

Муниципальное автономное учреждение дополнительного образования
«Дом детского творчества «Юность» имени академика В.П. Макеева»
(МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева»)

Принята на заседании
Методического совета
«10» июня 2025г
Протокол №8

Утверждена:
Директор МАУ ДО «ДДТ
«Юность» им. В.П. Макеева»
_____/Темур Л.В./
«10» июня 2025 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности

«Умные шахматы»

Базовый уровень

Возраст обучающихся: 7-12 лет

Срок реализации программы: 1 год

Способ оплаты: на бюджетной основе

Автор-составитель:
Никитина Людмила Николаевна
педагог дополнительного образования

г. Миасс



Физкультурно-спортивная направленность
Настольные спортивные игры
**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Умные шахматы» (базовый уровень)**

Программа разработана: 2024 г.



Формирование и развитие интеллектуальных способностей и спортивных навыков средствами обучения игре в шахматы.

Цель программы



Для детей 7-12 лет



1 год обучения



Занятия - 2 раза в неделю по 2 часа
3 раза в неделю по 2 часа

144 часа,
216 часов

ТРЕБОВАНИЯ К ЗДОРОВЬЮ: нет



КРАТКАЯ АННОТАЦИЯ ПРОГРАММЫ

Программа обучения игре в шахматы способствует развитию у детей мышления, памяти, внимания, способности к анализу и навыкам самодисциплины.

Программа направлена на организацию интеллектуально-спортивной деятельности для формирования у обучающихся способности к изобретательности, развитию интеллектуальных качеств личности, спортивной выдержки и силы воли.



ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

БУДЕТ УМЕТЬ:

- Решать логические, тактические и ситуационные шахматные задачи;
- Использовать полученные теоретические знания в шахматных партиях;
- Применять на практике правила турнирного поведения;
- Проводить мастер-классы для сверстников;
- Проявлять терпение и доводить начатую работу до конца.

БУДЕТ ЗНАТЬ:

- Основы теории игры в шахматы;
- Основы тактических и технических приемов в шахматных партиях;
- Великих шахматистов и их самые запоминающиеся партии;
- Различные способы решения шахматных задач.

КОНКУРСНАЯ СРЕДА(в соответствии с Единым календарем образовательных мероприятий <https://kalendar.apkpro.ru/>)

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел I. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»	4
1.1. Пояснительная записка	4
Актуальность программы.....	4
Отличительная особенность программы. Новизна.....	4
Педагогическая целесообразность	4
1.2. Цель и задачи программы	4
Адресат программы (целевая аудитория).....	5
Особенности организации образовательного процесса	5
1.3. Планируемые результаты программы	5
1.4. Учебный план на 144 часа.....	6
Учебный план на 216 часов	6
Содержание учебного плана	7
Раздел II. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»	8
2.1. Календарный учебный план	8
2.2. Методическое обеспечение программы	8
2.3. Формы аттестации и контроля.....	9
2.4. Зачетные требования	9
2.5. Условия реализации общеразвивающей программы	11
2.6. Список литературы	12
Приложения.....	13
НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ДОКУМЕНТЫ.....	13
КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК 144ч.	14
КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК 216ч.	17
ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....	21
АДАПТИРОВАННЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОВЗ.....	22
СОДЕРЖАНИЕ АДАПТИРОВАННОГО УЧЕБНОГО ПЛАНА	23
ДИСТАНЦИОННЫЙ МОДУЛЬ	25
ЛЕТНИЙ МОДУЛЬ	26
Учебный план 16 часов	26
ЛЕТНИЙ МОДУЛЬ	26
Учебный план 24 часа.....	26
ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ	28
МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ	30

Раздел I. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Умные шахматы» базового уровня физкультурно-спортивной направленности составлена на основании нормативных документов федерального и регионального уровней, нормативных локальных актов МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева» (Приложение 1).

Актуальность программы

Программа направлена на развитие интеллектуальных способностей, внимания, памяти, удовлетворения потребностей детей в активных формах познавательной деятельности. Современность программы, её необходимость и соответствие потребностям времени и общества.

Отличительная особенность программы. Новизна

Программа является компиляцией образовательных методик и технологий по обучению детей игре в шахматы. В основе программы нестандартные авторские разработки И. Г.Сухина, в том числе:

- использование в учебном процессе игры на фрагментах доски;
- применение нестандартных дидактических задач и игр;
- преимущественное использование в учебном процессе игровых положений с ограниченным количеством фигур.

Характерные свойства, отличающие программу от существующих, использование ключевых идей, созданных за последние два года в сфере шахматного образования.

Программа является базовым уровнем, включает модуль для обучающихся с ОВЗ, дистанционный и летний модуль.

Педагогическая целесообразность

Методологической основой реализации программы является применение принципа от простого к сложному.

Прочность знаний, умений и навыков обеспечивается повторением, закреплением учебного материала, применением способов в конкретной шахматной позиции.

Стержневым моментом организации занятий является создание условий для наблюдения, сравнения, выявления закономерностей в шахматной игре.

На занятиях предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок для обеспечения стойкого интереса к обучению игре в шахматы.

1.2.Цель и задачи программы

Цель программы: формирование интеллектуальных способностей и спортивных навыков средствами обучения игре в шахматы.

Задачи:

Образовательные:

- обучить базовым основам теории игры в шахматы;
- обучить правилам турнирного поведения;
- обучить базовым тактическим и техническим приемам игры в шахматы.

Развивающие:

- развивать логическое мышление;
- развивать умение планировать последовательность действий алгоритма для достижения цели;
- развивать память, внимание, воображение.

Воспитательные:

- воспитывать навыки самоорганизации;
- воспитывать качества спортивного характера;
- воспитывать потребность к занятиям шахматами и спорту.

Адресат программы (целевая аудитория)

Программа разработана для обучающихся в возрасте от 7-12 лет.

Возрастные особенности

Возраст 7-9 лет - период интенсивного физического развития, совершенствуется работа головного мозга и нервной деятельности. Внимание в 7-9 лет неустойчиво, преобладает непроизвольное внимание. Память и мышление носят образный характер. Обучающиеся этого возраста активны, любят упражнения, игры.

Возраст 10-12 лет. В этот период происходят существенные изменения в психике ребенка. Усвоение новых знаний и новых представлений об окружающем мире перестраивает сложившиеся ранее у детей понятия. Школьное обучение способствует развитию теоретического мышления. Благодаря развитию нового уровня мышления происходит перестройка всех остальных психических процессов. Детей в этом возрасте характеризует неустойчивость поведения и настроения, колебания самооценки. Дети учатся вырабатывать собственные взгляды и мнения.

Особенности организации образовательного процесса

Форма обучения: очная.

Объем программы: 360ч.

Срок реализации программы: 1 год

Уровень освоения программы: базовый

Язык освоения программы: русский

Режим занятий: 2 раза в неделю по 2 часа, 3 раза в неделю по 2 часа.

Программа реализуется в рамках муниципального задания.

По окончании обучения, обучающиеся получают свидетельство об освоении программы.

1.3. Планируемые результаты программы

Предметные:

- знают теоретические базовые основы игры в шахматы;
- обучены правилам турнирного поведения;
- используют базовые тактические и технические приёмы игры в шахматы.

Метапредметные:

- демонстрируют логическое мышление;
- умеют планировать последовательность действий алгоритма для достижения цели;
- пользуются понятиями, внимательно следят за ходом игры.

Личностные:

- демонстрируют навыки самоорганизации;
- воспитаны качества спортивного характера;
- проявляют потребность к занятиям шахматами и спорту.

БАЗОВЫЙ УРОВЕНЬ

1.4. Учебный план (144 часа- 4 часа в неделю)

№	Наименование разделов	Общее кол-	В том числе:		Формы контрол
			Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Тестирование
2	Шахматная доска	14	7	7	Квест
3	Шахматы – спорт, наука, искусство	14	4	10	Квест
4	Правила игры	14	4	10	Квест
5	Базовые понятия	12	4	8	Шахм. партия
6	Тактика игры	14	4	10	Шахм. партия
7	Стратегия игры	12	4	8	Шахм. партия
8	Эндшпиль	12	4	8	Тест
9	Дебют	12	4	8	Тест
10	Конкурсы. Комбинации	12	4	8	Решение задач
11	Сеансы одновременной игры	12	4	8	Квест
12	Соревновательная деятельность	12	1	11	Соревнование
13	Итоговое занятие	2	-	2	Турнир
	Итого:	144	45	99	

Учебный план (216 часов - 6 часов в неделю)

№	Наименование разделов	Общее кол-во часов	В том числе:		Формы
			Теория	Практика	
1	Вводное занятия	2	1	1	Тестирование
2	Шахматная доска	18	10	8	Квест
3	Шахматы – спорт, наука, искусство	18	10	8	Квест
4	Правила игры	20	9	11	Квест
5	Базовые понятия	22	9	13	Шахм. партия
6	Тактика игры	22	9	13	Шахм. партия
7	Стратегия игры	18	8	10	Шахм. партия
8	Эндшпиль	16	8	8	Тест
9	Дебют	20	12	8	Тест
10	Конкурсы. Комбинации	22	9	13	Решение задач
11	Сеансы одновременной игры	18	2	16	Квест
12	Соревновательная деятельность	18	1	17	Соревнование
13	Итоговое занятие	2	-	2	Турнир
	Итого:	216	88	128	

Содержание учебного плана

Раздел 1: Вводное занятие

Теория: Техника безопасности. История возникновения шахмат. Доска и фигуры. Цель игры. Легенда о возникновении шахмат. Понятие о здоровом образе жизни. Сильнейшие шахматисты мира.

Практика: Игры на ознакомление, сплочение группы. Форма контроля: тестирование

Теория: Техника безопасности. История возникновения шахмат. Доска и фигуры. Цель игры. Легенда о возникновении шахмат. Понятие о здоровом образе жизни. Сильнейшие шахматисты мира.

Практика: Игры на ознакомление, сплочение группы. Форма контроля: тестирование.

Раздел 2: Шахматная доска

Теория: Поля, линии, их обозначения. Шахматные фигуры и их обозначения. Порядок шахматных ходов. Начальная позиция фигур на шахматной доске. Расположение шахматной доски.

Практика: Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске. Правильная расстановка фигур на доске; передвижение фигур на индивидуальных досках; игры на быстроту расстановки фигур; проговаривание полей доски. Форма контроля: квест.

Раздел 3: Шахматы – спорт, наука, искусство

Теория: Краткая история шахмат. Различные системы проведения шахматных соревнований. Ходы и взятие ладьи, слона, ферзя, короля, коня и пешки. Логические связки «и», «или», «не». Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Превращение пешки и взятие на проходе пешкой. Угроза, нападение, защита, двойной удар. Контроль полей. Ограничение подвижности фигур. Моделирование на шахматном материале. Рокировка, правила ее выполнения.

Практика: Упражнения по выполнению ходов отдельными фигурами и на запись ходов; дидактические игры на маршруты фигур и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур. Форма контроля: квест.

Раздел 4: Правила игры

Теория: Правила турнирного поведения. Правило «тронул-ходи». Понятие «шах». Способы защиты от шаха. Понятие «мат». Обучение алгоритму матования в один ход. Понятие «пат». Сходства и различия понятии «мат» и «пат». Выигрыш, ничья, виды ничьей. Базовые комбинации.

Практика: Решение упражнений на постановку мата и пата в различное количество ходов. Форма контроля: квест.

Раздел 5: Базовые понятия

Теория: Запись партий. Мат, ничья. Относительная ценность фигур.

Практика: Упражнения на запоминание правил шахматной нотации, игры с ограниченным набором фигур, простейшие этюды. Форма контроля: шахматная партия.

Раздел 6: Тактика игры

Теория: Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы. Ценность фигур. Единица измерения ценности. Виды ценности. Защита. Размен. Виды размена. Материальный перевес. Легкие и тяжелые фигуры, их качество.

Практика: Решение арифметических задач (типа «У кого больше?») и логических задач («Какая фигура ценнее?»). Форма контроля: шахматная партия.

Раздел 7: Стратегия игры

Теория: Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация.

Практика: Разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.

Форма контроля: шахматная партия.

Раздел 8: Эндшпиль

Теория: Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач. Пешечный эндшпиль. Король и пешка против

короля. Ключевые поля. Правило квадрата. Прорыв. Игра на пат. Ладейный эндшпиль. Форма контроля: тестирование

Практика: Отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.

Форма контроля: тестирование

Раздел 9: Дебют

Теория: Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания. Практические занятия: разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок. Классификация дебютов. Мобилизация фигур, безопасность короля (короткая и длинная рокировка), борьба за центр. Понятие о шахматном турнире. Правила поведения при игре в шахматных турнирах. Правила поведения в соревнованиях.

Практика: Анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партии.

Форма контроля: тестирование

Раздел 10: Конкурсы. Комбинации

Теория: Правила проведения конкурсов решений. Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса. Понятие о варианте. Логическая связка «если, то ...». Открытая линия. Проходная пешка. Пешечные слабости. Позиция короля. Атака на короля.

Практика: Решения конкурсных задач. Форма контроля: решение задач.

Раздел 11: Сеансы одновременной игры

Теория: Проведение руководителем кружка сеансов одновременной игры с последующим разбором партий с кружковцами. Матование двумя ладьями, королем и ладьей как игры с выигрышной стратегией. Матовые и патовые позиции. Стратегия и тактика оттеснения одинокого короля на край доски. Планирование, анализ и контроль при матовании одинокого короля. Управление качеством матования.

Практика: Решение задач с нахождением одинокого короля в разных зонах; участие в турнирах. Форма контроля: квест.

Раздел 12: Соревновательная деятельность

Теория: Правила турнирной борьбы. Качества спортсмена. Правила игры в шахматах на соревнованиях.

Практика: Показательные выступления обучающихся. Презентация успехов юных шахматистов с приглашением родителей учащихся. Конкурс на решение шахматных задач; шахматный вернисаж (выставка картин школьников на шахматные темы). Форма контроля: соревнование.

Раздел 13: Итоговое занятие

Практика: Турнир. Форма контроля: турнир.

Раздел II. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»

2.1. Календарный учебный план

Этап образовательного процесса	1 год обучения
Начало учебного года	1 сентября
Окончание учебного года	31 мая
Продолжительность освоения программы	36 недель (144, 216 часов в год)
Продолжительность освоения летнего модуля	4 недели (16, 24 часа)
Текущий контроль	В течение года, по разделам программы
Аттестация по итогам освоения программы	В период с 15 апреля по 15 мая

2.2. Методическое обеспечение программы

Используемые педагогические технологии: игровые технологии; технологи наставничества; технология группового обучения; технология дифференцированного обучения.

Методы обучения: словесные (беседа, лекция, объяснение); наглядные методы обучения (демонстрация на шахматной доске, показ видеоматериалов, презентаций, иллюстраций); объяснительно-иллюстративный метод (демонстрация на шахматной доске); наглядный и частично-поисковый метод обучения (выбор наиболее эффективного способа решения задачи).

Формы организации занятий: фронтальная; групповая; парная; индивидуальная.

2.3. Формы аттестации и контроля

Виды контроля	Формы проведения	Сроки
Входной	Тестирование	Сентябрь
Текущий	Шахматная партия, контрольные тесты, квест	В течение года
Аттестация	Турнир	Май

Входной контроль - проводится для определения уровня развития способностей обучающихся.

Текущий контроль – проводится для определения уровня усвоения разделов программы.

Аттестация(итоговый контроль) – проводится для определения уровня освоения образовательной программы, с занесением результатов в протоколы.

2.4. Зачетные требования

Зачетные требования входной диагностики

Выявление уровня умений и способностей ребенка (высокий, средний, низкий)

ФИ	Уровень развития оперативной памяти	Уровень концентрации внимания	Волевые качества

В (высокий) – способен запоминать типовые позиции и свои предыдущие шаги, способен удерживать в памяти информацию, происходящую на доске, способен переносить нагрузки и достигать намеченных целей.

С (средний) - способен запоминать типовые позиции с небольшими трудностями, способен удерживать в памяти информацию с небольшими ошибками, способен переносить нагрузки.

Н (низкий) - испытывает затруднения с запоминанием хода игры; нуждается в помощи педагога.

Зачетные требования текущего контроля

ФИ	Знания теории	Практические навыки	Волевые качества	Участие в турнирах, соревнованиях	Достижения

В(высокий) – отлично владеет специальной терминологией; имеет отличный уровень умений,отлично владеет анализом сыгранных партий; способен достигать намеченных целей и преодолевать трудности; принимает активное участие в турнирах, соревнованиях; имеет достижения.

С(средний) - достаточно владеет специальной терминологией; имеет достаточный уровень умений, владеет анализом сыгранных партий с небольшой коррекцией педагога; способен переносить нагрузки; принимает участие в турнирах, соревнованиях.

Н(низкий) - имеет минимальный уровень умений; нуждается в коррекции и помощи педагога.

ЗАЧЕТНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ АТТЕСТАЦИИ

Показатель	Оценка усвоения	Зачетные требования текущего контроля и аттестации
Предметные результаты		
1.Свободное владение стратегией и тактикой игры 2.Владение специальной терминологией 3.Владение правилами турнирного поведения	Высокий уровень (3 балла)	Освоил стратегию и тактику игры, овладел знаниями специальной терминологии, овладел правилами турнирного поведения.
	Средний уровень (2 балла)	Освоил стратегию и тактику игры, знания специальной терминологии с небольшими ошибками, овладел правилами турнирного поведения с незначительными ошибками
	Низкий уровень (1 балл)	Недостаточно овладел стратегией и тактикой игры, недостаточные знания специальной терминологии, нуждается в помощи педагога.
Метапредметные результаты		
1.Уровень развитие логического мышления 2.Уровень развития планирования последовательности действий алгоритма для достижения цели 3.Уровень развития восприятия, внимания, воображения, памяти и	Высокий уровень (3 балла)	Высокий уровень развития мышления, внимания, памяти. Высокий уровень планирования последовательности действий алгоритма для достижения цели.
	Средний уровень (2 балла)	Достаточный уровень развития мышления, внимания, памяти. Достаточный уровень планирования последовательности действий алгоритма для достижения цели.
	Низкий уровень (1 балл)	Недостаточный уровень развития мышления, внимания, памяти. Недостаточный уровень планирования последовательности действий
Личностные результаты		
1.Уровень мотивации к шахматам 2.Уровень концентрации внимания, трудолюбия и настойчивости в достижении поставленных целей. 3.Уровень коммуникативной культуры	Высокий уровень (3 балла)	Постоянно проявляет интерес к занятиям шахматами, проявляет трудолюбие, настойчивость на занятиях, успешно взаимодействует в коллективе и с педагогами.
	Средний уровень (2 балла)	Проявляет интерес к занятиям шахматами, на занятиях нуждается в с небольшой коррекции, успешно взаимодействует в коллективе и с педагогами.
	Низкий уровень (1 балл)	Проявляет недостаточный интерес к занятиям шахматами, на занятиях недостаточная концентрация внимания на занятиях, слабая настойчивость в достижении цели.
Творческие достижения		
Участие в мероприятиях и концертах, фестивалях и конкурсах	Высокий уровень (3 балла)	Проявляет активность и творческий подход в обучении, участвует к конкурсной и турнирной деятельности
	Средний уровень (2 балла)	Проявляет активность в обучении, но участвует только в турнирной деятельности
	Низкий уровень (1 балл)	Не проявляет активности в обучении и в турнирной деятельности

2.5. Условия реализации общеразвивающей программы

Материально-техническое обеспечение

Перечень оборудования:

- учебные столы и стулья;
- стол педагога, полки, шкафы;
- интерактивная доска;
- учебная доска;
- компьютер;
- настенные шахматы,
- настольные шахматы.

Перечень методических и дидактических материалов:

- конспекты занятий;
- календарный учебный график (Приложение № 2);
- карта диагностики;
- папка «Педагогический контроль»;
- папка «Инструктажи по технике безопасности».
- методическое пособие «Учусь и учу», Сухин И.Г.;
- методический комплект «Там клетки черно-белые чудес и тайн полны».

Кадровое обеспечение: педагог дополнительного образования, реализующий дополнительную общеразвивающую общеобразовательную программу «Умные шахматы».

2.6. Список литературы

для педагога:

1. Голенищев, В. Программа подготовки юных шахматистов 1-го разряда. / В. Голенищев - Москва.: Издательство всероссийского шахматного клуба, 2014 — 118 с.
2. Голенищев, В. Программа подготовки юных шахматистов 2-го разряда. / В. Голенищев - Москва.: Издательство всероссийского шахматного клуба, 2011 — 118 с.
3. Котов, А. А. Шахматное наследие Алехина./ А. А. Ктов - Москва: ФиС, 2017 — 106с.
4. Лисицын Г.Н. Стратегия и тактика шахматного искусства./ Г. Н. Лисицын - Москва: Лениздат, 2012 — 120 с.
5. Нейштадт, Я. И. По следам дебютных катастроф/ Я. И. Нейштадт - Москва: ФиС, 2015 — 126 с.
6. Прудникова, Е. А. Шахматы в школе. Рабочие программы. 1-4 годы обучения./ Е.А. Прудникова - Москва: Просвещение, 2017 — 35 с.
7. Сухин, И. Г. Задачи к курсу шахматы-школе первый год обучения 1500 малофигурных позиций/ И. Г. Сухин - Обнинск: Духовное возрождение, 2012 — 273 с.
8. Сухин, И. Г. Шахматы, первый год, или Учусь и учу, Пособие для учителя/ И. Г. Сухин - Москва: Астрель, 2011 — 122 с.
9. Ткачев А. В. Играйте по правилам/ А. В. Ткачев - Москва: Астрель, 2020 — 152 с.
10. Эстрина, Я. Б. Теория и практика шахматной игры./ Я. Б. Эстрина - Москва: Высшая Школа, 2014 — 112 с.

для обучающихся и родителей:

11. Барский, Л. Занимательные шахматы. Книга начинающего игрока/ Л. Барский - Москва: Вако, 2021. — 48 с.
12. Дорофеева, А. Сокровища Шахматландии. Сила фигур/ А. Дорофеева - Москва: Феникс, 2022. — 167 с.
13. Сухин, И. Г. Приключения в Шахматной стране/ И. Г. Сухин - Москва: Педагогика, 1991. — 144 с.
14. Сухин, И. Г. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей./ И. Г. Сухин - Москва: Астрель, 2000 — 144 с.
15. Хенкин, В. В. Шахматы для начинающих/ В. В. Хенкин - Москва: Астрель, 2012. — 224 с.
16. Чеповецкий, Е. П. Приключения шахматного солдата Пешкина/ Е. П. Чеповецкий - Москва.: Качели, 2020 — 128 с.

Интернет-ресурсы

1. Руководство: как создавать контент и писать тексты для веб-сайтов? [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://arcobaleno-ru.livejournal.com/16328.html>
2. Шахматная социальная сеть: шахматы онлайн [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://www.chess.com/ru>
3. Шахматный задачник: разноуровневые шахматные задачи онлайн [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://chessfield.ru/chess-puzzles>

НОРМАТИВНО-ПРАВОВЫЕ ДОКУМЕНТЫ

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Умные шахматы» физкультурно-спортивной направленности составлена в соответствии с:

- Федеральным Законом «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ (далее ФЗ №273);
- Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ №28 от 28.09.2020 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановлением Федеральной службы по надзору в сфере защиты прав потребителей и благополучия человека от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПин 1.2.3685-21 Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;
- Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022г. №678-р);
- Стратегией развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Распоряжение Правительства РФ от 29.05.2015г. №996-р);
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы);
- Письмом Министерства образования и науки РФ от 29 марта 2016 г. № ВК 641/09 «О направлении методических рекомендаций» (Методические рекомендации по реализации адаптированных дополнительных общеобразовательных программ, способствующих социально-психологической реабилитации, профессиональному самоопределению детей с ограниченными возможностями здоровья, включая детей инвалидов, с учетом их особых образовательных потребностей);
- Письмом Министерства Просвещения №ГД-39/04 от 19.03.2020 года «Методические рекомендации по реализации образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования, образовательных программ среднего профессионального образования и дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
- Письмом Министерства Просвещения Российской Федерации от 20 февраля 2019г. № ТС-551/07 «О сопровождении образования обучающихся с ОВЗ и инвалидностью» (вместе с "Разъяснениями о сопровождении образования обучающихся с ограниченными возможностями и инвалидностью");
- Законом Челябинской области «Об образовании в Челябинской области» от 29.08.2013 года № 515-ЗО (с изменениями от 02.11.2021 года);
- Уставом Муниципального автономного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества «Юность» имени академика В.П. Макеева»;
- Локальными актами МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева».

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК 144ч.
Место проведения: МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева». Адрес: ул. Молодежная, д. 6

№	Сроки	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
Раздел 1. Вводное занятие					
1.		Вводное	2	Знакомство с образовательной программой. Правила техники безопасности.	Тестирование
Раздел 2. Шахматная доска					
2.		Учебное	2	Знакомство с шахматной доской. Цель игры.	
3.		Учебное	2	Расположение доски между партнерами. Порядок шахматных ходов.	Квест
4.		Учебно – практическое	2	Диагональ, вертикаль и горизонталь. Тренировочные упражнения на закрепление знаний о шахматной доске.	
5.		Учебно- практическое	2	Фигуры белые и черные. Правильная расстановка. Передвижение фигур. Игры на быстроту расстановки фигур.	
6.		Учебно- практическое	2	Изучение фигур «Ладья, ферзь, конь, пешка, король». Тренировочные упражнения.	Упражнения
7.		Учебно- практическое	2	Первый шаг в мире шахмат. Начальная позиция на шахматной доске.	
8.		Практическое	2	Место ладьи. Место слона. Передвижение фигур на индивидуальных досках.	Квест
Раздел 3. История возникновения игры в шахматы					
9.		Учебное	2	Краткая история шахмат. История возникновения игры в шахматы.	
10.		Учебное	2	Системы проведения соревнований по шахматам. Логические связи.	
11.		Учебно- практическое	2	Ходы и взятие фигур. Упражнения по выполнению ходов отдельными фигурами.	
12.		Учебно- практическое	2	Угроза, нападение, двойной удар. Игры на маршруты фигур.	
13.		Учебно- практическое	2	Моделирование на шахматном материале. Упражнения на ограничения подвижности фигур.	
14.		Учебно- практическое	2	Рокировка. Правила выполнения. Ударность и подвижность фигур.	
15.		Практическое	2	Дидактические игры на маршруты фигур	Квест
Раздел 4. Правила игры					
16.		Учебное	2	Правила игры. Понятие «шах».	Шахматная партия

17.		Учебно- практическое	2	Ферзь против ладьи и слона.	
18.		Учебно- практическое	2	Конь против ферзя, ладьи и слона.	
19.		Учебно- практическое	2	Конь против ферзя, ладьи и слона.	
20.		Учебно- практическое	2	Пешка против коня, ферзя, ладьи и слона.	
21.		Практическое	2	Базовые комбинации, выигрыш, ничья.	
22.		Практическое	2	Король против других фигур.	Квест
Раздел 5.Первоначальные понятия					
23.		Учебное	2	Первоначальные понятия. Игра всеми фигурами.	
24.		Учебно- практическое	2	Относительная ценность фигур. Игра всеми фигурами.	
25.		Учебно- практическое	2	Игра всеми фигурами. Обучение алгоритму матования в один ход.	
26.		Учебно- практическое	2	Запись партий. Мат, ничья. Понятие пат, отличие и сходство мата и пата.	
27.		Практическое	2	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	
28.		Контрольное	2	Решение на постановку мата и пата в различное число ходов.	Шахматная партия
Раздел 6.Тактика игры					
29.		Учебное	2	Тактика игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	
30.		Учебное	2	Понятие о тактике и комбинации. Ценность фигур. Виды ценности.	
31.		Учебно- практическое	2	Основные тактические приемы. Отличие мата от пата. Решение тематических этюдов.	
32.		Учебно- практическое	2	Защита. Размен, виды размена. Разбор специально подобранных позиций.	
33.		Практическое	2	Легкие и тяжелые фигуры, их качество. Решение тематических этюдов.	
34.		Практическое	2	Тренировочные партии. Решение арифметических, логических задач.	
35.		Контрольное	2	Разыгрывание тренировочных позиций.	Шахматная партия
Раздел 7.Стратегия игры					
36.		Учебное	2	Стратегия игры. Определение стратегии.	
37.		Учебное	2	Способы защиты фигур. Выбор плана.	
38.		Учебно- практическое	2	Целесообразное развитие фигур. Способы защиты фигур.	
39.		Учебно- практическое	2	Централизация.	
40.		Практическое	2	Учебные положения на мат в два хода на дебюте.	
41.		Контрольное	2	Разбор и разыгрывание специально подобранных позиций.	Шахматная партия

Раздел 8. Эндшпиль					
42.		Учебное	2	Эндшпиль. Определение Эндшпиля.	
43.		Учебное	2	Правило квадрата, мат различными фигурами.	
44.		Учебное	2	Ключевые поля. Этюд Рети. Роль оппозиции.	
45.		Практическое	2	Ладейный эндшпиль. Позиция Филидора. Принцип Тарраша.	
46.		Практическое	2	Отработка пешечного и ладейного эндшпиля.	
47.		Контрольное	2	Отработка пешечного и ладейного эндшпиля. Защита от мата.	Контрольные тесты
Раздел 9. Дебют					
48.		Учебное	2	Дебют. Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы.	
49.		Учебно- практическое	2	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации).	
50.		Учебно- практическое	2	Мобилизация фигур. Типы матовых комбинаций.	
51.		Учебно- практическое	2	Разбор специальных позиций, учебных позиций. Анализ учебных партий.	
52.		Учебное	2	Понятие о шахматном турнире. Правила поведения при игре в шахматном турнире.	
53.		Практическое	2	Игровая практика. Анализ дебютной части.	Контрольные тесты
Раздел 10. Конкурсы					
54.		Учебное	2	Правила проведения конкурсов.	
55.		Учебно- практическое	2	Понятие о варианте. Централизация. Шахматные комбинации.	
56.		Учебно- практическое	2	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	
57.		Учебно- практическое	2	Блокада. Открытая линия, пешечные слабости. Форпост.	
58.		Практическое	2	Шахматные комбинации, ведущие к ничьей.	
59.		Контрольное	2	Решение конкурсных задач.	Решение задач
Раздел 11. Сеанс одновременной игры					
60.		Учебно- практическое	2	Сеанс одновременной игры.	
61.		Практическое	2	Стратегия и тактика. Тренировочная игра. Матовые и патовые позиции.	
62.		Практическое	2	Планирование, анализ и контроль при матовании одинокого короля.	
63.		Практическое	2	Решение задач с нахождением короля в разных зонах.	
64.		Практическое	2	Управление качеством матования. Тренировочная игра, разбор партий.	
65.		Контрольное	2	Турнир одновременной игры.	Квест
Раздел 12. Соревновательная деятельность					

66.		Учебное	2	Правила турнирной борьбы. Знакомство с шахматными матчами и шахматистами	
67.		Учебно- практическое	2	Качества спортсмена. Турнирные партии.	
68.		Практическое	2	Турнирные партии. Правила игры на турнирах.	
69.		Практическое	2	Конкурс на решение шахматных задач. Турнирные партии.	
70.		Практическое	2	Турнирные партии.	Соревнование
71.		Практическое	2	Шахматный вернисаж. Показательные выступления.	
Раздел 13. Итоговое занятие					
72.		Итоговое	2	Презентация успехов и достижений. Открытое занятие для родителей .	Показательные выступления
	Итого		144		

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК 216ч.

Место проведения: МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева». Адрес: ул. Молодежная, д. 6 а

№	Сроки	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
Раздел 1. Вводное занятие					
1.		Вводное	2	Знакомство с образовательной программой. Правила техники безопасности.	Тестирование
Раздел 2. Шахматная доска					
2.		Учебное	2	Знакомство с шахматной доской. Цель игры.	
3.		Учебное	2	Расположение доски между партнерами. Порядок шахматных ходов.	
4.		Учебно – практическое	2	Диагональ, вертикаль и горизонталь. Тренировочные упражнения на закрепление знаний о шахматной доске.	
5.		Учебно- практическое	2	Фигуры белые и черные. Правильная расстановка. Передвижение фигур. Игры на быстроту расстановки фигур.	
6.		Учебно- практическое	2	Изучение фигур «Ладья, ферзь, конь, пешка, король». Тренировочные упражнения.	
7.		Учебно-практическое	2	Закрепление пройденных тем. Дидактические упражнения.	
8.		Учебно- практическое	2	Первый шаг в мире шахмат. Начальная позиция на шахматной доске.	
9.		Практическое	2	Место ладьи. Место слона. Передвижение фигур на индивидуальных досках.	
10.		Учебно-практическое	2	Повторение и закрепление пройденных тем.	Квест
Раздел 3. Шахматы - спорт, наука, искусство					
11.		Учебное	2	Краткая история шахмат. История возникновения игры в шахматы.	
12.		Учебное	2	Системы проведения соревнований по шахматам. Логические связки.	
13.		Учебно- практическое	2	Ходы и взятие фигур. Упражнения по выполнению ходов отдельными фигурами.	

14.		Учебно- практическое	2	Угроза, нападение, двойной удар. Игры на маршруты фигур.	
15.		Учебно- практическое	2	Моделирование на шахматном материале. Упражнения на ограничения подвижности фигур.	
16.		Учебно-практическое	2	Понятие рокировки. Правила рокировки.	
17.		Учебно- практическое	2	Длинная и короткая рокировка. Соблюдение всех условий для рокировки.	
18.		Практическое	2	Дидактические игры на маршруты фигур.	
19.		Учебно-практическое	2	Повторение пройденных тем.	Квест
Раздел 4. Правила игры					
20.		Учебное	2	Правила игры Понятие «шах».	
21.		Учебно-практическое	2	Ферзь против Ферзя.	
22.		Учебно- практическое	2	Ферзь против ладьи и слона.	
23.		Учебно- практическое	2	Конь против ферзя, ладьи и слона.	
24.		Учебно- практическое	2	Конь против ферзя, ладьи и слона.	
25.		Учебно-практическое	2	Пешка против пешки. Взятие на проходе.	
26.		Учебно- практическое	2	Пешка против коня, ферзя, ладьи и слона.	
27.		Практическое	2	Базовые комбинации, выигрыш, ничья.	
28.		Практическое	2	Король против других фигур.	
29.		Учебно-практическое	2	Повторение пройденных тем.	Квест
Раздел 5. Базовые понятия					
30.		Учебное	2	Первоначальные понятия. Игра всеми фигурами.	
31.		Учебно- практическое	2	Относительная ценность фигур. Игра всеми фигурами.	
32.		Учебно-практическое	2	Понятие мат, отличие мата от шаха.	
33.		Учебно-практическое	2	Тематический прием «Уничтожение пешечного прикрытия».	
34.		Учебно-практическое	2	Тематический прием блокировки.	
35.		Учебно- практическое	2	Игра всеми фигурами. Обучение алгоритму матования в один ход.	
36.		Учебно- практическое	2	Запись партий. Мат, ничья. Понятие пат, отличие и сходство мата и пата.	
37.		Практическое	2	Краткая запись партии.	
38.		Практическое	2	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	
39.		Контрольное	2	Решение на постановку мата и пата в различное число ходов.	Шахматная партия
40.		Учебно-практическое	2	Повторение пройденных тем.	Квест
Раздел 6. Тактика игры					
41.		Учебное	2	Тактика игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	
42.		Учебное	2	Понятие о тактике и комбинации. Ценность фигур. Виды ценности.	
43.		Учебно-практическое	2	Тематический прием «Завлечение» Решение задач.	
44.		Учебно- практическое	2	Основные тактические приемы. Отличие мата от пата. Решение тематических этюдов.	
45.		Учебно- практическое	2	Размен фигур. Виды размена.	

46.	Учебно-практическое	2	Понятие материального перевеса с примерами.	
47.	Практическое	2	Легкие и тяжелые фигуры, их качество. Решение тематических этюдов.	
48.	Практическое	2	Тренировочные партии. Решение арифметических, логических задач.	
49.	Практическое	2	Решение шуточных задач «Пропавшая фигура».	
50.	Контрольное	2	Разыгрывание тренировочных позиций.	Шахматная партия
51.	Учебно-практическое	2	Повторение пройденного материала.	Квест
Раздел 7. Стратегия игры				
52.	Учебное	2	Стратегия игры. Определение стратегии.	
53.	Учебное	2	Способы защиты фигур. Выбор плана.	
54.	Учебно-практическое	2	Тематический прием «отвлечение».	
55.	Учебно-практическое	2	Целесообразное развитие фигур. Способы защиты фигур.	
56.	Учебно-практическое	2	Централизация.	
57.	Практическое	2	Учебные положения на мат в один ход.	
58.	Практическое	2	Учебные положения на мат в два хода на дебюте.	
59.	Контрольное	2	Разбор и разыгрывание специально подобранных позиций.	Шахматная партия
60.	Учебно-практическое	2	Повторение пройденных тем.	Квест
Раздел 8. Эндшпиль				
61.	Учебное	2	Эндшпиль. Определение Эндшпиля.	
62.	Учебное	2	Правило квадрата, мат различными фигурами.	
63.	Учебно-практическое	2	Понятие оппозиции. Примеры оппозиции.	
64.	Учебное	2	Ключевые поля. Этюд Рети. Роль оппозиции.	
65.	Практическое	2	Ладейный эндшпиль. Позиция Филидора. Принцип Тарраша.	
66.	Практическое	2	Отработка пешечного и ладейного эндшпиля.	
67.	Контрольное	2	Отработка пешечного и ладейного эндшпиля. Защита от мата.	Контрольные тесты
68.	Учебно-практическое	2	Закрепление пройденного материала.	Квест
Раздел 9. Дебют				
69.	Учебное	2	Дебют. Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы.	
70.	Учебно-практическое	2	Типичные ловушки в дебюте.	
71.	Учебно-практическое	2	Достижение мата путём жертвы шахматного материала (матовые комбинации).	
72.	Учебно-практическое	2	Мобилизация фигур. Типы матовых комбинаций в дебюте.	
73.	Учебно-практическое	2	Достижение мата путём пассивной жертвы.	
74.	Учебно-практическое	2	Разбор специальных позиций, учебных позиций. Анализ учебных партий.	
75.	Учебное	2	Этикет шахматной партии и его правила.	
76.	Учебное	2	Понятие о шахматном турнире. Правила поведения при игре в шахматном турнире.	
77.	Практическое	2	Игровая практика. Анализ дебютной части.	Контрольные тесты
78.	Учебно-практическое	2	Повторение и закрепление тем.	Квест

				Раздел 10. Конкурсы. Шахматные комбинации	
79.		Учебное	2	Правила проведения конкурсов.	
80.		Учебно- практическое	2	Понятие о варианте. Централизация. Шахматные комбинации.	
81.		Учебно-практическое	2	Тематические приемы на тему «связки»	
82.		Учебно- практическое	2	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса	
83.		Учебно- практическое	2	Блокада. Открытая линия, пешечные слабости. Форпост.	
84.		Учебно-практическое	2	Шахматные комбинации ведущие к мату.	
85.		Практическое	2	Шахматные комбинации, ведущие к ничьей.	
86.		Учебно-практическое	2	Другие шахматные комбинации.	
87.		Практическое	2	Шахматные партии.	
88.		Контрольное	2	Решение конкурсных задач.	Решение задач
89.		Учебно-практическое	2	Повторение.	Квест
				Раздел 11. Сеанс одновременной игры. Шахматные партии	
90.		Учебно- практическое	2	Сеанс одновременной игры.	
91.		Практическое	2	Стратегия и тактика. Тренировочная игра. Матовые и патовые позиции.	
92.		Практическое	2	Планирование, анализ и контроль при матовании одинокого короля.	
93.		Практическое	2	Решение задач с нахождением короля в разных зонах.	
94.		Практическое	2	Задачи-шутки «Пешки вперед».	
95.		Практическое	2	Шахматные партии.	
96.		Практическое	2	Управление качеством матования. Тренировочная игра, разбор партий.	
97.		Контрольное	2	Турнир одновременной игры с педагогом.	
98.		Учебно-практическое	2	Повторение сложных тем.	Квест
				Раздел 12. Соревновательная деятельность	
99.		Учебное	2	Правила турнирной борьбы. Знакомство с легендарными матчами, шахматистами.	
100.		Учебно- практическое	2	Качества спортсмена. Турнирные партии.	
101.		Практическое	2	Турнирные партии. Правила игры на турнирах.	
102.		Практическое	2	Игра на время, понятия рапид и блиц.	
103.		Практическое	2	Шахматные партии.	
104.		Практическое	2	Шахматные партии.	
105.		Практическое	2	Конкурс на решение шахматных задач. Турнирные партии.	
106.		Практическое	2	Турнирные партии.	Соревнование
107.		Практическое	2	Шахматный вернисаж. Показательные выступления.	
				Раздел 13. Итоговое занятие	
108.		Итоговое	2	Презентация успехов и достижений. Открытое занятие для родителей .	Показательные выступления
Итого: 216 часов					

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Критерии оценки аттестации обучающихся (высокий, средний, низкий уровень)

Предметные результаты						Метапредметные результаты			Личностные результаты			Достижения	Итоговый
№	Ф И О	Уровень Владения теорией	Уровень Владения тактикой и стратегией	Уровень исполнения шахматной партии	Средний балл	Уровень развития восприятия, внимания, воображения, памяти и мышления	Уровень Мотивации к занятиям по игре шахматы	Средний балл	Уровень развития спортивных качеств	Уровень развития навыков самоорганизации	Средний балл	Участие в мероприятиях и турнирах, фестивалях и конкурсах	
1													

АДАПТИРОВАННЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОВЗ

Категория обучающихся обучающиеся с ограниченными возможностями здоровья по слуху.

Особенности педагогической технологии образовательной деятельности для обучающихся с нарушениями слуха.

Зрительное восприятие для обучающихся с нарушением слуха является главным источником получения представлений об окружающем мире. Компенсация отсутствующего слухового контроля обучающихся с нарушениями слуха, может совершаться за счет увеличения роли зрительного восприятия: невербальная речь: мимика, жесты доминирует в процессе обучения слабослышащих обучающихся.

Цель: создание условий для формирования творческих способностей детей с ОВЗ по средствам обучения игре в шахматы.

Задачи:

- познакомить с основами теории игры в шахматы;
- научить элементарным тактическим и техническим приёмам игры;
- развить логическое мышление, внимание, память;
- развить творческие способности;
- сформировать коммуникативные навыки.

Планируемые результаты:

предметные:

- познакомятся с основами теории игры в шахматы;
- научатся элементарным тактическим и техническим приёмам игры;

метапредметные:

- разовьют логическое мышление, внимание, память;
- разовьют творческие способности;

личностные:

- сформируют коммуникативные навыки.

Учебный план

№	Наименование разделов	Общее кол-во часов	В том числе:		Форм
			Теория	Практика	
1	Вводное занятие	2	1	1	Тестирование
2	Шахматная доска	14	7	7	Шахм. партия
3	Шахматы – спорт, наука, искусство	14	4	10	Квест
4	Правила игры	14	4	10	Квест
5	Первоначальные понятия	12	4	8	Шахм. партия
6	Тактика игры	14	4	10	Шахм. партия
7	Стратегия игры	12	4	8	Шахм. партия
8	Эндшпиль	12	4	8	Тест
9	Дебют	12	4	8	Тест
10	Конкурсы решения задач	12	4	8	Решение задач
11	Сеансы одновременной игры	12	4	8	Квест
12	Соревновательная деятельность	12	1	11	Соревнование
13	Итоговое занятие	2		2	Турнир
	Итого:	144	45	99	

СОДЕРЖАНИЕ АДАПТИРОВАННОГО УЧЕБНОГО ПЛАНА

Раздел 1: Вводное занятие

Теория: Техника безопасности. История возникновения шахмат. Доска и фигуры. Цель игры. Легенда о возникновении шахмат. Понятие о здоровом образе жизни. Сильнейшие шахматисты мира.

Практика: Игры на ознакомление, сплочение группы. Форма контроля: тестирование

Раздел 2: Шахматная доска

Теория: Поля, линии, их обозначения. Шахматные фигуры и их обозначения. Порядок шахматных ходов. Начальная позиция фигур на шахматной доске. Расположение шахматной доски.

Практика: Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске. Правильная расстановка фигур на доске; передвижение фигур на индивидуальных досках; игры на быстроту расстановки фигур; проговаривание полей доски. Форма контроля: квест.

Раздел 3: Шахматы – спорт, наука, искусство

Теория: Краткая история шахмат. Различные системы проведения шахматных соревнований. Ходы и взятие ладьи, слона, ферзя, короля, коня и пешки. Логические связи «и», «или», «не». Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Превращение пешки и взятие на проходе пешкой. Угроза, нападение, защита, двойной удар. Контроль полей. Ограничение подвижности фигур. Моделирование на шахматном материале. Рокировка, правила ее выполнения.

Практика: Упражнения по выполнению ходов отдельными фигурами и на запись ходов; дидактические игры на маршруты фигур и их взятие с учетом контроля полей, на ограничение подвижности фигур. Форма контроля: квест.

Раздел 4: Правила игры

Теория: Правила турнирного поведения. Правило «тронул-ходи». Понятие «шах». Способы защиты от шаха. Понятие «мат». Обучение алгоритму матования в один ход. Понятие «пат». Сходства и различия понятии «мат» и «пат». Выигрыш, ничья, виды ничьей. Базовые комбинации.

Практика: Решение упражнений на постановку мата и пата в различное количество ходов. Форма контроля: квест.

Раздел 5: Первоначальные понятия

Теория: Запись партий. Мат, ничья. Относительная ценность фигур.

Практика: Упражнения на запоминание правил шахматной нотации, игры с ограниченным набором фигур, простейшие этюды. Форма контроля: шахматная партия.

Раздел 6: Тактика игры

Теория: Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы. Ценность фигур. Единица измерения ценности. Виды ценности. Защита. Размен. Виды размена. Материальный перевес. Легкие и тяжелые фигуры, их качество.

Практика: Решение арифметических задач (типа «У кого больше?») и логических задач («Какая фигура ценнее?»). Форма контроля: шахматная партия.

Раздел 7: Стратегия игры

Теория: Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация.

Практика: Разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций. Форма контроля: шахматная партия.

Раздел 8: Эндшпиль

Теория: Простейшие окончания. Определение эндшпиля. Роль короля в эндшпиле. Правило квадрата. Мат различными фигурами. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач. Пешечный эндшпиль. Король и пешка против короля. Ключевые поля. Правило квадрата. Прорыв. Игра на пат. Ладейный эндшпиль. Форма контроля: тестирование

Практика: Отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.

Форма контроля: тестирование

Раздел 9: Дебют

Теория: Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы его разыгрывания. Практические занятия: разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок. Классификация дебютов. Мобилизация фигур, безопасность короля (короткая и длинная рокировка), борьба за центр. Понятие о шахматном турнире. Правила поведения при игре в шахматных турнирах. Правила поведения в соревнованиях.

Практика: Анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партии.

Форма контроля: тестирование

Раздел 10: Конкурсы решения задач

Теория: Правила проведения конкурсов решений. Решение конкурсных позиций и определение победителя конкурса. Понятие о варианте. Логическая связка «если, то ...». Открытая линия. Проходная пешка. Пешечные слабости. Позиция короля. Атака на короля.

Практика: Решения конкурсных задач. Форма контроля: решение задач.

Раздел 11: Сеансы одновременной игры

Теория: Проведение руководителем кружка сеансов одновременной игры с последующим разбором партий с кружковцами. Матование двумя ладьями, королем и ладьей как игры с выигрышной стратегией. Матовые и патовые позиции. Стратегия и тактика оттеснения одинокого короля на край доски. Планирование, анализ и контроль при матовании одинокого короля. Управление качеством матования.

Практика: Решение задач с нахождением одинокого короля в разных зонах; участие в турнирах. Форма контроля: квест.

Раздел 12: Соревновательная деятельность

Теория: Правила турнирной борьбы. Качества спортсмена. Правила игры в шахматах на соревнованиях.

Практика: Показательные выступления обучающихся. Презентация успехов юных шахматистов с приглашением родителей учащихся. Конкурс на решение шахматных задач; шахматный вернисаж (выставка картин школьников на шахматные темы). Форма контроля: соревнование.

Раздел 13: Итоговое занятие

Практика: Турнир. Форма контроля: турниры

Приложение №5

ДИСТАНЦИОННЫЙ МОДУЛЬ

Для обеспечения непрерывности образовательного процесса могут применяться дистанционные образовательные технологии и электронное обучение.

Цель: поддержание интереса обучающегося к игре в шахматы, его интеллектуальной активности посредством дистанционных образовательных технологий.

Задачи:

- укреплять мотивацию обучающихся к игре в шахматы;
- способствовать развитию самостоятельной работы;
- приобщать к проведению шахматных партий на онлайн платформах;
- приобщать к взаимодействию в группе с помощью мессенджеров.

Режим занятия:

Занятия проводятся 2 раза в неделю.

Продолжительность занятия 45 минут с перерывами 10 минут;

15 минут - работа в онлайн режиме;

30 минут – в офлайн режиме (индивидуальная работа и консультирование).

Форма организации занятий: проведение теоретической части занятия, консультации (индивидуальные и групповые), организация конференции и вебинаров осуществляется на площадках: Webinar.ru, VK, Microsoft Teams (teams.microsoft.com). Яндекс -диск используется для организации групповой / проектной работы с помощью облачных папок. Обучающимся передается видео, видеоинструкция, презентационный материал с инструкцией выполнения заданий.

Онлайн-ресурсы: «Р о сси й с к ая элект рон н ая шк ола », телеканал [Мо собрт в ,](#) «Яндекс.Учебник»

«Учи.ру», [НАУЧИМ.РФ](#) (банк методических практик)

Сервисы для организации занятий:

Яндекс, Майл.ру, onlinetestpad.com (тесты, опросы, кроссворды, диалоги, занятия)

learningapps.org (шаблон для разработки упражнений и игр)

Wordwall <https://wordwall.net/ru> (создание интерактивных и печатных материалов)

Взнания <https://vznaniya.ru/> (к онструктор для создания интерактивных материалов к урокам)

Шахматы онлайн https://chess-samara.ru/play/with_friend.html

Формы контроля: Тестирование. Выполнение практического задания. Работа в чатах VK. Яндекс -формы – контроль и диагностика освоения образовательной программы (онлайн-тест).

ДИСТАНЦИОННЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН

п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Платформа проведения	Форма контроля	Ссылки
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
Всего часов						

ЛЕТНИЙ МОДУЛЬ
Учебный план 16 часов

№	Раздел	Общее кол-во учебных часов	Теория	Практика	Формы контроля
1	Вводное занятие	2	1	1	Тестирование
2	Шахматная доска	2	1	1	Шахм. партия
3	Шахматы – спорт, наука, искусство	2	1	1	Квест
4	Правила игры	2	1	1	Квест
5	Первоначальные понятия	2	1	1	Шахм. партия
6	Тактика игры	2	1	1	Шахм. партия
7	Стратегия игры	2	1	1	Шахм. партия
8	Итоговое занятие	2	-	2	Турнир
	Всего часов	16	7	9	

ЛЕТНИЙ МОДУЛЬ
Учебный план 24 часа

№	Раздел	Общее кол-во учебных часов	Теория	Практика	Формы контроля
1	Вводное занятие	2	1	1	Тестирование
2	Шахматная доска	2	1	1	Шахм. партия
3	Шахматы – спорт, наука, искусство	2	1	1	Квест
4	Правила игры	2	1	1	Квест
5	Первоначальные понятия	2	1	1	Шахм. партия
6	Тактика игры	6	1	5	Шахм. партия
7	Стратегия игры	6	1	5	Шахм. партия
8	Итоговое занятие	2	-	2	Турнир
	Всего часов	24	7	17	

Содержание учебного плана

Раздел 1: Вводное занятие

Теория: История возникновения шахмат. Доска и фигуры. Цель игры. Техника безопасности.

Практика: Игры на ознакомление, сплочение группы.

Раздел 2: Шахматная доска

Теория: Шахматные фигуры и их обозначения. Порядок шахматных ходов.

Практика: Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске.

Раздел 3: Шахматы – спорт, наука, искусство

Теория: Моделирование на шахматном материале. Рокировка, правила ее выполнения.

Практика: Упражнения по выполнению ходов отдельными фигурами и на запись ходов; дидактические игры на маршруты фигур и их взятие с учетом контроля полей.

Раздел 4: Правила игры

Теория: Правила турнирного поведения. Понятие «пат», «мат». Базовые комбинации.

Практика: Решение упражнений на постановку мата и пата в различное количество ходов.

Раздел 5: Первоначальные понятия

Теория: Запись партий. Относительная ценность фигур.

Практика: Упражнения на запоминание правил шахматной нотации, игры с ограниченным набором фигур, простейшие этюды.

Раздел 6: Тактика игры

Теория: Понятие о тактике и комбинации. Основные тактические приемы.

Практика: Решение арифметических задач (типа «У кого больше?») и логических задач («Какая фигура ценнее?»)

Раздел 7: Стратегия игры

Теория: Определение стратегии. Целесообразное развитие фигур, выбор плана, централизация.

Практика: Разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций.

Раздел 8: Итоговое занятие

Практика: Турнир.

Планируемые результаты

Знать:

- первоначальные понятия;
- теоретические основы игры в шахматы;
- базовую технику игры в шахматы.

Уметь:

- выполнять базовые упражнения игры в шахматы;
- соблюдать правила игры в шахматы.

ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

План воспитательной работы составлен в соответствии с:

- ❖ Особенности дополнительной общеобразовательной программы «Умные шахматы»
- ❖ Целевыми установками Учреждения
- ❖ Социокультурными условиями региона
- ❖ Особенности коллектива обучающихся и взаимодействия с родителями

Цель:

- ❖ Организация совместной жизнедеятельности взрослых и детей
- ❖ Организация ценностно-смыслового развития обучающихся
- ❖ Формирование мотивации обучающихся на общечеловеческие ценности с учетом потребностей современного общества

Направленность воспитательной работы		Целевое назначение
I	Объединение обучающихся	-сплочение и создание дружественной атмосферы объединения
II	Работа с родителями	-выстраивание взаимодействия с родителями; -укрепление детско-родительских отношений, семейных ценностей
III	Воспитательная среда	-воспитание основ гражданской идентичности; -приобщение к российским традиционным культурным и духовным ценностям
IV	Профессиональное самоопределение обучающихся	-формирование профессионального самоопределения, интереса к труду, интереса к занятию дополнительным образованием; -формирование потребности в познавательной деятельности; - формирование навыка адаптации к условиям современной жизни
V	Профилактическая работа	-формирование нравственных ценностей, навыка противостоять негативному воздействию социума; - воспитание потребности в выполнении правил норм поведения в обществе, правил здорового и безопасного образа жизни

План воспитательной работы

Направленность воспитательной работы	Название и форма мероприятия	Срок реализации
I Объединение обучающихся	Своя игра «Алиса в королевстве шахмат»	Сентябрь
	Викторина «По следам потерянных шахмат»	Октябрь
	Чаепитие «В стране шахматных фигур»	Апрель
	Родительское собрание «Организация образовательного процесса»	Сентябрь Октябрь
II Работа с родителями	Шахматный турнир «Родители против детей»	Май
	8 февраля - День Российской науки. История праздника.	Ноябрь
III Воспитательная среда	Международный день шахмат. История появления.	Март Февраль
	Международный день семьи.	Май
	Викторина «Шахматный переполох»	Февраль
IV Профессиональное самоопределение обучающихся	Квест «Знакомство с Великими Шахматистами»	Декабрь
	Тематическая беседа: «Как справляться с моббингом в социальных сетях»	Ноябрь
V Профилактическая работа	Техника безопасности (Т/Б на воде, ПДД, осторожно гололед, пожарная безопасность и т.д.)	Декабрь В течении года

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Батарея — две (или более) фигур, объединенная сила которых усиливает потенциал атаки (давления), например, батарея «ферзь слон», «ладья ферзь» и т. п.

Блиц — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (как правило, пять минут каждому на всю партию, но есть блиц-контроль и по три минуты каждому и даже по минуте). Проигрывает тот, кто первый просрочит время (или, разумеется, получивший мат).

Быстрые шахматы (рапид) — партия в шахматы с укороченным лимитом времени на обдумывание (как правило, 15 минут каждому на всю партию).

Вертикаль — поля шахматной доски с одинаковым индексом буквы (например, вертикаль f).

Вечный шах — ситуация, при которой сторона, которой объявляются шахи, не может от них никаким образом уклониться. При возникновении такой ситуации партия признается ничьей.

Вилка — ход коня или пешки, при котором под боем оказываются две и более фигуры противника.

Гамбит — жертва в дебюте материала (обычно пешки, реже фигуры) ради быстреего развития.

Гарде — В шахматах: нападение на ферзя (объявление «гарде» не обязательно).

Гандикап — англ., В шахматной игре состязание между многими игроками разной силы, причём сильные дают какое-либо преимущество (фору: вперед 1-2 хода, пешку или фигуру) более слабым игрокам для относительного уравнивания сил.

Горизонталь — поля шахматной доски с одинаковым индексом цифры («первая горизонталь», «пятая горизонталь» и т. п.).

Двух слонов преимущество — ситуация, при которой одна из сторон обладает двумя слонами, а противная сторона — слоном или конём, либо двумя конями. Особенно данное преимущество сказывается в открытых позициях, где дальнобойность слонов позволяет использовать их в полную силу.

Дебют — начало шахматной партии, имеющее целью скорейшую мобилизацию (развитие, развёртывание) сил.

Демаркационная линия — линия, условно проведённая между четвёртой и пятой горизонталями и разделяющая шахматную доску на две равные половины.

Диагональ — поля шахматной доски одного цвета, находящиеся на одной линии.

Детский мат — мат в дебюте, который объявляют белые, сделав следующие ходы: 1.e4 2.Сс4 3.Фh5 (или Фf3) 4.Ф:f7X. Фигуры могут двигаться в разной последовательности, но основная идея — ферзь и слон атакуют поле f7.

Дурацкий мат — мат в дебюте, который получают белые, сделав следующие ходы: 1.f4 e6 2.g4?? Фh4X.

Жертва — неэквивалентный размен, отдача какого-либо материала (пешки, фигуры, нескольких фигур) для получения решающего (или позиционного) преимущества, для объявления мата или сведения игры вничью.

Жертва корректная — то есть обоснованная, правильная, оправдывающая себя даже при наилучшей защите.

Жертва некорректная (блеф) — жертва, рассчитанная на ошибки защищающейся стороны, на цейтнот и т. п., то есть имеющая достаточно очевидное опровержение.

Задача шахматная — произведение шахматной композиции, решение которой предполагает нахождение строго единственного пути для объявления мата слабейшей стороне в обозначенное число ходов. В зависимости от числа ходов, необходимых для решения, задачи делятся на двухходовки, трёхходовки и многоходовки.

Зевок — грубый просмотр, чаще всего приводящий к проигрышу партии.

Зрение комбинационное (тактическое) — умение увидеть таящиеся в позиции возможности получить преимущество с помощью тех или иных жертв материала.

Игра вслепую — игра не глядя на доску, одна из разновидностей показательных выступлений. В последнее время для повышения зрелищности игра «вслепую» включена в программу международных турниров («Амбер-турнир»). Однако в нем игрокам разрешается использовать для удобства изображение пустой шахматной доски (на дисплее компьютера).

Инициатива — преимущество активной стороны, могущей навязать обороняющейся стороне стиль и темп борьбы, подготовить и осуществить атаку и т. п.

«*Капкан*» — ловушка, приводящая «попавшуюся» сторону к неизбежной потере ферзя или фигуры.

Качество — «вес», отличающий тяжёлую фигуру от лёгкой; «выиграть качество» или «пожертвовать качество» означает операцию, при которой один из игроков выигрывает (или жертвует) ладью, отдав (получив) за неё лёгкую фигуру.

Квалификация шахматная — признанный в соответствии с правилами (кодексом) уровень силы шахматиста. Фиксируется в виде присвоения соответствующих званий и разрядов (напр., национальный мастер, мастер ФИДЕ, международный мастер, международный гроссмейстер). Соответствующие разряды и звания присваиваются не только шахматистам-игрокам, но и шахматным композиторам.

Комбинация — форсированный вариант с жертвой.

Контргамбит — разновидность дебюта, в которой осуществляется встречная жертва материала для противодействия планам противника. Например, контргамбит Фалькбеера в королевском гамбите (1.e4 e5 2.f4 d5).

Контригра — возможность встречной игры против слабостей противника.

Кооперативный мат — разновидность шахматной задачи, в которой сторона, получающая мат, оказывает содействие матующей стороне.

Крепость — разновидность ничейных позиций в эндшпиле, при которой сильнейшая сторона не может одержать победу даже при наличии большого материального

преимущества (например, некоторые позиции, при которых ладья с пешкой образуют неприступную крепость против ферзя). *Лавирование* — маневры позиционного характера, в ходе которых поддерживается общее напряжение, неопределённость, и стороны не обнаруживают до конца своих намерений.

«*Ласкеровская компенсация*» — компенсация за ферзя в виде ладьи, пешки и лёгкой фигуры (как правило, слона). Термин образован от фамилии второго официального чемпиона мира по шахматам Эм. Ласкера, неоднократно и с успехом осуществлявшего подобный размен сильнейшей фигуры.

Ловушка — один из приемов борьбы в практической партии, когда сторона, устраивающая ловушку рассчитывает на опрометчивость противника, который соблазнится «отравленной» пешкой или оставленным под боем ферзем и получит «взамен» мат или потерпит существенный материальный урон.

Мат Легалья — матовая конструкция, предполагающая жертву ферзя и объявление мата тремя лёгкими фигурами (схема этой конструкции: 1.e4 e5 2.Kf3 d6 3.Cc4 Cg4 4.Kc3 h6 5.K:e5! C:d1 6.C:f7 Кре7 7.Kd5x). Название мата происходит от имени Кермюр Сира Де Легалья, впервые осуществившего данный мат в практической партии против кавалера Сен-Бри (1787, Париж, кафе «Режанс»). Правда, ход К:e5 Легаль делал при чёрном коне на c6, и Сен-Бри мог выиграть, взяв не ферзя на d1, а коня на e5.

Мат — в шахматах ситуация, когда король находится под шахом и нет возможности этого шаха избежать.

Мат линейный — мат на крайних вертикалях (горизонтальных), который ставится тяжёлыми фигурами (двумя ладьями, ладьей и ферзем, двумя ферзями).

Мат спёртый — мат, объявляемый конём, при этом матуемый король ограничен в передвижениях собственными фигурами и пешками.

Мат эполетный — мат, который ставится ферзем, при этом матуемый король с обеих сторон ограничен собственными ладьями («эполетами») (например, белый ферзь с e6 матует чёрного короля на e8, а чёрные ладьи, соответственно, находятся на полях d8 и f8).

Матовая сеть — позиция, в которой король слабой стороны не может избежать мата ввиду того, что все возможные поля для отступления перекрыты собственными фигурами или контролируются атакующей стороной.

Материал — фигуры и пешки, которыми располагает игрок в шахматной партии. Обладание лишним материалом предопределяет материальное преимущество. Отдача материала во имя получения решающего преимущества — комбинация, жертва.

Миниатюра — 1) партия, выигранная уже в дебюте или в начале миттельшпиля (то есть не более, чем в 20-25 ходов) в результате грубых ошибок проигравшей стороны; 2) шахматные задачи или этюды с небольшим количеством участвующих фигур.

Миттельшпиль — середина, основная часть шахматной партии, обычно следующая за дебютом. Массированные размены в дебюте могут приводить к тому, что игра из дебюта сразу переходит в эндшпиль.

Мишень — фигура или поле, которые являются объектом комбинации или атаки.

Ничья — результат шахматной партии, в которой никто из игроков не смог одержать победу. За ничью каждый игрок получает по пол-очка.

Новинка — новый ход (новая схема развития) в известных вариантах (табиях).

Нокаут-система — принцип соревнований (в том числе на первенство мира), при котором в дальнейший круг проходит победитель каждой из пар, определённых жеребьёвкой. Причём сначала играют партии с классическим контролем, затем (если победитель не определился) — в "быстрые" шахматы, затем (если и рапид не определил победителя) — блиц.

Нотация шахматная — общепринятая система обозначений, посредством которой осуществляется запись шахматной партии или той или иной позиции. Запись полной нотацией предполагает обозначение поля, с которого пешка или фигура делает ход — и, соответственно, поля, на который этот ход делается (например, 22. Кра4-b3 означает, что белый король с поля a4 сделал ход на b3). Запись сокращённой нотацией ограничивается указанием поля, на которое сделан ход (например, 56. ...Лg7 — чёрная ладья сделала ход на поле g7). Различается буквенная и чисто цифровая нотация (последняя используется при игре по переписке).

Пат — позиция, в которой какой-либо стороне не объявлен шах, но она не имеет ходов.

План в шахматах — стержень шахматной стратегии, в которой увязывается воедино дебют, середина игры (миттельшпиль и эндшпиль. План формируется на основе динамичной (меняющейся) оценке позиции и включает в себя постановку адекватной цели борьбы (борьба за победу, за ничью), оценку необходимости перегруппировки фигур, оценку приемлемости (неприемлемости) серии разменов, необходимость тех или иных маневров, лавирования и т. п.

Позиция — положение, случившееся в практической партии или представляющее задание в шахматной композиции. Умение адекватно оценивать позицию представляет собой одну из необходимых составляющих шахматного мастерства.

Поле — единица шахматного пространства, то же, что и «пункт», «клетка шахматной доски». Обладание ключевыми полями в данной конкретной позиции предопределяет позиционное преимущество. «Слабое» поле — то есть поле, доступные для вторжения вражеских сил.

Полуход — один ход белых или один ход чёрных, единица измерения и минимальная единица изменения позиции на шахматной доске. Два полухода составляют ход, представляющий собой одну строку в записи шахматной партии на бумаге.

Превращение — замена пешки при достижении последней горизонтали на любую фигуру своего цвета (кроме короля).

Превращение «слабое» — превращение пешки не в самую сильную фигуру (то есть не в ферзя, как обычно), а, например, в коня, слона или ладью. То есть «слабое» превращение может быть сильнейшим ходом (!).

Программа шахматная — разновидность игровых компьютерных программ, способных оценивать позицию и в соответствии с заложенным алгоритмом делать (предлагать) ход. Лучшие современные программы (Freetz, Deep Blue, Deep Thought etc.) играют на уровне сильных гроссмейстеров и успешно сражаются с чемпионами мира (компьютерам проигрывали матчи и

Каспаров, и Крамник...). Они также незаменимы при подготовке к соревнованиям и при анализе партий или технических позиций.

Проходная пешка — пешка, перед которой нет пешек противника (в том числе на смежных вертикалях) и которая может двигаться к полю превращения.

Преимущество — превосходство над позицией противника в одном из компонентов (материальное или позиционное преимущество).

Размен — ход (серия ходов), при котором (которых) стороны осуществляют обмен примерно равноценным материалом (размен лёгкой фигуры на легкую фигуру, пешки на пешку, лёгкой фигуры на три пешки, ферзя на две ладьи или три легких фигуры и т. п.).

Рейтинг — текущий уровень относительной силы шахматиста, выражаемый в числовом коэффициенте (с 1972 — коэффициент Эло по имени Арпада Эло, предложившего методику расчётов и использования коэффициентов). Уровень мастера — примерно от 2200. Уровень гроссмейстера — от 2400 и выше. Гроссмейстеры экстра-класса — от 2600 и даже от 2700 и выше.

Рокада — вертикаль, открытая для маневров ладьи.

Рокировка — ход в шахматной партии, имеющий целью увести короля из центра; при короткой рокировке король эвакуируется на королевский фланг, при длинной — на ферзевый. При осуществлении рокировки король переносится через одно поле (соответственно, для белого короля на поля g1 (при короткой рокировке) или c1 (при длинной)), ладья ставится на то поле, через которое «перепрыгнул» король.

Ряд — то же, что и горизонталь. «Обжорный» ряд- вторая (для чёрных) или седьмая (для белых) горизонталь, на которых тяжелые фигуры могут «полакомиться» пешками.

Связка — положение, когда фигура не может сделать ход из-за того, что после её хода поле, на котором стоит король, будет битым.

Скакография — жанр шахматной композиции, при которой расположение шахматных фигур образует очертания букв, цифр или какие-то рисунки (например, очертания новогодней елки).

«Слепота» шахматная — «затмение» во время игры, при которой игрок не видит очевидных выигрывающих продолжений или совершает грубый "зевок", ведущий к проигрышу или утрате решающего перевеса.

Стратегия шахматная — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции. Общая линия стратегии определяется прежде всего требованиями позиции и включает в себя оценку позиции, определение конечной цели (борьба за победу или за ничью), методов достижения последней (обострение игры, блеф, переход в эндшпиль и т. п.).

Табия — хорошо изученная дебютная позиция, с достижения которой игроки начинают делать собственные, не «книжные» ходы. В старинных шахматах фигуры не отличались современной динамикой и дальнобойностью, и требовалось немало времени, чтобы разыграть дебют. Поэтому по договорённости игра сразу начиналась с табий.

Тактика шахматная — система приёмов (прежде всего с использованием комбинаций), позволяющих достичь преимущества или свести партию к ничьей. К приёмам шахматной

тактики относят разнообразные типичные средства («отвлечение», «завлечение», «уничтожение защиты» и пр.).

Теория шахматная - сфера анализа и обобщения практики, выявление определённых закономерностей, присущих шахматной игре на различных ее стадиях (теория дебюта, теория окончаний и т. п.).

Турнир — разновидность (наряду с матчем) шахматного соревнования, при котором ряд участников играет с друг другом. Типичный пример — круговой турнир, в котором каждый участник играет со всеми остальными. Турнир по швейцарской системе позволяет провести соревнование с многими десятками (и даже сотнями) участников посредством проводимой после каждого тура жеребьёвки (в каждом новом туре играют между собой участники, имеющие примерно равное количество очков).

Фаланга — пешечная цепь.

Фейерверк — каскад жертв при осуществлении комбинации.

Фианкетто — или фианкетирование, термин обозначающий развитие слона на большую диагональ под защитой пешечного «домика» (например, слона на g2 при пешках f2, g3 и h2).

Фланг — край доски, ограниченный вертикалями a, b, c и f, g, h.

Фишеровские шахматы (рэндом-чесс)- шахматы, в которых фигуры стоят на исходных позициях иным образом (но симметрично у белых и черных), чем в классических шахматах (пешки же по-прежнему занимают второй ряд) — причем слоны обязательно стоят на полях разного цвета и ладьи с разных сторон от короля. Позиции в этой разновидности шахмат недостаточно изучены теорией и носят более «свежий» и оригинальный характер.

Форпост — выдвинутая во вражеский лагерь (то есть за демаркационную линию) фигура (как правило, конь), защищённая пешкой. Например, конь на поле e6, защищённый пешкой d5 или (и) f5.

Форсирование — осуществление серии ходов, на которые противник вынужден отвечать только определённым образом (например, при разменах, при объявлении шахов и т. п.). Форсированные варианты облегчают предварительный расчет.

Форточка — поле, на которое может отступить король в случае шаха по первой (последней) горизонтали. Соответственно, «сделать форточку» — это сделать ход одной из пешек, прикрывающих позицию рокировки. В случае отсутствия «форточки» принято говорить о возможной слабости первой (для белых) или последней (для чёрных) горизонтали.

Ход — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. Ход считается сделанным, если игрок поставил фигуру или пешку на поле и отпустил ее. Ходы шахматной партии, сыгранной в официальных соревнованиях, записываются посредством шахматной нотации. В случае рокировки и взятия в ходе могут участвовать две фигуры. См. также полуход.

Цейтнот - нехватка времени на обдумывание хода.

Центр — поля с индексами e4-e5-d4-d5. Понятие расширенного центра включает также смежные с указанными поля.

Цугцванг — положение, при котором у одной из сторон или у обеих сразу (взаимный цугцванг) нет полезных ходов, так что любой ход игрока ведет к ухудшению его собственной позиции.

Часы шахматные — особая разновидность часов, в которых совмещены два циферблата и при совершении хода особый механизм переключает часы таким образом, что идут часы того, кто обдумывает ход. Нехватка времени вызывает цейтнот, а его исчерпание (в случае, если не сделано предусмотренное количество ходов) означает просрочку времени и поражение.

Часы Фишера — часы, в которых предусмотрено прибавление нескольких секунд за каждый сделанный ход (то есть возможность просрочки времени в выигрышной позиции минимизируется).

Шах — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой. *Двойной шах* — позиция, в которой королю объявляют шах сразу две фигуры.

Шахматная композиция — область шахматного искусства, в которой художники (шахматные композиторы) составляют позиции (задачи и этюды), в которых те или иные идеи, принципы и приемы выражаются в чистом виде и имеют ярко выраженную эстетическую окраску.

Шахматная фигура: Конь, Король, Ладь, Пешка, Слон, Ферзь.

Лёгкая фигура — лёгкой фигурой называют коня или слона.

Тяжёлая фигура — тяжёлой фигурой называют ладью или ферзя (в отличие от легких фигур, отдельная тяжелая фигура может при поддержке короля поставить мат одинокому королю противника).