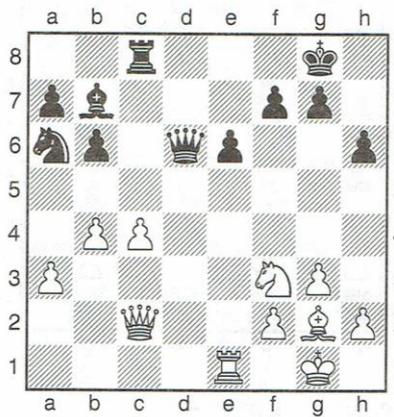
3) Черные выигрывают

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



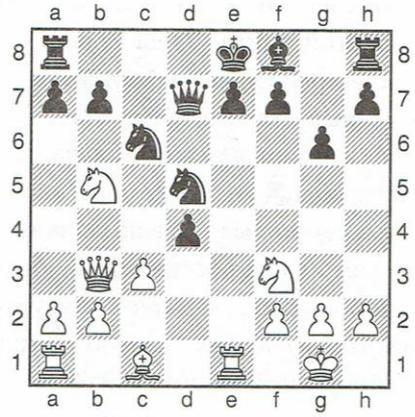
6) Ничья

Подсказка: см. «Коварную тактику 25».



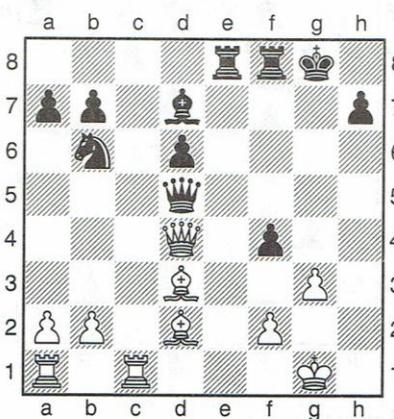
4) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 30».



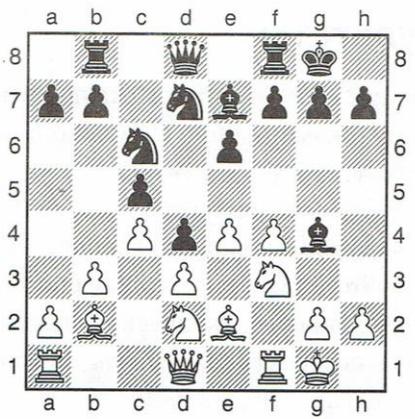
7) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 41».



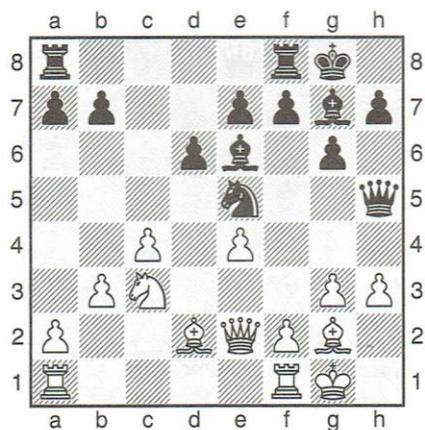
5) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 18».



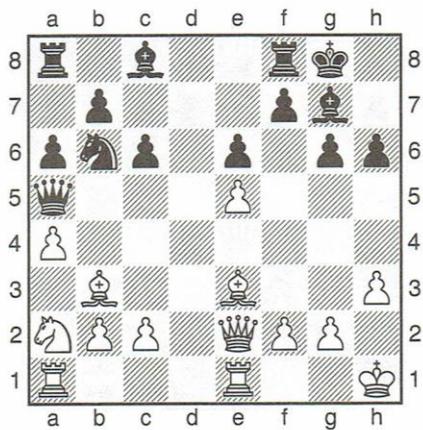
8) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 45».



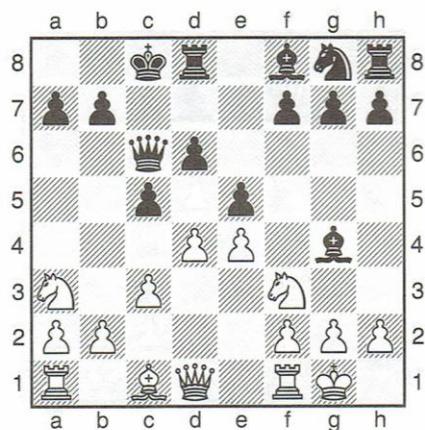
9) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 44».



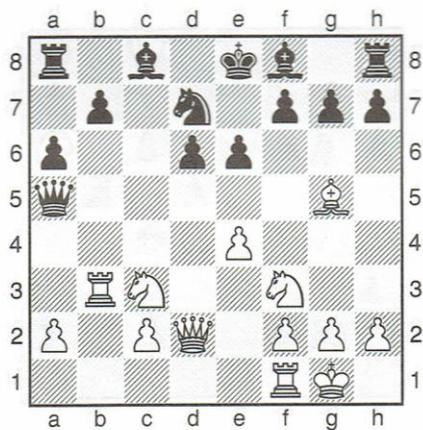
12) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 6».



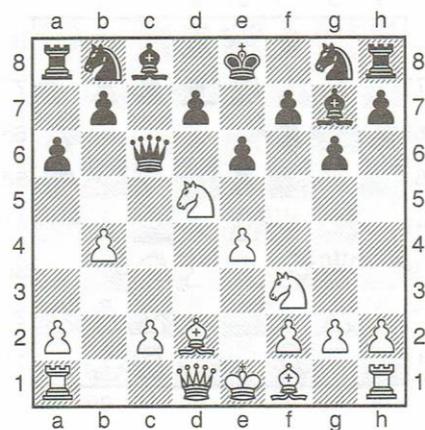
10) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 48».



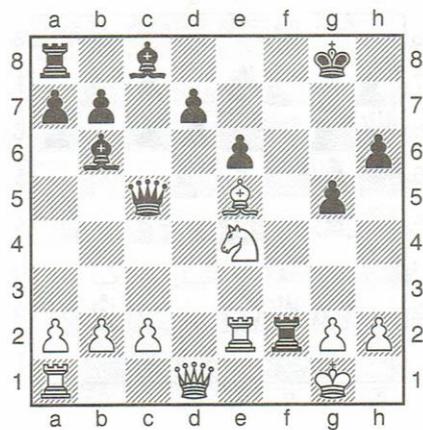
13) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 32».



11) Белые выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 40».



14) Черные выигрывают

Подсказка: см. «Коварную тактику 12».

ОТВЕТЫ И РЕШЕНИЯ

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... hxg5 следует 2. Сxb7 с вилкой ладье и коню). Белые выигрывают после 1... Сxg2 2. Фh7+ Kpf8 3. Фh8+ Кре7 4. Фxc8.
5. Белые *связывают* черного ферзя 1. Сс4, поскольку на 1... Кxc4 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 Сxg4, и если 1... Схе2 2. Кхе2, то конь «отпрыгивает» в безопасное место.
9. 1... Фхе2 2. Кхе2 Сxh3 является *завлекающей жертвой* с выигрышем пешки на базе *коневой вилки*: если 3. Сxh3, то следует 3... Kf3+ и далее 4... Kxd2.
10. Белые *освобождаются от связки* с помощью хода 1. Кхе5 Сxd1 (1... dxe5 2. Фxg4+) 2. Кxc6 bxc6 3. Lxd1, имея на одну пешку больше.
11. 1. b5 axb5 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... Сxh2+ (*вскрытое нападение на вертикаль d*) 2. Крxh2 Фxd4 3. Kxd4 Кхе4.
16. В результате потрясающей *завлекающей жертвы* 1. Ld8 Белые выигрывают черного ферзя после 1... Фxd8 2. Kf7+.
17. В 1... cxd2 используется *далеко продвинутая пешка* Черных. Белые проигрывают после 2. Фxc8+ Kf8 (2... Cf8 и 2... Kpg7 так же хорошо) 3. Фxa6 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. Сxh7+ Крxh7 приводит к *ферзевой вилке* 2. Фd3+, выигрывая пешку, то есть 2... Kpg8 3. Фxd7 Фxc3 4. Фxb7.
20. 1. Kxd5 поддавливает ключевую центральную пешку благодаря *связке* по вертикали с. Если 1... cxd5, 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. Lxd7 Сxd7 2. Фxf6+ Kpg8 3. Фg5+ и т. д.
22. 1. Lxe4+ fxe4 2. Lxf7 приводит к смертельному *вскрытому шаху* в дополнение к матовой угрозе. После 2... Фс5 идет 3. Лf5+ — и выигрыш.
23. 1. Фxg7+ — сеть двух пешек с помощью *завлекающей жертвы*, основанной на *коневой вилке* 1... Крxg7 2. Кxh5+. Белые продолжают 3. Kxf4 с победным эндшпилем.

24. 1... Схf2+ 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+ Крc3 6. Ла3+ Крb4 (6... Крb2 7. Лха2+) 7. Ла4+!, и ладья обеспечивает ничью благодаря вечному 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. Kf7+ Крg8 3. Kh6+ и т. д.
28. 1... Сс5 со связкой и выигрышем белого ферзя.
29. 1... Схf2+ 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 Фхb5 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. Лхf7.
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 Лхb4, и теперь Белые должны форсировать вечный шах 5. Фа7 Лb1+ 6. Крg2 a1 Ф 7. Фхf7+.
36. 1... Кхе5 выигрывает ключевую пешку, поскольку Белые сталкиваются со *вскрытым нападением* на своего ферзя на вертикали с. После 2. Фхс7 Черные играют 2... Кхf3+ (*промежуточный ход*) 3. gxh3 Лхс7.
37. После 1... Кхf3+ 2. Схf3 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... hxg6 2. Фхg6+ Крh8 3. Фh6+ Крg8 4. Фg6+ и т. д.
40. «*Шпага*» 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. Кxd6 — вилка с нападением на черных ладей.
42. Черные выигрывают пешку, используя *жертву ферзя с последующей коневой вилкой*: 1... Ка3+ 2. Кра1 Фхd4 3. Фхd4 Кхс2+ 4. Крb1 Кхd4.
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. Фхb5). Белые выигрывают благодаря двойной угрозе 2. Фхf7+ и 2. Лхb7.
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... Cf2 и мат или в противном случае Черные выигрывают пешку, то есть 2. fxe4 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... Кхf2+ 3. Крg2 Кхd3 4. exd3 Схd4.
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... gxh5 или 2... exf5, то затем 3. Фхd6).
54. 1... Лh1 выигрывает с помощью «*шпаги*» в *ладейном эндшпиле* после 2. Лха2 Лh2+.

УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Условиями для успешной реализации программы является правильное формирование групп учащихся с учетом физиологических, психологических и возрастных особенностей, а также квалификация педагога и соответствующий уровень материально-технического обеспечения.

Место и оборудование для занятий

- 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,
- турнирные таблицы.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

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. Балашова Е.Ю. Шахматная азбука. – М.: Печатные традиции, 2010.
2. Рохлин. Я.Г. Юный шахматист (Методическое руководство для внеклассной и внешкольной работы), М., 1977.

Список литературы для обучающихся

1. Горенштейн Р.Я. Книга юного шахматиста. М.: Русский шахматный дом, 2013
2. Чендлер М. Шахматы детям. Лучшие тактические приемы. – СПб.: Питер, 2015.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Современный российский национальный воспитательный идеал — высоко нравственный, 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, духовно-нравственных 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:

– **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; формирование российского национального исторического сознания, российской культурной идентичности;

– **духовно-нравственное воспитание** — воспитание на основе духовно-нравственной культуры народов России, традиционных религий народов России, воспитание честности, доброты, милосердия, справедливости, дружелюбия и взаимопомощи;

– **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 социальной среде, чрезвычайных ситуациях;

– **трудовое воспитание** — воспитание уважения к труду, трудящимся, результатам труда (своего и других людей), ориентация на трудовую деятельность, 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,

– **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 1. Инструктажи по ТБ и ППБ</p>	<p>Октябрь Просмотр фильма «Шахматист»</p>	<p>Ноябрь Шахматные соревнования среди воспитанников объединения</p>	<p>Декабрь Районные соревнования по шахматам</p>
<p>Январь 1. Повторные инструктажи по ТБ и ППБ 2. Всероссийские игры по быстрым шахматам и блицу</p>	<p>Февраль Республиканская олимпиада по шахматам</p>	<p>Март Открытое первенство по шахматам Филиала Республиканского СРЦН «СРЦН г. Глазова» (с. Понино)</p>	<p>Апрель Онлайн - олимпиада «Шахматный мир» на сайте «ГалактиУМ»</p>

среди учащихся из сельской местности (с. Дебёсы)			
Май Шахматные соревнования среди воспитанников объединения	Июнь	Июль	Август

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	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	В течение всего календарного года, исключая общегосударственные праздничные дни. 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. Педагоги-совместители работают в течение 36 недель — с 02 сентября по 31 мая, включая резервные дни
Продолжительность учебной недели	Шестидневная рабочая неделя
Начало занятий	В соответствии с расписанием занятий
Длительность занятия	- 40 мин. - 35 мин. для обучающихся 7-8 лет