

**Муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа №1 г.Петровска Саратовской области»**

«Принято»
На заседании
педагогического совета
Протокол № 16 от 25.05.2022 г.

«Утверждаю»
директор
 Н.Н. Киреев

Приказ от 22.05.2022 № 133-ОД



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно-спортивной направленности
«Белая ладья»**

Срок реализации программы: 1 месяц
Возраст детей: 7-11 лет

Автор-составитель:
Соловьев Сергей Владимирович
педагог дополнительного образования

г. Петровск, 2022

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1. Пояснительная записка

Направленность программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Белая ладья» физкультурно-спортивной направленности, реализуемая в "Точке роста" МОУ "СОШ №1 г. Петровска" направлена на развитие умственных способностей обучающихся, формирование системного и логического мышления, совершенствование таких черт личностей, как выносливость, выдержка, терпение, воля к победе, решительность, а также поддержку интереса к усвоению знаний.

Данная общеобразовательная общеразвивающая программа дополнительного образования детей составлена в соответствии с основными нормативными документами:

– Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» (от 29.12.2012 № 273-ФЗ);

– Паспорт регионального проекта «Успех каждого ребенка» (протокол от 13 декабря 2018 г. № 3-12-29/135 президиума Совета при Губернаторе Саратовской области по стратегическому развитию и региональным проектам);

– Концепция развития дополнительного образования детей на 2015-2020 годы (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р);

– СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41);

– Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

– Приказ Министерства образования и науки РФ от 9 января 2014 г. № 2 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;

– Положение о дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программах.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы

Актуальность программы обусловлена тем, что современность представляет собой разнообразие возможностей, ежедневный поток новой информации, быстрый технологический прогресс. В условиях постоянно меняющегося мира важной способностью человека является быстро ориентироваться в возникающей ситуации, уметь грамотно проанализировать поступающую информацию, сделать выводы, на основе которых принять верное решение. Обучение шахматам играют важную роль в формировании целостного и логичного подхода. Занятия шахматами раскрывают интеллектуальный потенциал личности, способствуют умению работать, сохраняя концентрацию внимания на продолжительном уровне. Особенно важно, что в процессе обучения шахматам ребенок учится самостоятельно работать, принимать решения и нести ответственность за сделанные ходы. Расширяет свой досуг, круг общения, учится аргументировано отстаивать свою точку зрения.

Отличительные особенности программы

Программа курса построена в виде последовательно решаемых обучающимися коммуникативных задач, соотносимых с их сферой интересов и увлечений (деятельностью обучающихся в центре «Точка роста»).

Адресат программы

В реализации данной программы участвуют обучающиеся 9-10 лет.

Для определения готовности обучающегося к освоению каждого из уровней программы, перед началом обучения проводится тестирование. Содержание программы определяется с учётом возрастных особенностей обучающихся.

Психолого-педагогические особенности обучающихся, для которых предназначена программа

Характерной чертой внимания учеников среднего школьного возраста заключается в его специфической избирательности: интересные уроки очень увлекают подростков, и они могут долго сосредоточиваться на одном материале или явлении. Однако легкая возбудимость, усложнение изучаемого материала, часто становятся причиной произвольного переключения внимания. В тот же время на данном этапе мышление подростка становится более последовательным и систематизированным, улучшается способность к абстрактному мышлению, оно становится более критичным. Данная программа поможет ему гармонично развиваться в этом направлении.

Объем программы

Продолжительность программы составляет 13,5 часов.

Количество обучающихся в группе: 15 человек.

Срок освоения программы

Срок освоения программы: 1 месяц.

Режим занятий

Занятия проводятся 2 раза в неделю, одно 2 часа, второе 2,5 часа.

Форма обучения: очная, при возникновении форс-мажорных обстоятельств, по согласованию с родителями, на основании приказа руководителя ОУ, возможен переход в дистанционную (заочную) форму.

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы: формирование у обучающихся начальных знаний и умений, практических навыков в области шахматного образования.

Задачи программы:

обучающие

- получить представления об истории шахмат;
- освоить основные термины и понятия шахматной игры;
- изучить основные правила тактики и стратегии.

развивающие

- научиться логически и систематически мыслить при игре в шахматы;
- развивать память, улучшить память и частично сформируются чувства уверенности в собственных знаниях.

воспитательные

- улучшить навыки самостоятельного поиска информации и чувства ответственности за принятые решения.

–

1.3. Планируемые результаты

Личностные

- будет сформирована потребность к самообразованию;
- будут уметь соотносить собственные возможности и поставленные задачи, критически мыслить и объективно оценивать результаты своей работы.

Метапредметные

- научиться самостоятельно планировать пути достижения целей, соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, грамотно применять знания в области шахмат, научиться находить нестандартные решения;

Предметные

- получают основные вехи шахматной истории;
- освоят шахматные термины и правила;
- получат навыки основы тактики и тактического расчета;
- базовые элементы стратегии в шахматах.
- будут уметь

играть партию не нарушая правил игры;
 решать тактические комбинации;
 вести запись шахматной партии.

1.4. Содержание программы

1.4.1. Учебный план

№	Наименование разделов и тем	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
1.	Введение. Основные понятия о шахматах и шахматной игре	0,5	0,5	-	Итоговое тестирование, тренировочный турнир
2.	Ходы и свойства фигур	4	1	3	
3.	Цель игры	2	1	1	
4.	Простейшие способы мата	2	1	1	
5.	Основные принципы дебюта	2	1	1	
6.	Тест	3	0	3	
Итого		13,5	4,5	9	

1.4.2. Содержание учебного тематического плана

Раздел 1. Введение. Основные понятия о шахматах и шахматной игре.

Теория: Организация работы коллектива. Правила поведения в кабинете шахмат. Сказка о шахматной игре. История возникновения шахмат.

Раздел 2. Ходы и свойства фигур.

Теория: Шахматная доска. Горизонтали, вертикали, центр-горка, край и угол. Фигуры и пешки. Ходы фигур. Расстановка фигур в начальной позиции. Порядок шахматных ходов. Начальная позиция фигур на шахматной доске.

Расположение шахматной доски. Шахматные фигуры.

Практика: Правильная расстановка фигур на доске; передвижение фигур на индивидуальных досках; игры на быстроту расстановки фигур; проговаривание полей доски.

Раздел 3. Цель игры.

Теория: Как должны выполняться ходы. Порядок взятия фигур. Размен. Жертва. Комбинация с жертвой. Пути достижения победы. Ничья. Правильная запись ходов.

Практика: Разыгрывание кусочков позиций; игра на шахматных досках с полным комплектом фигур.

Раздел 4. Простейшие способы мата.

Теория: Король – самая важная шахматная фигура. Как ходит король. Король против короля. Оппозиция. Матование одинокого короля. Ладья. Мат ладьей. Решение задач на линейный мат. Пат. Мат ферзем. Слон. Мат двумя ладьями. Ладья против слона. Ферзь против ладьи. Ферзь против двух ладей. Конь. Чем опасен конь. В чем слабость коня. Мат конем. Закрепление материала и контроль успеваемости.

Практика: Разыгрывание и решение задач по матованию одинокого короля.

Раздел 5. Основные принципы дебюта.

Теория: Дебют. Законы и заповеди дебюта. Детский мат. Правила развития фигур. Миттельшпиль. Эндшпиль. Закрепление материала и контроль успеваемости.

Практика: Разыгрывание позиций; разыгрывание шахматных партий; разбор ошибок.

Раздел 6. Тестирование по пройденному курсу, тренировочный турнир.

Проведение турниров с дифференциацией силы игры участников одного уровня.

2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Календарный учебный график

№ п/п	Неделя	Время проведения занятий	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.	1	по расписанию	Теоретическое занятие Практическое занятие	0,5 1 1	Диалог-знакомство. Шахматная доска, нотация, название фигур, их свойства. Ходы пешкой. Ходы королем Ходы ферзем. Ходы ладьей.	«Точка роста»	Диалог
2.	1	по расписанию	Практическое занятие	1 1	Ходы конем. Ходы слоном. Рокировка	«Точка роста»	Анализ, диалог
3.	2	по расписанию	Теоретическое занятие Практическое занятие	1/1 0,5	Закрепление изученного материала. Понятие о мате. Понятие о шахе.	«Точка роста»	Тестирование. Решение комбинаций
4.	2	по расписанию	Теоретическое занятие Практическое занятие	1,5 0,5	Частные случаи ничьей. Закрепление изученного материала. Базовые правила развития на начальной стадии партии. Просмотр учебных партий	«Точка роста»	Диалог
5.	3	по расписанию	Теоретическое занятие / практическое занятие	1,5 0,5	Базовые правила развития на начальной стадии партии. Просмотр учебных партий. Тестирование по пройденному курсу,	«Точка роста»	Разыгрывание учебных позиций, решение комбинаций
6.	3	по расписанию	Практическое занятие	2,5	Тренировочный турнир.	«Точка роста»	Тренировочный турнир

2.2. Условия реализации программы

2.2.1 Материально-техническое обеспечение:

Занятия проходят в кабинетах «Точки Роста», которые полностью оснащены необходимой мебелью, оборудованием, компьютерами, проектором, различными компьютерными программами и литературой. Условия для занятий соответствуют санитарно – гигиеническим нормам.

Оборудование:

- демонстрационная доска;
- шахматные комплекты;
- шахматные часы.

2.2.2 Дидактическое обеспечение программы

1. Начальная расстановка фигур.

Цель: Знакомство с начальной расстановкой фигур, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. «Мешочек». Каждый ребенок достает из мешочка по одной фигуре и расставляет ее на то место, которое данная фигура занимает в начальной позиции.

2. «Что пропало?». В начальной позиции не хватает несколько фигур. Необходимо определить каких фигур недостает в начальной позиции, найти эти фигуры и расставить на свои места.

3. «Да и нет». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

4. «Король, найди свое место». На столах стоят шахматные доски, рядом Белые и Черные Короли. Дети уходят на определенное расстояние и по сигналу должны добежать до своей доски и поставить Королей на место.

5. «Путаница». Расставляется начальная позиция на шахматной доске, перепутав фигуры местами. Дети должны проверить правильность расстановки фигур в начальной позиции и расставить фигуры так, чтобы начальное положение оказалось правильным.

6. «Пешки, в домики». Детям надеваются шапочки с черными и белыми фигурами пешек. На напольной шахматной доске дети бегают и по сигналу встают на места своих фигур.

7. «Найди свое место». Детям надеваются шапочки белых и черных фигур. Выбираются два ведущих. По сигналу педагога ведущие ставят свои фигуры на места на напольной шахматной доске. Один ведущий отвечает за белых, другой – за черных.

8. «Кто быстрее составит фигуры». Дети делятся на три команды. На стол ложатся три доски и уже знакомые фигуры. По сигналу дети по очереди составляют фигуры на доски.

9. «Фигуры в домики». Дети надевают шапочки знакомых фигур. По сигналу педагога дети встают на свои места на напольной шахматной доске.

10. «Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

2. Ходы и взятие фигур

Цель: Знакомство с правилами хода и взятия каждой из фигур, развитие у детей логического мышления, мелкой моторики, внимания, памяти

Дидактические игры и задания:

1. «Игра на уничтожение» - важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

2. «Разыгрывание позиций». Педагог ставит на доску одну из игровых позиций с участием изучаемых фигур. Сначала один ребенок играет одними фигурами, а второй – другими, затем дети меняются фигурами и снова разыгрывают данную позицию. В процессе этой игры дети упражняются в маневрировании фигурами на шахматной доске таким образом, чтобы не попасть под удар неприятельской фигуры, и, в свою очередь, уметь нападать на фигуры противника, а также предвидеть события на шахматной доске на один-два хода вперед.

3. «Цепочка». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

4. «Лабиринт». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их

5. «Сними часовых». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

6. «Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

7. «Захват контрольного поля». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника

8. «Защита контрольного поля». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

9. «Атака неприятельской фигуры». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

10. «Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

11. «Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

12. «Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

13. «Выиграй фигуру». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

14. «Ограничение подвижности». Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

3. Цель шахматной партии

Цель: Знакомство с шахматными понятиями «шах», «мат», «пат», «мат в один ход», длинная и короткая рокировка и ее правила, развитие у детей логического мышления, внимания, памяти.

Дидактические игры и задания:

1. «Шах или не шах». Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

2. «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

3. «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

4. «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

5. «Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых дети должны определить: дан ли мат черному королю.

6. «Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

7. «Рокировка». Дети должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

1. Шахматная доска.	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.
«Горизонталь»	Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т.п.)
«Вертикаль»	То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
«Диагональ»	То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.
2. Шахматные фигуры.	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.
«Волшебный мешочек»	В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
«Угадай, ка»	Педагог словесно описывает одну из шахматных

	фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
«Секретная фигура»	Все фигуры стоят на столе педагога в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается заранее, вместо названия этой фигуры надо сказать «секрет».
«Угадай»	Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.
«Что общего?»	Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга, чем отличаются (цветом, формой).
«Большая и маленькая»	На столе 6 разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.
3. Начальная расстановка фигур	. Начальное положение (начальная позиция), расположение каждой из фигур в начальной позиции, правило «ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.
«Мешочек»	Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
«Да и нет»	Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
«Мяч»	Педагог произносит какую-либо фразу о начальном положении: «Ладья стоит в углу» и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.
4. Ходы и взятие фигур (основная тема учебного курса).	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», беспольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.
«Игра на уничтожение»	Важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитикосинтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
«Один в поле воин»	Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
«Лабиринт»	Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.
«Перехитри часовых»	Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся

	под ударом черных фигур.
«Сними часовых»	Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.
«Кратчайший путь»	За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
«Захват контрольного поля»	Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.
«Защита контрольного поля»	Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
«Атака неприятельской фигуры»	Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
«Защита»	Одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
«Один в поле воин»	Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
«Лабиринт»	Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.
«Перехитри часовых»	Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
«Сними часовых»	Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.
«Кратчайший путь».	За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
«Захват контрольного поля»	Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.
«Защита контрольного поля»	Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
«Атака неприятельской фигуры»	Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
«Двойной удар»	Белой фигурой надо напасть одновременно на 2 черные фигуры.
«Взятие»	Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру
1. Цель шахматной партии.	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.
«Шах или не шах»	Проводится ряд положений, в которых ученики

	должны определить, стоит ли король под шахом или нет.
«Дай шах»	Требуется объявить шах неприятельскому королю.
«Пять шахов»	Каждой из 5 белых фигур нужно объявить шах черному королю
2. Игра всеми фигурами из начального положения.	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию
«Два хода»	Чтобы ребенок научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.
1. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур.	Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.
«Кто сильнее?»	Педагог показывает 2 фигуры с спрашивает, какая фигура сильнее, на сколько очков.
«Обе армии равны»	Педагог ставит на столе от 1 до 4 фигур и просит расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.
«Выигрыши материала»	Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.
«Защита»	В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.
2. Техника матования одинокого короля»	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.
«Шах или мат»	. Шах или мат черному королю?
«Мат или пат	Определить мат или пат на шахматной доске.
«Мат в один ход»	Требуется объявить мат в один ход черному королю.
«На крайнюю линию»	Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей и горизонталей.
«В угол»	Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.
«Ограниченный король»	Надо сделать ход, после которого у черного короля остается наименьшее количество полей для отхода.
«Объяви мат в два хода»	В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
«Защитись от мата»	Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.
«Объяви мат в один ход»	Требуется объявить мат в один ход.
«Сделай ничью»	Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.
«Выигрыш материала»	Провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

2.2.3 Кадровое обеспечение реализации программы

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, должен иметь высшее профессиональное образование; желателен опыт работы со школьниками разного возраста, высокий личностный и культурный уровень, творческий потенциал. Компетенции: организация собственной работы и поддержание необходимого уровня работоспособности, обучение и развитие наставляемых, обеспечение высокого уровня мотивации наставляемых, оценка и контроль наставляемых, управление образовательными проектами, проведение игропрактических мероприятий.

2.2.4 Формы аттестации

Контроль за выполнением программы проходит на протяжении всего срока обучения. Применяются методы наблюдения, анализа, разыгрывания учебных позиций с партнером, решение комбинаций, диалога в группе, тестирование.

2.2.5. Оценочные материалы

Для оценки качества усвоения обучающимися учебного материала в конце курса проводится тестирование. Тестирование включает в себя 20 шахматных комбинаций для решения. Правильное решение 16 и более заданий будет оцениваться как высокий уровень усвоения материала. Если обучающийся решил менее 7-ми заданий, то он может, по желанию, пересдать тест.

2.2.6. Список литературы и электронных ресурсов

Для обучающихся

1. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. Изд-во: Олимпия-Пресс, 2006 г. – 256 с.
2. Костров В.В. Шахматный решебник: Мат королю. – СПб.: Издательский дом "Литера", 2018. – 64 с.: ил.
3. Сухин И. Простые эндшпили. – Ростов н/Д : Феникс - Т, 2019 – 110 с. – (Шахматный кружок).
4. Лобач П. Мат в два хода: Задачник с ответами / П.В. Лобач. – Саратов: Издательский центр "Наука", 2016 – 80 с.: ил.
5. <https://www.chess.com>
6. <https://www.lichess.org>

Для преподавателей

1. Голенищев В. Программа подготовки шахматистов четвертых и третьих разрядов. – М.: Изд-во RUSSIAN CHESS HOUSE/Русский шахматный дом, 2018. – 64 с. (Библиотечка шахматиста).

2. Игорь Сухин: Шахматы. Первый год или учусь и учу. Пособие для учителя. . – М.: Изд-во Духовное возрождение, 2015 г. – 120 с.

3. Костенюк А., Костенюк Н.: Как научить шахматам. – М.: Изд-во RUSSIAN CHESS HOUSE / Русский шахматный дом, 2009. – 144 с.

Вопросы для тестирования учащихся групп по шахматам.

Вариант 1.

1. Шахматы в древности назывались:

А) Только чатуранга; Б) Только шатрандж; В) Чатуранга и шатрандж.

2. На шахматной доске имеются следующие линии:

А) горизонтали, вертикали и параллели;

Б) горизонтали, вертикали и диагонали;

В) вертикали, параллели и диагонали.

3. Количество полей в горизонталях и вертикалях:

А) 6; Б) 8; В) 10.

4. В самых длинных больших диагоналях всего полей:

А) 8; Б) 10; В) 16.

5. В самых коротких диагоналях всего полей:

А) 1; Б) 2; В) 3.

6. Центр шахматной доски имеет форму:

А) прямоугольника; Б) квадрата; В) ромба.

7. В каждой армии белых и черных насчитывается фигур:

А) по 16; Б) по 20; В) по 32.

8. В начальном положении у белых и у черных имеется - пешек, ладей, слонов, коней, ферзей, королей:

П Л С К Ф Кр

А) 8, 2, 2, 2, 1, 1;

Б) 8, 2, 2, 2, 2, 1;

В) 8, 2, 2, 2, 2, 2.

9. Можно ли ставить на одно поле две пешки или по две фигуры:

А) да; Б) нет; В) на ваше усмотрение.

10. На поле какого цвета стоит черный ферзь в начальной позиции:

А) белого; Б) любого; В) черного.

11. За сколько ходов ладья obeжит вокруг шахматной доски, двигаясь только по углам:

А) за 4; Б) за 8; В) за 16.

12. Может ли слон обойти все поля шахматной доски:

А) да; Б) нет; В) может, из начального положения.

13. Ходит ли черный белопольный слон по белым диагоналям:

А) да; Б) нет; В) ходит из начальной позиции.

14. Может ли ферзь обойти шахматную доску:

А) нет; Б) да.

15. Сколько ферзей может быть на шахматной доске:

А) один; Б) девять; В) сколько угодно.

Вопросы для тестирования учащихся для групп по шахматам.

Вариант 2.

1. Сколько различных ходов может сделать конь из центра доски:

А) 2; Б) 4; В) 8.

2. Может ли пешка прыгнуть через одно поле:

А) да; только из начального положения; Б) нет; В) на ваше усмотрение.

3. Может ли пешка брать на проходе слона:

А) да; Б) нет.

4. На сколько сторон может бить пешка:

А) на одну; Б) на две.

5. Превращается ли пешка в короля:

А) да; Б) нет; В) на ваше усмотрение.

6. Может ли король вычертить своими ходами квадрат и треугольник:

А) да; Б) нет; В) только квадрат.

7. Какая фигура другого цвета не может стоять рядом с такой же фигурой:

А) ферзь; Б) ладья; В) король.

8. Какая фигура всегда останется на доске до конца игры:

А) ферзь; Б) конь; В) король.

9. Шах – это:

А) нападение на короля противника;

Б) взятие короля противника;

В) приближение к королю противника.

10. От шаха каких фигур королю нельзя закрыться:

А) от ферзя и ладьи; Б) от пешки и коня; В) от ферзя и слона.

11. Мат – это:

А) шах, от которого можно закрыться;

Б) шах, от которого нет защиты;

В) шах, от которого можно отступить.

12. Партия заканчивается в ничью:

А) из-за потери фигуры или пешки;

Б) из-за шаха или мата;

В) из-за вечного шаха или пата.

13. Стоит ли король под шахом при пате:

А) нет; Б) да.

14. Можно ли проводить рокировку, когда король стоит под шахом:

А) да; Б) нет; В) на ваше усмотрение.

15. Где в записи допущена ошибка:

А) Ферзь – Ф; Б) Ладья – Л; В) Король – К; Г) Слон – С.

Критерии оценки результата (баллы):

14 - 15 – отлично;

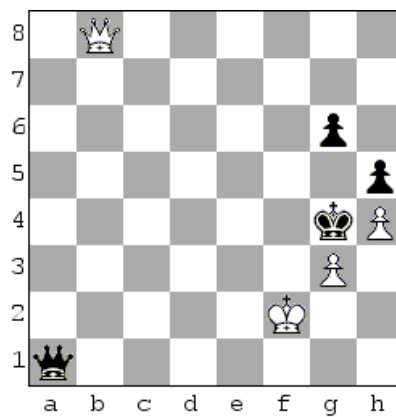
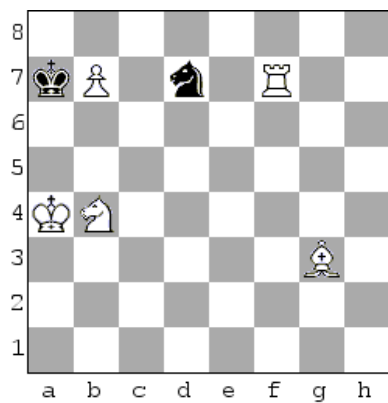
12 – 13 – хорошо;

8 - 11 – удовлетворительно;

0 - 7 – плохо.

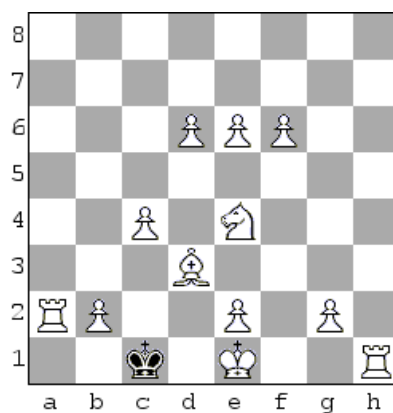
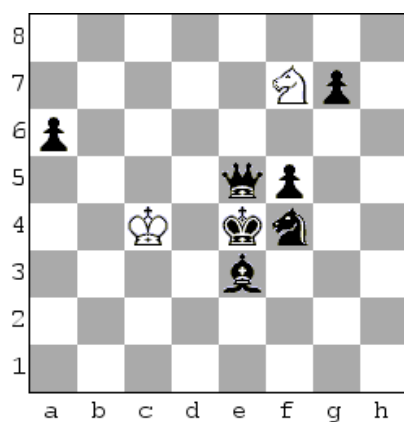
Шахматные задачи. Мат в один ход.

1. Ход белых. 2. Ход белых.



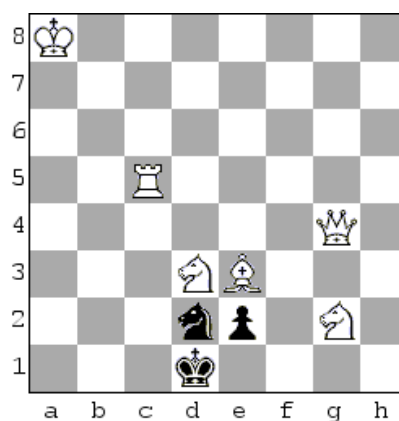
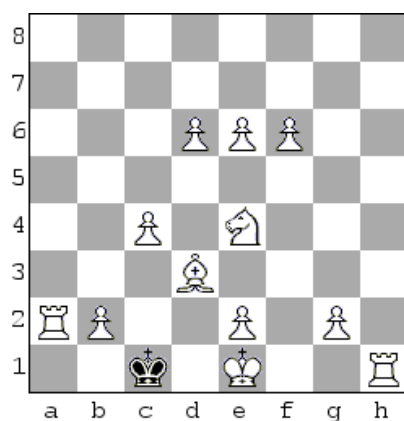
Ответ: _____ Ответ: _____

3. Ход белых. 4. Ход белых.



Ответ: _____ Ответ: _____

5. Ход белых. 6. Ход белых.



Ответ: _____ Ответ: _____

Критерии оценки результата (баллы):

6 – отлично; 5 – хорошо; 4 – 3 – удовлетворительно; 0 – 2 – плохо.