

Управление образования администрации
Вейделевского района Белгородской области

Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Малакеевская средняя общеобразовательная школа Вейделевского района
Белгородской области»



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
Общеинтеллектуальное направление
«Шахматы»

Возраст обучающихся – 11 – 14лет (6-7 классы)
Срок реализации – 2 года

Составители:
Алавердян А.Л., учитель
физической культуры,

Малакеево, 2021 г.

Программа внеурочной деятельности: «Шахматы», разработана на основе программы по предмету «Шахматы» автор А.А. Тимофеев , 2012 г. сборника «Внеурочная деятельность школьника. Методический конструктор. Григорьев Д. В., Степанов П. В., М.: Просвещение, 2011 г.», общеинтеллектуальное направление

Авторы работы: Алавердян Артак Левушович,

Программа рассмотрена и утверждена на заседании педагогического совета от «30» 08 2021 г., протокол № 1

Председатель



подпись

Ф.И.О

Алавердян А.Л.

1. Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматы» (далее – Программа) для учеников 6-7 классов составлена на основе следующих нормативно-правовых документов и учебно-методических материалов:

- 1) Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, утвержденного приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. № 1897;
- 2) Закона Российской Федерации «Об образовании»;
- 3) Программа реализуется в соответствии с действующим законодательством о самостоятельности образовательной организации в осуществлении образовательной деятельности и возможности свободы выбора в части образовательных программ (в рамках физического воспитания обучающихся в том числе) в соответствии с интересами детей и подростков (Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации, ст. 28 п. 2, п. 3 п.п. 6 и 16);
- 4) программой по предмету «Шахматы» (автор А.А. Тимофеев);
- 5) примерной программой по предмету «Физическая культура. Динамичные шахматы»;

Новизна данной программы заключается в разработке и использовании на занятиях педагогом дидактического материала (карточек, шахматных этюдов и задач), компьютерных шахмат, активизирующих общие и индивидуальные логические особенности обучающихся; применении метода исследования (создания презентаций, написание сообщений по истории шахмат), в создании учебно-тематического плана, адаптированного к условиям школы. Программа разработана в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования, основной образовательной программой основного общего образования.

Настоящая программа включает два основных раздела:

- «Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры».
- «Спортивно - соревновательная деятельность».

В разделе «Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры» представлены история, основные термины и понятия, требования техники безопасности. Представлены образовательные аспекты, которые ориентированы на изучение основ теории и практики шахматной игры и интегрирование базовых шахматных знаний с двигательной активностью во время урока.

Раздел «Спортивно - соревновательная деятельность» включает в себя:

- организацию и проведение шахматных соревнований;
- проведение конкурсов решений задач;
- организацию спортивно - шахматных праздников.

В тематическом планировании программы отражены темы основных её разделов и даны характеристики видов деятельности обучающихся. Эти характеристики ориентируют учителя физической культуры на порядок освоения знаний в области данного вида спорта. Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

Рабочая программа разработана для учащихся 6-7 классов и рассчитана на 2 года обучения (68 часов). Весь учебный материал программы распределён в соответствии с принципом последовательного и постепенного расширения теоретических знаний,

практических умений и навыков. Изучение программного материала для каждого класса рассчитано на один год.

6 класс (1 час в неделю, всего 34 часа),

7 класс (1 час в неделю, всего 34 часа).

В каждом классе решаются соответствующие задачи. Продолжительность занятия в каждом классе 45 минут.

Целью программы является: равномерное развитие логического и физического интеллекта детей, формирование основ здорового образа жизни и их интеллектуальное развитие посредством занятий шахматами и физической культурой.

Задачи:

Общие:

- гармоничное развитие детей, увеличение объёма их двигательной активности, укрепление здоровья;
- обучение новым знаниям, умениям и навыкам по шахматам;
- выявление, развитие и поддержка одарённых детей в области спорта, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к занятиям шахматами во внеурочное время и к участию в соревнованиях;
- развитие интереса к самостоятельным занятиям интеллектуальным играм, различным формам активного отдыха и досуга.

Образовательные:

- освоение знаний о физической культуре и спорте в целом, истории развития шахмат;
- освоение базовых основ шахматной игры, возможности шахматных фигур, особенностей их взаимодействия с использованием интеллектуально-спортивных подвижных игр;
- овладение приёмами матования одинокого короля различными фигурами, способами записи шахматной партии, тактическими приёмами в типовых положениях;
- освоение принципов игры в дебюте, методов краткосрочного планирования действий во время партии;
- обучение новым двигательным действиям средствами шахмат и использование шахматной игры в прикладных целях для увеличения двигательной активности и оздоровления;
- обучение приёмам и методам шахматной борьбы с учётом возрастных особенностей, индивидуальных и физиологических возможностей школьников.

Оздоровительные:

- формирование представлений об интеллектуальной и физической культуре вообще и о шахматах в частности;
- формирование первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных, эмоциональных и двигательных проявлений;
- укрепление здоровья обучающихся, развитие основных физических качеств и повышение функциональных возможностей их организма;
- формирование у детей и подростков культуры движений, обогащение их опыта интеллектуально - спортивными играми, как средствами шахмат.

Воспитательные:

- приобщение к самостоятельным занятиям интеллектуальными упражнениями, играм, и использование их в свободное время;
- воспитание положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
- воспитание у детей устойчивой мотивации к интеллектуальным занятиям.

Обучение осуществляется на основе общих **методических принципов:**

- *Принцип развивающей* деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- *Принцип активной включенности* каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- *Принцип доступности*, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система **дидактических принципов:**

- *принцип психологической комфортности* — создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- *принцип минимакса* — обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- *принцип целостного представления о мире* - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- *принцип вариативности* — у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- *принцип творчества* — процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Основные методы обучения:

- Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.
- При изучении дебютной теории основным методом является *частично-поисковый*. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно.
- На более поздних этапах в обучении применяется *творческий метод*, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).
- *Метод проблемного обучения*. Разбор партий мастеров разных направлений,

творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

- Практическая игра.
- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- Дидактические игры и задания, игровые упражнения.
- Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
- Участие в турнирах и соревнованиях.

Предметные компетенции обучающихся:

1. *Техническая* формируется в процессе осуществления обучающимися следующей деятельности:
 2. Участие в тренировочных играх, в городских соревнованиях по шахматам;
 3. В решении шахматных задач и этюдов, сеансах одновременной игры.

Компетентностный подход выражен:

- в проведении педагогом инструктажей;
- в применении индивидуальных форм работы;
- в корректировке игры;
- в рекомендациях по выполнению комбинаций.

Формами отслеживания роста предметной компетенции являются:

- педагогическое наблюдение;
- учёт результативности участия обучаемых в городских соревнованиях.

2. *Интеллектуальная*, формируется в процессе осуществления обучающимися следующей деятельности:

- Осуществление обучающимися анализа, прогноза игры;
- Изучение специализированной литературы;
- Просмотр и обсуждение сыгранных партий лучших шахматистов.

Компетентностный подход выражен:

- в организации педагогом педагогического консультирования при отборе тематического материала;
- в проведении бесед;
- в применении индивидуальных и групповых форм работы.
- *Формами отслеживания роста предметной компетенции являются:*
- оценка результативности участия обучаемых в соревнованиях и первенствах по шахматам;
- определение уровня эрудиции обучаемых.

2. Результаты освоения курса внеурочной деятельности в 6-7 классах

В соответствии с целями основной образовательной программы в условиях реализации ФГОС ООО результаты освоения основной образовательной программы образования Федерального государственного образовательного стандарта обучение во внеурочной деятельности по шахматам направлено на достижение учащимися *личностных, метапредметных и предметных результатов освоения учебного курса.*

Программа «Шахматы» предусматривает достижение школьниками 6-7 классов в процессе обучения определённых результатов — личностных, метапредметных и предметных.

Планируемые личностные результаты освоения программы отражают индивидуальные качества, которые учащиеся приобретут в процессе освоения программного материала. К *личностным результатам* относят:

- формирование основ российской гражданской идентичности;
- ориентацию на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;
- наличие чувства прекрасного;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание важности бережного отношения к собственному здоровью;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- воспитание этических чувств доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания чувств и обстоятельств других людей и сопереживания им;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- формирование навыков творческого подхода при решении различных задач, стремление к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

Метапредметные результаты освоения программы характеризуют уровень сформированности универсальных учебных действий (УУД): познавательных, коммуникативных и регулятивных.

1. Познавательные УУД:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- владение способом структурирования шахматных знаний;
- способность выбрать наиболее эффективный способ решения учебной задачи в конкретных условиях;
- умение находить необходимую информацию;
- способность совместно с учителем ставить и формулировать задачу, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- умение моделировать, а также владение широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- способность строить логические цепи рассуждений, анализировать и просчитывать результат своих действий, воспроизводить по памяти информацию, устанавливать причинно-следственные связи, предвидеть реакцию соперника, сопоставлять факты, концентрировать внимание, находить нестандартные решения.

2. Коммуникативные УУД:

- умение находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- способность формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;

- умение донести свою точку зрения до других и отстаивать собственную позицию, а также уважать и учитывать позицию партнёра (собеседника);
- возможность организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

3. *Регулятивные УУД:*

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Предметные результаты освоения программы характеризуют умения и опыт обучающихся, приобретаемые и закрепляемые в процессе освоения внеурочной деятельности программы «Шахматы».

В результате освоения обязательного минимума знаний по данной программе

обучающиеся к концу первого года обучения, 6 класс, учащиеся должны знать:

- приобрести знания из истории развития шахмат, представления о роли шахмат и их значении в жизни человека;
- владеть терминологией шахматной игры, понимать функциональный смысл и направленность действий при закреплении изученного шахматного материала;
- приобрести навык организации отдыха и досуга с использованием шахматной игры;
- уметь объяснять шахматные термины (см. приложение 1);
- уметь объяснять шахматные термины из словарь терминов, используемых в правилах игры в шахматы (из правил игры в шахматы ФИДЕ) (см. приложение 2);
- знать шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король), правила хода и взятия каждой фигуры;
- иметь представление о том, что такое нападение, и уметь видеть элементарные угрозы партнёра;
- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнёрами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- знать, что такое ничья, пат и вечный шах;
- знать цену каждой шахматной фигуры;
- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзём и ладьёй, ферзём и королём;
- владеть способом взятия на проходе;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть целую шахматную партию с партнёром от начала до конца с записью своих ходов и ходов партнёра.
- правила игры в шахматы;
- иметь представление об истории и происхождении шахмат;

- права и обязанности игрока;
- основные понятия о тактике и стратегии;
- уметь видеть нападение со стороны партнёра, защищать свои фигуры, нападать и создавать угрозы;
- защищать свои фигуры от нападения и угроз;

- решать шахматные задачи на тактику и видеть следующие тактические угрозы в партиях: двойной удар, связку, ловлю фигуры, сквозной удар, мат на последней горизонтали, открытый и двойной шахи;
- ставить мат одинокому королю ладьёй и королём;
- разыгрывать шахматную партию с партнёром от начала и до конца, правильно выводя фигуры в дебюте;
- реализовывать большое материальное преимущество.

Должны уметь:

- применять указанные знания на практике;
- концентрировать внимание, ценить время;
- играть в шахматы с удовольствием.

К концу второго года обучения, 6 класс, учащиеся должны знать:

- историю мировых и русских (советских) шахмат, имена чемпионов мира;
- владеть элементами шахматной тактики: «завлечение», «отвлечение», «уничтожение защиты», «спёртый мат»;
- понимать основы разыгрывания дебюта и правильно выводить фигуры в начале партии;
- знать способы атаки на рокировавшегося и нерокировавшегося короля;
- уметь разыгрывать элементарные пешечные эндшпили и реализовывать большое материальное преимущество;
- правила разыгрывания основных дебютов и окончаний;
- основы тактики и стратегии шахмат;
- порядок проведения и организацию шахматных соревнований (турниров);
- правила этикета при игре в шахматы и их выполнение.

Должны уметь:

- уверенно применять тактические приемы и сочетать их в своей игре;
- строить и реализовывать свои стратегические планы;
- осознавать свои ошибки и видеть ошибки соперников.

К концу третьего года обучения (7 класс) учащиеся должны знать:

- историю мировых и русских (советских) шахмат, имена чемпионов мира;
- владеть основными шахматными понятиями;
- владеть основными элементами шахматной тактики и техники расчёта вариантов в практической игре;
- находить и решать различные шахматные комбинации, в том числе мат в 2-3 хода;
- знать и применять основные принципа развития фигур в дебюте; открытые дебюты и их теоретические варианты;
- правила разыгрывания основных дебютов и окончаний;
- основы тактики и стратегии шахмат;
- порядок проведения и организацию шахматных соревнований (турниров);
- правила этикета при игре в шахматы и их выполнение.

Должны уметь:

- уверенно применять тактические приемы и сочетать их в своей игре;
- строить и реализовывать свои стратегические планы;
- знать и уметь пользоваться позиционными преимуществами.
- уметь атаковать короля при разносторонних и равносторонних рокировках;
- разыгрывать элементарные пешечные, ладейные и легкофигурные эндшпили, знать теоретические позиции;

- уметь реализовывать материальное преимущество;
- принимать участие в шахматных соревнованиях.

Для отслеживания результатов предусматриваются следующие **формы контроля:**

1. Текущий:

- *оценка усвоения изучаемого материала* осуществляется педагогом в форме наблюдения;
- *прогностический*, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
- *пооперационный*, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
- *рефлексивный*, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения.

2. Итоговый контроль в формах

- тестирование;
- практические работы;
- творческие работы учащихся.

3. Самооценка и самоконтроль определение учеником границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

4. Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. Результаты проверки фиксируются в зачётном листе учителя. В рамках накопительной системы, создание портфолио.

Динамика развития учащихся фиксируется педагогом:

- внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки;
- внешняя система оценки на основе результативности участия в турнирах, викторинах;
- беседы с классными руководителями;
- беседы с родителями.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с этими заданиями самостоятельно;
- контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

Результаты образовательной деятельности:

Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.

- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).
- Конечным результатом обучения считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

3. Содержание курса внеурочной деятельности для учащихся 6 класса

Раздел 1. Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры

1. Сведения из истории шахмат.

История проявления шахмат на Руси. Зарождение шахматной культуры в России. Развитие шахмат. Шахматная игра как спорт в международном сообществе; цель, задачи, оздоровительное и воспитательное значение шахмат. История зарождения соревнований по шахматам, системы проведения шахматных соревнований.

2. Базовые понятия шахматной игры с их практическим применением в двигательной активности посредством организации ситуативной интеллектуально - физической деятельности.

Правила техники безопасности во время занятий шахматами, понятие о травмах и способах их предупреждения. Правила поведения шахматистов, шахматный этикет. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Структура и содержание тренировочных занятий по шахматам.

Основные термины и понятия в шахматной игре: этюд в шахматах, искусственная позиция, шахматная задача, связка в шахматах, завлечение, отвлечение, уничтожение защиты, спёртый мат, инициатива, атака на короля, атака, фианкеттирование, эндшпиль, проходная пешка, отсталая пешка, сдвоенные пешки, сильнейшая сторона, слабейшая сторона, крайние пешки, ключевое поле, оппозиция, позиция взаимного цугцванга, связанные пешки, теоретические позиции в шахматах.

1. История проявления шахмат на Руси. Зарождение шахматной культуры в России. Развитие шахмат. Шахматная игра как спорт в международном сообществе; цель, задачи, оздоровительное и воспитательное значение шахмат. История зарождения соревнований по шахматам, системы проведения шахматных соревнований.

2. Атака при односторонних рокировках.

3. Расположение пешек после рокировки.

4. Фигурная атака.

5. Атака по слабым полям.

6. Основные цели дебюта.

Дебют. План в дебюте. Дебютные принципы. Гамбиты. Выбор дебютного репертуара. Основные виды дебютов. Разыгрывание фигур.

7. Слабые и сильные поля.

8. «Силовые» методы в шахматах.

9. Ослабление позиции короля.

10. Нападение и защита. Размен.

11. Жертва, угроза.

12. Форсированный вариант.

13. Оценка позиции.

14. Быстрое развитие фигур.

15. Развитие фигур-основ—новый принцип в дебюте.

16. Пешечные слабости.

Расположение пешек. Пешки изолированные, сдвоенные, отсталые и висячие. Карлсбаденская структура. Пешечный перевес. Взаимодействие сил. Пять типов взаимодействия фигур.

17. Развитие фигур и борьба за центр в дебюте.

18. Преимущество в развитии.

Пять факторов, определяющих ценность фигур. Борьба за пешки и поля. Как активизировать собственные фигуры. Практическое управление по основам стратегии.

19. Владение открытыми линиями.

20. Ослабление позиции короля.

21. Преимущество в пространстве.

22. Двойной удар.

23. Открытое нападение.

24. Связка.

25. Завлечение.

26. Отвлечение.

27. Уничтожение защиты.

28. Освобождение пространства (поля или линии)

29. Блокирование поля (или нескольких полей)

30. Перегрузка фигур.

Раздел 2. Общеинтеллектуальная деятельность

Данный вид деятельности включает в себя конкурсы решения позиций, спарринги, соревнования, шахматные праздники.

31. Шахматный турнир

32. Шахматный турнир

33. Шахматный турнир

34. Шахматный турнир

для учащихся 7 класса

Раздел 1. Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры

1. Сведения из истории шахмат.

Современные выдающиеся отечественные и зарубежные шахматисты. Из истории возникновения соревнований по шахматам. Системы проведения шахматных соревнований.

2. Базовые понятия шахматной игры с их практическим применением в двигательной активности посредством организации ситуативной интеллектуально - физической деятельности.

Правила техники безопасности во время занятий шахматами, понятие о травмах и способах их предупреждения. Правила поведения шахматистов, шахматный этикет. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Структура и содержание тренировочных занятий по шахматам. Основные термины и понятия в шахматной игре: атака, открытые дебюты, план в шахматной партии, итальянская партия, полуоткрытые дебюты, закрытые дебюты, славянская защита, сицилийская защита, гамбит, королевский гамбит, защита двух коней, правильная оценка, оценка позиции.

1. Современные выдающиеся отечественные и зарубежные шахматисты. Из истории возникновения соревнований по шахматам. Системы проведения шахматных соревнований.

2. Блокирование поля (или нескольких полей).

3. Перегрузка фигур.

4. Разрушение пешечного прикрытия.

5. Сравнительная ценность шахматных фигур.

6. Основные цели дебюта.

7. Развитие фигур и борьба за центр.

О шахматных планах. Как создается план игры. Оценка позиции. Тактические удары и комбинации. Завлечение и отвлечение.

8. Активность важнейший принцип игры шахмат.

9. Как разыгрывать дебют. Основные цели.

10. Расположение пешек.

11. Пешечные слабости.

12. Борьба за центр в дебютах.

13. Защита двух коней.

14. Шотландская партия.

15. Ирландская партия.

16. Французская защита.

17. Защита Каро-Канн.

18. Сицилианская защита.

19. Ферзевый гамбит.

20. Защита Немцовича.

21. Дебют четырех коней.

Перегрузка фигур. Промежуточный ход. Захват пункта. Атака на короля. Слабый пункт при рокировках. Контратака. Практические занятия. Разбор специально подобранных позиций. Анализ партий лучших шахматистов.

22. Материальное преимущество.

Сеансы одновременной игры. Проведение руководителем объединения сеансов одновременной игры (в том числе и тематических) с последующим разбором партий.

23. Позиционное преимущество.

24. Преимущество в пространстве.

25. Владение открытыми линиями.

26. Слабые и сильные поля.

27. Ослабление позиции короля.

28. Как малыми силами удержать превосходство силы противника.

29. Чья пешка первая проходит в ферзи.

30. Пешечный прорыв.

Раздел 2. Общеинтеллектуальная деятельность

Данный вид деятельности включает в себя конкурсы решения позиций, спарринги, соревнования, шахматные праздники.

31. Шахматный турнир

32. Шахматный турнир

33. Шахматный турнир

34. Шахматный турнир

**4. Тематическое планирование
прохождения программного материала по годам обучения**

№ п/п	Виды деятельности	Этапы обучения		Формы контроля
		2 год	3 год	
		6 класс	7 класс	
Раздел 1. Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры				
1	Сведения из истории шахмат	1	1	Активные задания, устный опрос
2	Базовые понятия шахматной игры с их практическим применением в двигательной активности посредством организации ситуативной интеллектуально-физической деятельности	24	24	Активные задания, устный опрос
Раздел 2. <u>Общеинтеллектуальная деятельность</u>				
3	Конкурсы решения позиций	5	5	Активные задания, устный опрос
4	Соревнования	4	4	Самооценка и контроль

6 класс (1 час в неделю, всего 34 часа)

Содержание учебного материала	Количество часов
Раздел 1. Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры	30
1. История проявления шахмат на Руси. Зарождение шахматной культуры в России. Развитие шахмат. Шахматная игра как спорт в международном сообществе; цель, задачи, оздоровительное и воспитательное значение шахмат. История зарождения соревнований по шахматам, системы проведения шахматных соревнований.	1
2. Атака при односторонних рокировках.	1
3. Расположение пешек после рокировки.	1
4. Фигурная атака.	1
5. Атака по слабым полям.	1
6. Основные цели дебюта.	1
7. Слабые и сильные поля.	1
8. «Силовые» методы в шахматах.	1
9. Ослабление позиции короля.	1
10. Нападение и защита. Размен.	1
11. Жертва, угроза.	1
12. Форсированный вариант.	1
13. Оценка позиции.	1
14. Быстрое развитие фигур.	1
15. Развитие фигур-основ-новый принцип в дебюте.	1
16. Пешечные слабости.	1
17. Развитие фигур и борьба за центр в дебюте.	1
18. Преимущество в развитии.	1
19. Владение открытыми линиями.	1
20. Ослабление позиции короля.	1
21. Преимущество в пространстве.	1
22. Двойной удар.	1
23. Открытое нападение.	1
24. Связка.	1
25. Завлечение.	1
26. Отвлечение.	1
27. Уничтожение защиты.	1
28. Освобождение пространства (поля или линии)	1
29. Блокирование поля (или нескольких полей)	1
30. Перегрузка фигур.	1
Раздел 2. Спортивно - соревновательная деятельность	4
31-34. Шахматный праздник	1
Итого:	34

7 класс (1 час в неделю, всего 34часа)

Содержание учебного материала	Количество часов
Раздел 1. Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры	30
1. Современные выдающиеся отечественные и зарубежные шахматисты. Из истории возникновения соревнований по шахматам. Системы проведения шахматных соревнований.	1
2. Блокирование поля (или нескольких полей)	1
3. Перегрузка фигур.	1
4. Разрушение пешечного прикрытия.	1
5. Сравнительная ценность шахматных фигур.	1
6. Основные цели дебюта.	1
7. Развитие фигур и борьба за центр.	1
8. Активность важнейший принцип игры шахмат.	1
9. Как разыгрывать дебют. Основные цели.	1
10. Расположение пешек.	1
11. Пешечные слабости.	1
12. Борьба за центр в дебютах.	1
13. Защита двух коней.	1
14. Шотланская партия.	1
15. Ирланская партия.	1
16. Французкая защита.	1
17. Защита Каро-Канн.	1
18. Сицилианская защита.	1
19. Ферзевый гамбит.	1
20. Защита Немцовича.	1
21. Дебют четырех коней.	1
22. Материальное преимущество.	1
23. Позиционное преимущество.	1
24. Преимущество в пространстве.	1
25. Владение открытыми линиями.	1
26. Слабые и сильные поля.	1
27. Ослабление позиции короля.	1
28. Как малыми силами удержать превосходство силы противника.	1
29. Чья пешка первая проходит в ферзи.	1
30. Пешечный прорыв.	1
Раздел 2. Спортивно - соревновательная деятельность	4
31-34. Шахматный праздник	1
Итого:	34

Календарно-тематическое планирование 6 класс

Содержание учебного материала		Количество часов	Дата по плану	Фактически
Раздел 1. Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры		30		
1.	История проявления шахмат на Руси. Зарождение шахматной культуры в России. Развитие шахмат. Шахматная игра как спорт в международном сообществе; цель, задачи, оздоровительное и воспитательное значение шахмат. История зарождения соревнований по шахматам, системы проведения шахматных соревнований.	1	03.09	
2.	Атака при односторонних рокировках.	1	10.09	
3.	Расположение пешек после рокировки.	1	17.09	
4.	Фигурная атака.	1	24.09	
5.	Атака по слабым полям.	1	01.10	
6.	Основные цели дебюта.	1	08.10	
7.	Слабые и сильные поля.	1	15.10	
8.	«Силовые» методы в шахматах.	1	22.10	
9.	Ослабление позиции короля.	1	05.11	
10.	Нападение и защита. Размен.	1	12.11	
11.	Жертва, угроза.	1	19.11	
12.	Форсированный вариант.	1	26.11	
13.	Оценка позиции.	1	03.12	
14.	Быстрое развитие фигур.	1	10.12	
15.	Развитие фигур-основной принцип в дебюте.	1	17.12	
16.	Пешечные слабости.	1	24.12	
17.	Развитие фигур и борьба за центр в дебюте.	1	14.01	
18.	Преимущество в развитии.	1	21.01	
19.	Владение открытыми линиями.	1	28.01	
20.	Ослабление позиции короля.	1	04.02	
21.	Преимущество в пространстве.	1	11.02	
22.	Двойной удар.	1	18.02	
23.	Открытое нападение.	1	25.02	
24.	Связка.	1	04.03	
25.	Завлечение.	1	11.03	
26.	Отвлечение.	1	18.03	
27.	Уничтожение защиты.	1	25.03	
28.	Освобождение пространства (поля или линии)	1	08.04	
29.	Блокирование поля (или нескольких полей)	1	15.04	
30.	Перегрузка фигур.	1	22.04	
Раздел 2. Спортивно - соревновательная деятельность		4		
31-34.	Шахматный праздник	4	29.04 06.05 13.05 20.05	
Итого:34				

Календарно-тематическое планирование 7 класс

Содержание учебного материала		Количество во часов	Дата по плану	фактически
Раздел 1. Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры		30		
1.	1. Современные выдающиеся отечественные и зарубежные шахматисты. Из истории возникновения соревнований по шахматам. Системы проведения шахматных соревнований.	1	01.09	
2.	Блокирование поля (или нескольких полей)	1	08.09	
3.	Перегрузка фигур.	1	15.09	
4.	Разрушение пешечного прикрытия.	1	22.09	
5.	Сравнительная ценность шахматных фигур.	1	29.09	
6.	Основные цели дебюта.	1	06.10	
7.	Развитие фигур и борьба за центр.	1	13.10	
8.	Активность важнейший принцип игры шахмат.	1	20.10	
9.	Как разыгрывать дебют. Основные цели.	1	10.11	
10.	Расположение пешек.	1	17.11	
11.	Пешечные слабости.	1	24.11	
12.	Борьба за центр в дебютах.	1	01.12	
13.	Защита двух коней.	1	08.12	
14.	Шотландская партия.	1	15.12	
15.	Ирландская партия.	1	22.12	
16.	Французская защита.	1	12.01	
17.	Защита Каро-Канн.	1	19.01	
18.	Сицилианская защита.	1	26.01	
19.	Ферзевый гамбит.	1	02.02	
20.	Защита Немцовича.	1	09.02	
21.	Дебют четырех коней.	1	16.02	
22.	Материальное преимущество.	1	24.02	
23.	Позиционное преимущество.	1	02.03	
24.	Преимущество в пространстве.	1	09.03	
25.	Владение открытыми линиями.	1	16.03	
26.	Слабые и сильные поля.	1	23.03	
27.	Ослабление позиции короля.	1	06.04	
28.	Как малыми силами удержать превосходство силы противника.	1	13.04	
29.	Чья пешка первая проходит в ферзи.	1	20.04	
30.	Пешечный прорыв.	1	27.04	
Раздел 2. Спортивно - соревновательная деятельность				
31-34.	Шахматный праздник	4	04.05 11.05 18.05 25.05	
	Итого:34			

Шахматный словарь

Анализ — метод изучения позиции, который включает в себя разбор вариантов ходов, выявление возможностей сторон, оценку последствий при различных продолжениях.

Атака на короля — это планомерное наступление на позицию короля партнёра с целью поставить мат или получить материальное преимущество; высшая степень развития инициативы.

Битое поле — это поле, которое находится под боем своей фигуры или фигуры партнёра.

Вертикаль — это восемь полей, расположенных снизу вверх.

Взятие — это ход на поле, занятое фигурой партнёра, при котором эта фигура снимается с доски.

Выгодное взятие — это взятие, при котором у партнёра выигрывается какая-либо фигура или сохраняется материальное соотношение фигур на доске.

Гамбит (от итальянского слова gambetto что означает «подножка») — название дебютов, в которых одна из сторон жертвует фигуру или пешку, чтобы получить преимущество в развитии, захватить центр или организовать опасную атаку.

Гарде — раньше так называли нападение на ферзя. В современных шахматах этот термин не используется.

Горизонталь — это восемь полей, расположенных слева направо.

Гроссмейстер — высшее шахматное звание. Звание «международный гроссмейстер» официально учреждено ФИДЕ.

Дальнобойные фигуры — фигуры, ударность которых распространяется по всей линии (по вертикали, горизонтали или диагонали). Такими фигурами являются ферзь, ладья, слон.

Двойной удар — одновременное нападение на две и более фигуры.

Двойной шах — это шах, при котором на короля партнёра нападают одновременно две фигуры.

Дебют — 1) вступительная стадия партии, состоящая из 5 - 10 ходов, самая важная и сложная часть в шахматной партии; 2) начало партии, где происходит развитие фигур на наиболее удачные позиции.

Диагональ — это ряд из полей одного цвета, идущий по косой линии. **Диаграмма** — напечатанное или нарисованное изображение шахматной доски. **Жертва** — намеренная отдача партнёру фигуры с целью получения материального или позиционного преимущества.

Завлечение — тактический приём в шахматах, вынуждающий фигуру партнёра занять невыгодную для неё позицию с целью достижения материального преимущества или создания решающих матовых угроз королю.

Задача — специально составленная шахматная позиция, в которой необходимо выполнить задание, используя только определённое число ходов.

Закрытые дебюты — начальный этап шахматной партии, характеризующийся ходом белых 1. d4.

Защита в шахматной партии — принятие мер против угроз (нападений) партнёра.

Защита двух коней — открытый дебют, известный с XVI века. Защита двух коней является одним из самых острых начал в шахматной партии. Большой вклад в развитие этого дебюта внёс М.Чигорин.

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

Инициатива — 1) возможность первым начать атакующие действия;

2) своевременное проявление активности фигур с целью проведения атаки на короля и нападения на слабый пункт или фигуру партнёра.

Искусственная позиция — этюд называют в связи с тем, что он придумывается человеком специально, а не берётся из практической партии.

Искусственная рокировка — это перемещение в несколько ходов короля и ладьи на поля, которые они заняли бы при рокировке, выполненной обычным способом.

Итальянская партия — это один из самых старинных дебютов, который встречался в партиях мастеров уже в XVI веке.

Качество — разница в силе между ладьёй и конём или слоном.

Ключевое поле — поле, которое нужно занять королём в эндшпиле, чтобы сильнейшая сторона добилась победы, а слабейшая — ничьей.

Коневая вилка — двойной удар, который шахматист осуществляет конём.

Контрнападение — наступление в ответ на атакующие действия партнёра.

Королевский гамбит — это дебют, начинающийся с ходов 1. e4 e5 2. F4.

Королевский фланг — половина доски, на которой в начале партии расположены короли.

Крайние пешки — это пешки, расположенные на вертикалях а и

h. **Ладья** — самая «прямолинейная» шахматная фигура.

Лёгкие фигуры — общее название для слонов и коней.

Ловля фигуры — тактический приём, при котором максимально ограничивается подвижность одной из фигур. Тактический приём «ловля фигуры» может привести к тому, что пойманная фигура будет «съедена», ограничена в подвижности.

Ловушка в шахматах — попытка спровоцировать партнёра на внешне выгодный ход, который в действительности оказывается ошибочным.

Мат — это шах, от которого нет защиты.

Мат Легалья — шахматная матовая комбинация, впервые применённая в 1750 году в партии Легаль де Кермюр — Сен-Бри. Этот мат в начале партии считается одной из самых знаменитых ловушек.

Мат на последней горизонтали в шахматной партии — мат, который ставит ферзь или ладья на 8-й горизонтали (если мат ставят белые) и на 1-й горизонтали (если мат

ставят чёрные), когда король не может отойти на 7-ю или 2-ю горизонталь, так как на ней располагаются его же пешки.

Материальное преимущество — это превосходство в фигурах у одной из сторон.

Матовое поле — поле, на котором король получает мат.

Миттельшпиль — середина партии.

Нападение в шахматной партии — ход фигуры, при котором она создаёт угрозу побить фигуру партнёра или совершить неравноценный размен.

Начальная позиция — расположение шахматных фигур в начале партии до первого хода.

Невозможный ход — ход, выполненный с нарушением правил игры.

Невыгодное взятие — это взятие, при котором отдаётся своя более ценная фигура за менее ценную фигуру партнёра.

Нотация — специальная система записи ходов шахматной партии её фрагментов или расположения фигур на шахматной доске.

Один ход — это перемещение одной из своих фигур с одного поля на другое.

Оппозиция — особое положение королей по отношению друг к другу на шахматной доске. Положение королей напротив друг друга через одно поле по вертикали, горизонтали или диагонали называют ближней оппозицией.

Отвлечение — тактический приём в шахматах, идея которого состоит в том, что фигура партнёра отвлекается от защиты определённого поля или фигуры, после чего следует достижение материального преимущества или мат.

Открытые дебюты — начальный этап шахматной партии, характеризующийся ходами 1. Е4-е5.

Открытый шах — положение на шахматной доске, когда король оказывается под ударом не той фигуры, которой сделан ход, а той, которая находится позади неё.

Отсталая пешка — пешка, которая на пути к полю превращения не может быть поддержана пешками своего цвета при их наличии на соседних вертикалях. Отсталая пешка заблокирована пешкой партнёра, и следующий свой ход она может сделать только на битое пешкой противоположного цвета поле.

Оценка позиции — всестороннее изучение возможностей позиции с целью построения дальнейшего плана игры.

Партнёр — участник совместной деятельности.

Пат — положение, при котором игрок не имеет разрешённого правилами хода, а его король не находится под шахом.

Перекрытие — способ защиты, при котором линия атаки на фигуру перекрывается другой своей фигурой.

Пешка — единица измерения ценности фигуры.

Пешечная вилка — двойной удар, который шахматист осуществляет пешкой.

Пешечные окончания — шахматные окончания, когда на доске остаются пешки и короли.

План в шахматной партии — это мысленное моделирование последовательности ходов и идей, направленное на осуществление и реализацию задуманного с учётом особенностей позиции и возможностей партнёра.

Позиционное преимущество — это лучшее расположение фигур у одной из сторон.

Позиция — расположение фигур на шахматной доске.

Позиция взаимного цугцванга — это положение на шахматной доске, в котором любой очередной ход и белых, и чёрных к серьёзному ухудшению их позиции. **Поле** — одна из 64 клеток шахматной доски (1_с.21).

Полуоткрытые дебюты — это начальный этап шахматной партии, характеризующийся ходом белых 1. Е4 и любым ответом чёрных, кроме 1. ... е5.

Правильная оценка — правильный план игры.

Прходная пешка — пешка, на пути которой к полю превращения нет пешек партнёра.

Размен в шахматах — это серия взятий, в результате которых с доски исчезают фигуры разного цвета.

Рокировка — это одновременный ход короля и ладьи, при котором король движется через одно поле по направлению к ладье, а ладья перепрыгивает через короля и становится рядом.

Связанные пешки — пешки одного цвета, расположенные на соседних вертикалях, имеющие возможность защищать друг друга на пути к полю превращения.

Связка — нападение дальнобойной фигуры (ферзя, ладьи, слона) на фигуру партнёра, за которой на линии нападения расположена другая (равнозначная или более ценная) фигура партнёра.

Сдвоенные пешки — пешки одного цвета, расположенные друг за другом на одной вертикали.

Сильнейшая сторона — сторона, у которой объективно лучше позиция, например, лишняя пешка или две лишние пешки.

Сицилийская защита — полуоткрытый дебют, начинающийся с ходов 1. е4 с5.

Сквозной удар — это тактический приём, при котором дальнобойная фигура (ферзь, ладья или слон) нападает на расположенные последовательно на одной вертикали, горизонтали или диагонали две фигуры партнёра.

Слабейшая сторона — сторона, у которой объективно позиция хуже, например, остался только одинокий король.

Славянская защита — закрытый дебют, начинающийся с ходов 1. d4 d5 2 с6.

Соревнование — форма деятельности (работы, игры), при которой участвующие стремятся превзойти друг друга.

Спёртый мат — мат конём, при котором собственные фигуры отнимают у короля все поля для отступления.

Средней оппозицией называют положение королей на расстоянии трёх полей по вертикали, горизонтали или диагонали. **Дальней оппозицией** называют положение королей на расстоянии пяти полей по вертикали, горизонтали или диагонали.

Теоретические позиции в шахматах — позиции, в которых найдены лучшие планы игры за белых и чёрных или за слабейшую и сильнейшую стороны. **Тяжёлые фигуры** — общее название для ферзей и ладей.

Уничтожение защиты — тактический приём в шахматах, идея которого состоит в устранении (путём жертвы или размена) фигур партнёра, защищающих важный пункт или фигуру.

Уход из-под нападения — один из приёмов защиты.

Ферзевый фланг — половина доски, на которой в начале партии расположены ферзи.

Фианкеттирование — развитие в дебюте слона на большую диагональ.

Форточка — предоставление королю возможности уйти с 1-й или 8-й горизонтали путём продвижения одной из прикрывающих его после рокировки пешек. **Ход** — перемещение фигуры на свободное поле.

Цейтнот в шахматной партии — недостаток времени для обдумывания ходов, которое в официальных соревнованиях регламентируется.

Цель искусственной рокировки — максимальная защита короля.

Ценность фигур — относительная сила каждой шахматной фигуры, измеряемая в пешках.

Шах — нападение на короля — это особый вид нападения.

Шахматная партия состоит из *дебюта* — начала партии, *миттельшпиля* — середины партии и *эндшпиля* — заключительной части шахматной партии.

Шахматные часы — устройство с двумя часовыми механизмами, каждый из которых имеет свой циферблат. Эти механизмы вмонтированы в один корпус и включаются попеременно нажатием на одну из двух кнопок, расположенных со стороны каждого партнера. На каждом из механизмов устанавливается лимит времени, отведённый игроку. Когда лимит подходит к концу, часы сигнализируют об этом.

Шахматный турнир — форма игры в шахматы, в которой участвуют несколько игроков с целью определить победителя — шахматиста или команду.

Шахматными фигурами в шахматах принято называть короля, ферзя, ладью, слона, коня и пешку.

Шахматы — игра специальными фигурками на шахматной доске для двух партнёров.

Эндшпиль — заключительная стадия шахматной партии, характеризующаяся тем, что король больше не нуждается в защите со стороны своих фигур, а напротив, становится активным и главным участником борьбы.

Этюд — искусственная позиция, в которой одной из сторон (обычно белым) предлагается выполнить задание без указания количества ходов.



Словарь терминов, используемых в правилах игры в шахматы (из правил игры в шахматы ФИДЕ)

Число после наименования термина – номер Статьи Правил, в которой впервые появляется этот термин.

Алгебраическая нотация: 8.1. Запись ходов с использованием обозначения фигур и символов от a до h и цифр от 1 до 8 для обозначения полей на доске 8x8.

Анализ: 11.3. Выполнение одним или несколькими игроками ходов на доске с целью определения наилучшего продолжения.

Апелляция: 11.10. Обычно игрок имеет право обжаловать решение арбитра или организатора.

Арбитр: предисловие. Лицо (лица), ответственное (ые) за обеспечение соблюдения правил соревнования.

Белые: 2.2.

1) Белыми называются 16 фигур и 32 поля светлого цвета.

2) При написании с заглавной буквы термин также относится к игроку, играющему белыми фигурами.

Бланк для записи партии: 8.1. Лист бумаги, разграфлённый для записи ходов. Бланк также может быть электронным.

Блиц: В. Игра, в которой каждый игрок имеет на обдумывание 10 минут или меньше.

Быстрая игра до конца партии: III.1. Заключительный период игры, в котором игрок должен завершить неограниченное количество ходов за ограниченное время.

Быстрые шахматы (рапид): А. Игра, в которой каждый игрок имеет на обдумывание больше 10 минут, но меньше 60 минут.

Вертикаль: 2.4. Вертикальная колонка из восьми квадратов на шахматной доске.

Взятие на проходе: См. объяснение в Статье 3.7.4. В нотации на русском языке обозначается в.п.

Взятие фигуры: 3.1. Перемещение фигуры игрока с занимаемого ею поля на поле, занятое фигурой соперника, которая при этом снимается с доски. См. также Статьи 3.7.4.1-3.7.4.2. Обозначается символом «х».

Вмешательство: 12.7. Вовлечение посторонних в происходящую игру.

Время опоздания: 6.7.1. Заранее установленное время, на которое игрок может опоздать без штрафа.

Горизонталь: 2.4. Горизонтальный ряд из восьми квадратов на шахматной доске.

Демонстрационная доска: 6.13. Доска для отображения позиции на шахматной доске, на которой фигуры перемещаются вручную.

Диагональ: 2.4. Ряд квадратов одного и того же цвета, идущий от одного края доски к другому.

Дополнительное время: 6.3.2. Количество времени (от 2 до 60 секунд), добавляемое с самого начала периода перед каждым ходом игрока. Это может быть реализовано либо в режиме задержки, либо в накопительном режиме.

Доска: 2.4. Краткое название шахматной доски.

Завершенный ход: 6.2.1. Ход считается завершённым, когда игрок сделал свой ход, а затем нажал свои часы.

Запечатанный ход: I. В случае, если игра откладывается, игрок должен запечатать свой бланк со следующим ходом в конверт.

Заявление: 6.8. При определенных обстоятельствах игрок может сделать заявление арбитру.

Зрители: 11.4. Наблюдающие за игрою лица, не являющиеся арбитрами или игроками. Сюда включаются и игроки, закончившие свои партии.

Игра за шахматной доской: Введение. Данные Правила игры в шахматы распространяются только на этот вид шахматной игры и не включают в себя игру по интернету, по переписке и т.п.

Игровая зона: 11.2. Место, где проводится соревнование.

Игровая площадка: 11.2. Место, где играют партии соревнования.

Обычная игра: III.3. Игра, в которой время на обдумывание каждого игрока составляет, по крайней мере, 60 минут.

Комнаты отдыха: 11.2. Туалеты, а также выделяемое на чемпионатах мира отдельное помещение, в котором игроки могут отдохнуть.

Контроль времени:

1) Регламент времени, предоставляемого игроку на обдумывание. Например, 90 минут на 40 ходов, 30 минут на все оставшиеся ходы плюс 30 накапливаемых секунд, начиная с первого хода.

2) Считается, что игрок «прошёл контроль времени», если, например, он сделал требуемые регламентом 40 ходов менее чем за 90 минут.

Королевский фланг: 3.8.1. Вертикальная половина доски, на которой в начале игры стоит король.

Лёгкая фигура: Слон или конь.

Мат: 1.3. Сокращенное название мата в игре в шахматы.

Мертвая позиция: 5.2.2 Позиция, в которой ни один из игроков не может поставить мат королю соперника любой серией возможных ходов.

Мобильный телефон: 11.3.2. Телефон сотовой связи

Монитор: 6.13. Электронное устройство для отображения позиции на доске.

Наблюдать: 12.2.5. проверять или контролировать.

Нажать часы: 6.2.1. Нажать на кнопку или рычаг шахматных часов, останавливая свои часы и пуская часы соперника.

Наказания: 12.3. Арбитр может применить санкции, описанные в Статье 12.9, в порядке возрастания степени тяжести нарушения.

Нападение: 3.1. Считается, что фигура нападает на фигуру соперника, если эта фигура может взять фигуру соперника на этом поле.

На усмотрение арбитра: В Правилах описано приблизительно 39 случаев, когда арбитр должен использовать свое суждение.

Невозможный ход: 3.10.1. Ход, который не возможен по правилам игры в шахматы.

Ничейная позиция: 5.2.2. Позиция, в которой ни один из игроков не может поставить мат королю соперника любой серией возможных ходов.

Ничья: 5.2. Игра, в которой ни одна из сторон не смогла добиться победы.

Нулевое время опоздания: 6.7.1. Игрок должен сидеть за шахматной доской перед началом тура.

Обжалование: см. апелляция.

Объяснение: 11.9. Игрок имеет право на объяснение Правил арбитром.

Выиграть обычными средствами: III.5. Играть в позитивном ключе, пытаться выиграть партию; или иметь положение, дающее реальные шансы на победу в партии, а не победить просто из-за падения флага.

Ограниченные возможности: 6.2.6. Физические или умственные недостатки, которые приводят к частичной или полной потере способности человека выполнять определенные действия при игре в шахматы.

Организатор: 8.3. Лицо, ответственное за игровую зону, даты соревнования, денежные призы, приглашения, формат соревнования и так далее.

Откладывать: 8.1. Вместо завершения игры за один сеанс партия временно прерывается, а затем продолжается в более позднее время.

Очки: 10.1. Обычно игрок получает 1 очко за победу, $\frac{1}{2}$ очка за ничью, 0 за поражение. Встречается следующий подсчет очков: 3 за победу, 1 за ничью, 0 за поражение.

Падение флага: 6.1. Истечение времени, отведенного игроку.

Патовая позиция: 5.2.1. Положение, в котором игрок не имеет возможного хода, и его король не находится под шахом.

Период времени: 8.6. Часть игры, в которой игроки должны сделать заданное количество ходов или все ходы в течение определенного времени.

Повторение: 5.3.1. **1.** Игрок может заявить о признании партии ничьей, если одна и та же позиция возникла три раза. Или **2.** Игра признаётся ничьей, если одна и та же позиция возникла пять раз.

Поле превращения: 3.7.5.1. Поле, на которое перемещается пешка, когда она достигает последней от своего начального положения горизонтали.

Помощник: 8.1. Лицо, которое может помочь спокойному ходу соревнования различными способами.

Потеря: 1. 4.8. Потеря права делать заявление или ход. Или 2. Проигрыш партии из-за нарушения Правил игры в шахматы.

Правила соревнований: 6.7.1. В некоторых статьях этих Правил приведены различные варианты проведения соревнований. В правилах соревнований должно быть указано, какой из них был выбран.

Правило 50 ходов: 5.3.2. Игрок может заявить о признании партии ничьей, если последние 50 ходов были сделаны каждым игроком без движения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры.

Правило 75 ходов: 9.6.2. Партия признаётся ничьей, если последние 75 ходов были сделаны каждым игроком без движения какой-либо пешки и без взятия какой-либо фигуры.

Превращение: 3.7.5.3. Происходит, когда пешка достигает последней от своей исходной позиции горизонтали и заменяется новой фигурой: ферзём, ладьёй, слоном или конём того же цвета.

Предложение ничьей: 9.1.2. Порядок, в соответствии с которым игрок может предложить ничью сопернику. В бланке записи партии указывается символом “=”.

Размен: 1. 3.7.5.3.

- 1) Превращение пешки в другую фигуру.
- 2) Положение, при котором игрок взял фигуру той же ценности, что и его собственная фигура, и эта фигура возвращена.
- 3) Положение, при котором один игрок потерял ладью, а другой потерял слона или коня.

Возможный ход: 3.10.1. Ход, при котором полностью выполнены все соответствующие требования Статей 3.1 - 3.9.

Режим Бронштейна: 6.3.2. См. режим задержки времени.

Режим задержки времени (режим Бронштейна): 6.3.2. Оба игрока получают определенное «основное время на обдумывание». Кроме того, каждый игрок получает «фиксированное дополнительное время» на каждый ход. Обратный отсчет основного времени на обдумывание начинается только после истечения фиксированного дополнительного времени. В том случае, когда игрок нажимает свои часы до истечения фиксированного дополнительного времени, основное время на обдумывание не меняется, независимо от того, сколько фиксированного дополнительного времени использовано.

Режим накопленного времени (Режим Фишера): Режим, при котором игрок получает дополнительное количество времени (часто 30 секунд) перед каждым ходом.

Результат партии: 8.7. Обычно результат партии 1-0, 0-1 или ½-½. В исключительных случаях оба игрока могут потерять очки (Статья 11.8), или один получит ½ очка, а другой - 0. Для несыгранных партий результат обозначается +/- (белые победили по принуждению), -/+ (черные победили по принуждению), -/- (проиграли по принуждению оба игрока).

Рокировка: 3.8.2. Перемещение короля к ладье. Рокировка на королевском фланге обозначается 0-0, на ферзевом фланге - 0-0-0.

Сдается: 5.1.2. Уведомление о том, что игрок отказывается от дальнейшей игры и не играет до получения мата.

Сделанный ход: 1.1. Считается, что ход «сделан», когда фигура была передвинута на новое поле, рука игрока отпустила фигуру и взятая фигура соперника, если таковая имелась, снята с доски.

Смещение: 7.4.1. Изменение положения фигур от их привычного места. Например, пешка перемещена с a2 на a4.5; ладья стоит на половине полей d1 и e1; фигура лежит на боку; фигура упала на пол.

Сопредельная зона: 12.8. Зона, прилегающая к игровой зоне, но фактически не являющаяся её частью. Например, места, отведенные для зрителей.

Счетчик ходов: 6.10.2. Устройство в шахматных часах, которое может использоваться для регистрации количества нажатий на часы каждого игрока.

Усмотрение арбитра: в Правилах игры в шахматы около 39 случаев, в которых арбитр должен использовать свое суждение.

Ферзевой фланг: 3.8.1. Вертикальная половина доски, на которой в начале игры стоит ферзь.

Ферзь: выражение «из пешки в ферзи» означает превращение пешки в ферзя.

Фигура: 2. Одна из 32 фигур на шахматной доске или ферзь, ладья, слон или конь.

Флажок: 6.1. Устройство, которое отображает, что период времени закончился.

Ход: 1.1. 1) Выражение «90 минут на 40 ходов» относится к 40 ходам каждого игрока. 2) Выражение «при своём ходе» относится к праву этого игрока сделать следующий ход. 3) Выражение «лучший ход белых» относится к единственному ходу за белых.

Ход при касании фигуры: 4.3. Если игрок касается фигуры с намерением пойти ею, то он обязан сделать ход этой фигурой.

Часы: 6.1. Одно из двух устройств для регистрации и отображения времени.

Чёрные: 2.2. 1) Чёрными называются 16 фигур и 32 поля тёмного цвета. 2) При печати отчетов о партии это также относится к играющему чёрными фигурами.

Честная игра: 12.2.1. Иногда, когда арбитр обнаруживает, что положений Правил недостаточно, он должен принимать решения, основываясь на принципе справедливости.

Шах: 3.9. Нападение на короля одной или несколькими фигурами соперника. Обозначается символом «+».

Шахматная доска: 1.1. Доска размером 8x8 квадратов, как в Статье 2.1.

Шахматные часы: 6.1. Часы с двумя устройствами для регистрации и отображения времени, связанными друг с другом.

Шах и мат: 1.2. Нападение на короля, при котором угроза не может отражена. Обозначается символом «++» или «#».

Шахматы: Комплект из 32 фигур на шахматной доске.

Шахматы 960: Вариант шахмат, при котором расстановка фигур на первой и последней горизонталях создаётся одним из 960 различных возможных вариантов.

Штрафные санкции: 12.3. Арбитр может применить санкции, описанные в Статье 12.9, в порядке возрастания степени тяжести нарушения.

Экран: 6.13. Устройство для электронного отображения позиции на доске.

Я поправляю: 4.2. Уведомление о том, что игрок хочет поправить положение фигуры, но не обязательно намерен ходить ею.

Материально-техническое обеспечение программы

Описание материально-технического обеспечения образовательного процесса:

1. Шахматные доски с набором шахматных фигур.
2. Демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур.
3. Шахматные часы.
4. Шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий.
5. Шаблоны латинских букв (из цветного картона) для изучения шахматной нотации.
6. Раздаточный материал.
7. Компьютер на рабочем месте учителя.
8. Выход в Интернет.
9. Мультипроектор.
10. Интерактивная доска.
11. Компьютерные презентации для занятий.
12. Видеосюжеты на изучаемый материал.
13. Сценарии шахматных праздников.

Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса.

1. Бронштейн Д. Самоучитель шахматной игры. М.: ФиС, 1980.
2. Ильин Е. В стране деревянных Королей. М.: Малыш, 1982
3. Ильин Е. В стране шахматных королей. М.: «Малыш», 1985.
4. Никитин А.П., Фрадкин А.М. Книга начинающего шахматиста. Красноярск, 1983.
5. Прудникова Е.А., Волкова Е.И., Шахматы в школе. Второй год обучения: учеб. пособие для общеобразоват. организаций, Просвещение, 2017, Москва;
6. Прудникова Е.А., Волкова Е.И., Шахматы в школе. Рабочие тетради. Второй год обучения: учеб. пособие для общеобразоват. организаций, Просвещение, 2017, Москва, 80 с.
7. Прудникова Е.А., Волкова Е.И., Шахматы в школе. Третий год обучения: учеб. пособие для общеобразоват. организаций, Просвещение, 2017, Москва;
8. Прудникова Е.А., Волкова Е.И., Шахматы в школе. Рабочие тетради. Второй год обучения: учеб. пособие для общеобразоват. организаций, Просвещение, 2017, Москва, 96 с.

9. Прудникова Е.А., Волкова Е.И., Шахматы в школе. Четвёртый год обучения: учеб. пособие для общеобразоват. организаций, Просвещение, 2017, Москва.
10. Прудникова Е.А., Волкова Е.И., Шахматы в школе. Рабочие тетради. Второй год обучения: учеб. пособие для общеобразоват. организаций, Просвещение, 2017, Москва, 96 с.
11. Сухин И.Г. Шахматы, первый год. М.: Просвещение, 1996.
12. Сухин И.Г. Шахматы, второй год. М.: Просвещение, 1996.
13. Уманская Э.Э., Волкова Е.И., Прудникова Е.А., Шахматы в школе. Первый год обучения: учеб. пособие для общеобразоват. организаций, Просвещение, 2017, Москва;
14. Э. Э. Уманская, Е. И. Волкова, Е. А. Прудникова. Шахматы в школе. Рабочие тетради. Первый год обучения. учеб. пособие для общеобразоват. организаций — М. : Просвещение, 2017. — 80 с.