

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
«15» июня 2023 г.
Протокол № 9



Утверждена:
Директор МАУ ДО «ДДТ
«Юность» им. В.П. Макеева»
Темур Л.В. /Темур Л.В./
«15» июня 2023 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности

«Шахматы»

Базовый уровень

Возраст обучающихся: 7-12 лет

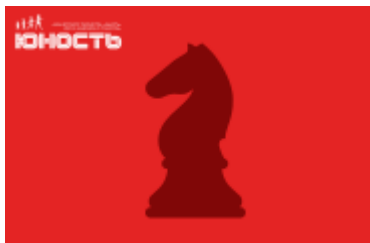
Срок реализации программы: 1 год

Способ оплаты: на бюджетной основе

Автор-составитель:

Симакова Вероника Анатольевна

педагог дополнительного образования



Физкультурно-спортивную направленность Настольные спортивные игры

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ШАХМАТЫ» (базовый уровень)

Программа разработана: 2022 г.

Редакция программы: 2023 г.



Цель программы

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



Для детей 7-12 лет



1 год обучения



Занятия - 2 раза в неделю по 2 часа

144 часа

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/>)

- Муниципальный фестиваль «Шахматной композиции»
- Региональный конкурс «Шахматный всеобуч»

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
Возрастные особенности	5
Особенности организации образовательного процесса	5
1.3. Планируемые результаты	5
Базовый уровень	6
1.4. Учебный план	6
Содержание учебного плана	6
Раздел II. «КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ»	7
2.1. Календарный учебный план	7
2.2. Методическое обеспечение программы	7
2.3. Формы аттестации и контроля	7
2.4. Зачетные требования	8
2.5. Условия реализации общеразвивающей программы	10
Материально-техническое обеспечени	10
Список литературы	11
Приложения	13
Нормативно-правовые документы	13
КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК	14
ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ	15
АДАПТИРОВАННЫЙ УЧЕБНЫЙ ПЛАН ДЛЯ ДЕТЕЙ С ОВЗ	16
ДИСТАНЦИОННЫЙ МОДУЛЬ	18
ЛЕТНИЙ МОДУЛЬ	19
ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ	20
МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ ПО ПРОГРАММЕ	24

Раздел I. «КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «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

Способность молодых людей мыслить системно и стратегически, самостоятельно решать поставленные задачи, прогнозировать и находить решения проблемам будущего, определены как приоритетное направление государственной образовательной политики.

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.

Программа разработана в связи с возрастающим интересом детей к игре в шахматы и их родителей, заинтересованных в развитии интеллектуального потенциала и приучении школьников к самоорганизации. Обучение игре в шахматы способствует успешному усвоению обучающимися школьной программы и изучению точных наук, помогает освоению форм волевого управления собственным поведением, способствует укреплению физического здоровья, воспитывает привычки здорового образа жизни.

Отличительная особенность программы. Новизна

Содержание программы включает освоение обучающимися базовых основ шахматного искусства, обучение выполнению ряда специальных практических заданий и перенесения их в практическую деятельность в форме турнирной борьбы и соревновательной практики.

Программа ориентирована на освоение обучающимися содержания программы с начальным уровнем навыков игры в шахматы.

Данная программа может быть освоена обучающимися с ограниченными возможностями здоровья по слуху.

Педагогическая целесообразность

Процесс обучения игре в шахматы выстроен на применении практических методов и приемов для усвоения теоретических знаний, законов и правил, понятий игры в шахматы.

Технологии обучения игре в шахматы ориентируют обучающихся на решение шахматных задач в условиях ограниченного времени для формирования логического и системного мышления, развития умений анализировать и находить решения в игровых ситуациях.

Стержневым моментом образовательного процесса является создание условий для возможности проявления обучающимися творческих способностей, самостоятельного мышления, проявления умений наблюдать, сравнивать, классифицировать, группировать, выявлять закономерности, формулировать выводы.

Прочность знаний, умений и навыков обеспечивается повторением, закреплением учебного материала, организацией анализа партий, при котором повторяются разделы программы, содержание шахматных понятий, способы их применения в конкретной шахматной позиции.

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, техническим приемам игры в шахматы.

Развивающие:

- развивать память, внимание, мышление;
- формировать познавательные потребности.

Воспитательные:

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

Адресат программы (целевая аудитория)

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

Возрастные особенности

Возраст 7-12 лет - период интенсивного физического развития, совершенствуется работа головного мозга и нервной системы, формируются способности к целенаправленной учебной деятельности. Внимание в 7-12 лет неустойчиво, преобладает непроизвольное внимание, память и мышление носят образный характер. Обучающиеся этого возраста активны, любят упражнения, игры.

Особенности организации образовательного процесса

Форма обучения: очная.

Объем программы: 144 часа

Срок реализации программы: 1 год

Уровень освоения программы: базовый

Язык освоения программы: русский

Режим занятий: 2 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

Личностные:

- воспитаны навыки самоорганизации;
- воспитаны качества спортивного характера;
- воспитана потребность к занятиям шахматам и спорту.

Метапредметные:

- развиты память, внимание, мышление;
- сформированы потребности в учебно- познавательной деятельности.

Предметные:

- обучены теоретическим базовым основам игры в шахматы;
- обучены правилам турнирного поведения;
- обучены базовым тактическим, техническим игры в шахматы

1.4. Учебный план

№	Наименование разделов	Общее кол-во часов	В том числе:		Формы контроля
			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	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 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: 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: турнир.

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.

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.

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.

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.

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 («типа «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: 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.

Практика: Отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.

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.

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.

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.

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).

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 часа в год)
Продолжительность освоения летнего модуля	4 недели (16 часов)
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; технологии 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 программы	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 мышления.	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 алгоритма для достижения цели..
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; интерактивная доска; учебная доска; компьютер; настенные шахматы. Шахматные часы. УМК.

Перечень методических и дидактических материалов:

Методическое пособие «Шахматы, первый год, или «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 «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 «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»;
- Постановление 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

Место проведения: МАУ ДО «ДТ «Юность» им. В.П. Макеева». Адрес: бульвар Седова, 2; проспект Макеева, 39

№	Сроки	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.		Вводное	2	Раздел 1. Знакомство с образовательной программой. Правила техники безопасности.	Тестирование
2.		Учебное	2	Раздел 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	Первый шаг в мире шахмат. Начальная позиция на шахматной доске.	
8.		Практическое	2	Место ладьи. Место слона. Передвижение фигур на индивидуальных досках.	Квест
9.		Учебное	2	Раздел 3. Краткая история шахмат. История возникновения игры в шахматы.	
10.		Учебное	2	Системы проведения соревнований по шахматам. Логические связки.	
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
16.		Учебное	2	Раздел 4. Правила игры Понятие «шах»	
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
23.		Учебное	2	Раздел 5. 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
29.		Учебное	2	Раздел 6. 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
36.		Учебное	2	Раздел 7. 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
42.		Учебное	2	Раздел 8. 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
48.		Учебное	2	Раздел 9. Дебют. Определение дебюта. Задачи дебюта и принципы.	
49.			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
54.		Учебное	2	Раздел 10. 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
60.	Учебно- практическое	2	Раздел 11. 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
66.	Учебное	2	Раздел 12. Соревновательная деятельность. Правила турнирной борьбы. Знакомство с легендарными шахматными матчами, легендарными 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.	
72.	Итоговое	2	Презентация успехов и достижений. Открытое занятие для родителей .	Показательные выступления
Итого: 144 часа				

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК летнего модуля программы
Место проведения: МАУ ДО «ДДТ «Юность» им. В.П. Макеева» бульвар Седова, 2

№	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.	Вводное	2	Знакомство с образовательной программой. История возникновения игры в шахматы.	
2.	Учебное	2	Знакомство с шахматной доской. Диагональ, вертикаль и горизонталь.	
3.	Учебно- практическое	2	Шахматы – спорт, наука, искусство. Первоначальные понятия	
4.	Учебно- практическое	2	Правила игры. Порядок шахматных ходов.	
5.	Учебно- практическое	2	Тактика игры	
6.	Учебно- практическое	2	Стратегия игры.	
7.	Учебно- практическое	2	Первый шаг в мире шахмат. Начальная позиция на шахматной доске.	
8.	Итоговое	2	Тренировочные упражнения.	Турнир
		16		

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

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

	Предметные результаты					Метапредметные результаты			Личностные результаты			Достижения	Итоговый балл
№	Ф И	Уровень владения теорией	Уровень владения тактикой тактикой и стратегией игры	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 средства обучения игре в шахматы.

Задачи: способствовать формированию комфортной обстановки через шахматные задачи; способствовать приобретению социального опыта и творческой деятельности детей.

Планируемые результаты:

предметные:

познакомить с основами теории игры в шахматы;

научить элементарным тактическим и техническим приёмам игры;

метапредметные:

развивать логическое мышление, внимание, память;

развивать творческие способности;

личностные:

формировать коммуникативные навыки.

Учебный план

№	Наименование разделов	Общее кол-во часов	В том числе:		Формы контроля
			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	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

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 понятия «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: турнир.

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.

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.

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.

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.

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 («типа «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: 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.

Практика: Отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.

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.

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.

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.

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).

Раздел 13: Итоговое занятие.

Практика: Турнир. Форма контроля: турнир.

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 и 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: «[Российская электронная школа](#)», телеканал [Мособртв](#), «[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/> (конструктор 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

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

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

В результате освоения модуля обучающиеся будут:

Знать:

теоретические основы игры в шахматы;

базовую технику игры в шахматы.

Уметь:

выполнять базовые упражнения игры в шахматы;

выполнять правила игры в шахматы.

8 ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

План воспитательной работы составлен в соответствии с:

Особенностями дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шахматы»

Целевыми установками Учреждения

Социокультурными условиями региона

Особенностями коллектива обучающихся и взаимодействия с родителями

Цель:

Организация совместной жизнедеятельности взрослых и детей

Организация ценностно-смыслового развития обучающихся

Формирование мотивации обучающихся на общечеловеческие ценности

	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;
V	Профилактическая работа	- формирование навыка адаптации к условиям современной жизни -формирование нравственных ценностей, навыка противостоять негативному воздействию социума; - воспитание потребности в выполнении правил норм поведения в обществе, правил здорового и безопасного образа жизни

ПРИМЕРНЫЙ План воспитательной работы

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

Словарь шахматных терминов

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.

Гардэ — 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.Cc4 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 с6, 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 (горизонталях), 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 слабейшей 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 (табях).

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.

Прходная 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 — долгосрочный 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*
- *Ладья*
- *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).