

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования и молодежной политики Свердловской области**  
**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
**Министерство образования и молодежной политики Свердловской области**  
**МКУ "Управление образования городского округа Верхотурский"**  
**МКОУ "ПРОКОП-САЛДИНСКАЯ СОШ"**

**Приложение к ООП ООО**

**Утвержденное приказом от**

**20.08.2025 № 101 - ОД**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**курса внеурочной деятельности «Шахматы»**  
**для обучающихся 5-9 классов**

**с. Прокопьевская Салда, 2025 г.**

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа по курсу **развития интеллектуальных способностей «Шахматы»** составлена на основе с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования №373 с изменениями, с учетом соответствующих примерных основных образовательных программ, размещенных в Реестре примерных основных общеобразовательных программ Министерства просвещения Российской примерной основной образовательной программы начального общего образования, одобренной решением федерального учебно-методического объединения образованию; Примерной основной образовательной программой начального общего образования, одобренной решением федерального учебно-методического объединения по общему образованию.

Шахматы – старинная, мудрая и прекрасная игра. Историю ее возникновения относят к 5-7вв.; родиной шахмат принято считать Индию. Именно там возникла игра, которой на шахматной доске вели сражение войска – деревянные фигуры. Правила игры постепенно изменялись, а сама игра все более и более распространялась. Во 2 веке шахматы проникли в Европу; в том виде, в котором играют сейчас в шахматы, они существуют около 500 лет.

Шахматы – огромный, познавательный, интересный, особый мир. Для человека стороннего он вполне может показаться головоломкой – попробуй сосчитать в партии всевозможные варианты развития событий. Кто - то другой заведет речь о шахматных баталиях – ведь, действительно, сколько терминов, схожих в военными: фланг, позиция, жертва, наступление... Но все обязательно сойдутся в одном: шахматы – игра на редкость умная. Часто спрашивают, что такое шахматы – спорт, искусство или наука? Однозначного ответа на эти вопросы не существует. В зависимости от обстоятельств в них превалирует спортивное начало, то творческое, то научное. А чаще всего они образуют равноправный тройственный союз. Не всегда легко решить, к какому именно разделу отнести тот или иной сюжет, партию, эпизод борьбы. В спортивном отношении – это чемпионаты мира. Что касается шахматного искусства, то оно за эти годы пополнилось множеством прекрасных образцов, замечательных партий, сыгранных в матчах и за корону, и в других гроссмейстерских сражениях. Если говорить о научной стороне, то здесь можно выделить два момента. Первое: дебютные открытия, совершенные в ходе последних матчей на первенство мира. И второе: за прошедшие годы заметно возрос интерес к компьютерным шахматам.

Шахматы – бесконечное море вариантов. В этом бурном море, чтобы выплыть к желанному берегу, необходим надежный компас. Им является умение правильно оценить позицию и расстановку на шахматной доске.

Разработана на основе нормативной базы дополнительного образования, а именно:

Приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

Примерных требований к программам дополнительного образования детей (Приложение к письму Департамента молодёжной политики, воспитания и социальной защиты детей Минобрнауки России от 11.12.2006г. № 06-1844)

Проекта межведомственной программы развития дополнительного образования детей в Российской Федерации до 2020 года.

Постановления Правительства Российской Федерации от 04.09.2014 г. № 172-р об утверждении «Концепции развития дополнительного образования детей».

Приказа Министерства труда и социальной защиты РФ от 8 сентября 2015 г. № 613н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».

*Актуальность программы* заключается в том, что

- при серьёзном увлечении шахматами у обучающихся уменьшается рассеянность на занятиях, появляется интерес к книге (шахматы – «книжный вид спорта»), к компьютерным программам для изучения теории игры;
- развивается у юных шахматистов аналитические способности. От анализа шахматных позиций они постепенно переходят к анализу ситуаций, с которыми они сталкиваются в жизни.
- обучение игре в шахматы помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников,
- открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа;
- расширяется круг общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Популярность шахмат велика. В них играют десятки миллионов людей. Особенно любимы шахматы у нас в стране – самой мощной шахматной державе, в которой живут чемпион мира и пять экс-чемпионов, а также многие выдающиеся гроссмейстеры, творчество которых обогатило шахматы прекрасными произведениями.

Занятия шахматами способствует гармоническому развитию многих важных сторон личности. В процессе занятия шахматами развивается логическое и интуитивное мышление, долговременная и оперативная память, совершенствуется способность к концентрации внимания. Шахматы способствуют организации мышления, способности к выбору решения. Необходимость последовательно претворять в жизнь принятые решения – делать ходы, осуществлять определенные замыслы – способствует

формированию воли, решимости, и эмоциональной деятельности, поэтому реализация данной программы соответствует потребностям времени.

**Эффективность и педагогическая целесообразность** заключается в том, что

в реализуемой программе «Шахматы» осуществляется связь с общим образованием, выраженная в более эффективном и успешном освоении обучающимися общеобразовательной программы благодаря развитию личности способной к логическому и аналитическому мышлению, а так же настойчивости в достижении цели и самостоятельной работы.

### ***Новизна программы.***

Новизна представлена в углубленном изучении отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, её игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

### ***Отличительные особенности программы.***

Шахматное образование включает в себя повышение уровня общей образованности детей, знакомство с теорией и практикой шахматной игры, развитие мыслительных способностей и интеллектуального потенциала обучающихся, воспитание у детей навыков волевой регуляции характера.

Общая образованность – это знания о мире, соединенные с интеллектуальным потенциалом обучающихся: мобильностью и глубиной мышления, наличием творческих способностей, нравственных и эстетических ценностей, уверенности в своих силах и умения преодолевать трудности.

В программе почти половина учебного времени отводится тактике. Это не случайно. Очень важно овладеть тактическим оружием, чтобы уметь находить скрытые возможности, понимать замысла противника, изобретательно, творчески играть. Многие выдающиеся шахматисты были в начале своего спортивного пути тактиками и лишь потом успешно овладевали тонкостями

позиционной игры. Подобранные в программе примеры вполне посильны для начинающих шахматистов. А сложные комбинации включаются в тематику соревнований. Кроме того, отличительные особенности программы «Шахматы» от других уже существующих заключается в том, программа вариативна, может корректироваться в ходе деятельности самого обучающегося. Юный шахматист с помощью педагога может выступать в роли организатора своего образования: формирует цели, отбирает тематику, составляет план работы с учётом своих индивидуальных качеств

***Срок реализации дополнительной общеобразовательной программы – 9 мес.***

## **Цель и задачи программы**

**Цель:** подготовка юных шахматистов, владеющих базовыми навыками стратегии, тактики и техники шахматной борьбы, основами общей шахматной культуры.

**Задачи программы:**

**Личностные**

- создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы;
- формирование установки на здоровый образ жизни;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- личностный рост каждого ребёнка из года в год, от соревнования к соревнованию

**Метапредметные**

- обучение умению самостоятельно находить личностно значимые смыслы в конкретной учебной деятельности- обучению игре в шахматы;
- формирование познавательной мотивации в процессе обучения;
- способствование интеллектуальному развитию обучающихся; развитие у них логического и образного мышления, памяти, внимания, усидчивости.

**Образовательные (предметные)**

- обучение детей знаниям основных стратегических и тактических идеях большинства дебютных построений, встречающихся в шахматной игре, и навыкам построения своего дебютного репертуара.
- способствовать овладению ребятами всеми элементами шахматной тактики и техникой расчёта вариантов в практической игре;
- усвоение обучающимися стратегических основ шахматной игры, методов долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии;
- знание всех стратегических элементов шахматной позиции и основных стратегических приёмов в типовых положениях;
- освоение детьми способов реализации достигнутого материального и позиционного перевеса в окончаниях, методов шахматной борьбы за ничью в худших позициях.
- комплексное формирование основ шахматной культуры.

Проведение внутреннего турнира по итогам учебного года.

## **Содержание программы**

**Раздел № 1.**

Вводное занятие.

*Теория* Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур.

*Практика.* Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала. Практика матования одинокого короля. Игровая практика с записью шахматной партии.

### **Раздел №2.**

История развития шахмат. *Теория.* История распространения шахмат в средние века. Шахматы в западном и восточном мире. Появление и распространение шахмат в России.

### **Раздел №3.**

Основы дебюта.

*Теория.* Коротко о дебютах. Принципы игры в дебюте. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте.

*Практика* “Мат в 2 хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Нужно ли побить пешку?”; “Захвати центр”; “Можно ли сделать рокировку?” и др. Игровая практика.

### **Раздел №4.**

Основы миттельшпиля. *Теория.* Общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др.. *Практика.* Игровая практика. Дидактическое задание “Выигрыш материала”, “Мат в 3 хода”, “Сделай ничью” и др. . Теоретические занятия: Комбинации для достижения ничьей.

### **Раздел №5.**

Основы эндшпилля. *Теория.* Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении

неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля.

*Практика.* Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”, “Квадрат”? “Проведи пешку в ферзи”. Игровая практика Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

“Выигрыш или ничья?”, определить, выиграно ли данное положение; “Куда отступить королем?”, надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей; “Путь к ничьей”, точной игрой надо добиться ничьей.

## **Раздел №6.**

Турниры *Практика* Диагностические турниры между воспитанниками.

Анализ результатов турниров. Разбор типичных ошибок. Решение практических задач на устранение ошибок. Итоговые занятия.

*Практика.* Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Шахматные комбинации»).

## **Планируемые результаты**

В результате прохождения курса, обучающиеся овладеют следующими универсальными учебными действиями:

### **Личностные результаты:**

- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

**Метапредметные результаты:**

*В сфере регулятивных универсальных учебных действий будут являться умения:*

- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно;

- проговаривать последовательность действий;

- учить высказывать своё предположение (версию) на основе данного задания, учить работать по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность;

-средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала;

- учиться совместно с учителем и другими воспитанниками давать эмоциональную оценку деятельности на занятии.

*В сфере познавательных универсальных учебных действий будут являться умения:*

-добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии;

- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей команды.

*В сфере коммуникативных универсальных учебных действий будут являться умения:*

- умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль;

- слушать и понимать речь других;

- совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им;

- рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности;

- приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре;

- освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

**Предметные результаты:**

Учащиеся научатся: - ориентироваться на шахматной доске;

- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

- правильно помещать шахматную доску между партнерами;

- правильно расставлять фигуры перед игрой;

- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

- рокировать, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход.
- ставить мат одинокому королю двумя ладьями, королем и ферзем, королем и ладьей из любой позиции;
- понимать причины своего выигрыша и проигрыша;
- сравнивать и анализировать действия других игроков;
- разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили;
- осуществлять простейшие комбинации;
- определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- занимать и использовать открытые линии, 7 и 8 горизонтали;
- блокировать проходные пешки, оценивать качество расположения фигур;
- использовать базовые понятия.

Учащиеся получат возможность научиться:

- разбираться в шахматных терминах: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- разбираться в шахматных фигурах: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры;
- применять выигрышные стратегии матования одинокого короля;
- реализовывать основные идеи комбинаций различных типов;
- различать понятия ограничения, открытой и полуоткрытой линии;
- находить слабые и сильные поля, силу и слабость изолированных пешек в центре, централизацию блокады.

## Календарный учебный график (36ч)

№ п/ п	Дата план	Дата факт	Тема занятия	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля
<b>Раздел 1. Вводное занятие.</b>				<b>6</b>		
1			Поля. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат.	1	Беседа, обучающая игра.	Беседа
2			Начальное положение. Ценность шахматных фигур.	1	Беседа, обучающая игра.	
3			Матование одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала.	1	Практика, игра	
4			Шахматная нотация. Обозначение полей.	1	лекция	опрос
5			Обозначение фигур и терминов. Краткая и полная шахматная нотация.	1	Видео урок Обучающая игра	опрос, выполнение заданий
6			Игровая практика с записью шахматной партии.	1	Обучающие игры, беседа	Выполнение заданий
<b>Раздел 2. История развития шахмат</b>				<b>2</b>		
7			История распространения шахмат в средние века. Шахматы в западном и восточном мире.	1	Лекция, видео урок	Опрос, Тестирование по истории шахмат
8			Появление и распространение шахмат в России.	1	Лекция, видео урок	

<b>Раздел 3. Основы дебюта.</b>			7		
9			Коротко о дебютах. Принципы игры в дебюте.	1	Обучающие игры
10			Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	Обучающие игры
11			Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе.	1	Обучающие игры
12			Гамбиты.	1	Обучающие игры
13			Борьба за центр.	1	Обучающие игры
14			Связка в дебюте.	1	Практика. Обучающие игры
15			Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение.	1	Обучающие игры
<b>Раздел 4. Основы миттельшпилля</b>			10		
16			Общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии.	1	<i>Теоретическое занятие.</i>
17			Тактические приемы.	1	разбор специально подобранных позиций, решение задач
18			Связка в миттельшпиле.	1	
19			Двойной удар.	1	Игровая практика.
20			Открытое нападение	1	
21			Открытый шах.	1	
22			Двойной шах.	1	Игровая
23			Матовые комбинации на мат в 3 хода	1	

24			Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса	1	практика. разбор специально подобранных позиций, решение задач	
25			Комбинации для достижения ничьей.	1		
<b>Раздел 5. Основы эндшпилля</b>				<b>9</b>		
26			Элементарные окончания.	1	Теоретическое занятие. разбор подобранных позиций	
27			Ферзь против слона, коня, ладьи	1	Беседа, Разбор примеров	Решение задач
28			Ладья против ладьи слона, коня	1		
29			Матование двумя слонами	1	Игровая практика	
30			Матование слоном и конем	1		
31			Пешка против короля.	1	Разбор примеров	Решение задач
32			Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. и при помощи своего короля.	1	Самостоятельная, тренировочные игры с компьютером	
33			Правило “квадрата”.	1	Видео урок игровая практика	

34-36			Удивительные ничейные положения	3	Видео урок задачи на достижение ничьей	
-------	--	--	---------------------------------	---	----------------------------------------	--

### **Условия реализации программы Материально-техническое обеспечение**

Для эффективного обеспечения образовательного процесса занятия проходят в кабинете, отвечающем требованиям техники безопасности и оформленном необходимым наглядным материалом.

Материально-техническое обеспечение:

- столы для игры в шахматы;
- шахматные доски с набором шахматных фигур;
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;
- шахматные часы.

#### **Учебно-методическое и информационное обеспечение программы**

Занятия включают теоретическую и практическую части. Теоретическая работа с обучающимися проводится в форме: - лекций; - бесед; - анализа сыгранных партий; - разбора партий известных шахматистов. Практические занятия могут быть организованы в виде: - сеансов одновременной игры с педагогом; - решения практических заданий; - шахматных турниров. При проведении занятий предусмотрены динамические паузы.

При проведении занятий используется: учебная и научная литература, таблицы по шахматам, схемы, плакаты, настольные игры, карточки, дидактический и контрольно-диагностический материал.

#### **Кадровое обеспечение**

Программу реализует педагог дополнительного образования, владеющий знаниями в области шахматной игры.

### **Формы аттестации/контроля**

В основу изучения программы «Шахматы» положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются определёнными результатами. Для отслеживания результатов предусматривается педагогический контроль, который направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребёнка.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём протяжении ее реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие корректизы в учебный процесс.

Контроль используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач.

#### **Оценочные материалы**

Результативность работы по программе отслеживается на протяжении всего процесса обучения.

Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений.

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

- содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Динамика развития обучающихся фиксируется педагогом:

- внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки;

- внешняя система оценки на основе результативности участия в соревнованиях, викторинах.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает педагог обучающимся при выполнении заданий: чем

помощь педагога меньше, тем выше самостоятельность обучающихся и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;

- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность детей обеспечивают положительные результаты занятий;

- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли обучающиеся с этими заданиями самостоятельно.

Методы диагностики результатов.

- Разбор партий обучающихся (не имеет количественных критериев, но может показать уровень усвоения любого раздела программы любым воспитанником, так как демонстрирует общий уровень понимания игры).

- Зачёты по эндшпильной технике.

- Соревнования по техническим позициям эндшпильного типа или этюдным позициям.

- Конкурс "Угадай ход"

- Компьютерная диагностика с использованием вышеописанных обучающих программ.

- Викторина по истории шахмат

- Товарищеские матчи и матч-турниры, командные и личные соревнования с другими обучающимися.

## 2.4. Методические материалы Интернет-ресурсы

Обучение шахматам онлайн <http://chessdeti.ru/articles/obuchenie-shahmatam/urok-29-otvlechenie-i-zavlechenie.html>

Шахматная академия <https://chess-academy.ru/>

Шахматно-шашечный клуб, обучение <http://fenix64.com/>

Шахматы онлайн, решение задач <https://chess-samara.ru/library/problems.html>,  
<https://chessmenok.ru/>

Тестирование, шахматные задачи: <https://chessok.net/zadachi/>,

Игры, блиц-турниры; <http://chessproblem.ru/>

Выполнение заданий соревновательного характера <https://chessfield.ru/chess-puzzles> (игры на время, сеанс одновременной игры);

## Приложение №1

### **Шахматный словарь**

#### **А**

Ассоциация гроссмейстеров — добровольный союз сильнейших гроссмейстеров мира. Активные шахматы — или «быстрые шахматы», когда времени на партию отводится по 30 мин на каждого игрока. По ним проводятся соревнования всевозможного масштаба, вплоть до первенства мира.

Арбитр — шахматный судья всесоюзного или международного масштаба (крупных шахматных соревнований).

Анализ — подробный разбор своей или сыгранной другими шахматистами партии (по газетам, журналам, книгам), где отмечаются плохие и удачные ходы: свои и соперника, обеих сторон, объясняются причины, почему они сделаны, намечаются пути устранения допущенных ошибок.

Атака — наступление одной из сторон или на одном фланге, или по всему фронту, на обоих флангах одновременно, на королевском и на ферзевом, чаще всего большими силами.

#### **Б**

Белые — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

Болельщик — любитель шахмат, непосредственно не участвующий в данный момент в игре, турнире, матче, сеансе и других соревнованиях

Битое поле — поле или поля, которые контролируются пешкой или любой фигурой.

## В

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «б», «с» и т. д.).

Вилка — одновременное нападение пешки или коня на две пешки или фигуры, а конем одновременно на четыре пешки или фигуры противника (большая «четырехзубчатая вилка»). Король может тоже сделать вилку, напав одновременно на две ладьи или два коня.

Вариант — одно из многочисленных ответвлений в партии.

Взятие — уничтожение пешки или фигуры. Вместо уничтоженной (сбитой) на то же поле ставится фигура или пешка другого цвета.

Выступка — право выступки. Первый ход шахматной партии всегда принадлежит белым фигурам (войскам).

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

## Г

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Гроссмейстер — самое высокое спортивное звание в шахматной игре.

## Д

Доска — место, где разыгрываются шахматные баталии. Состоит из 64 черно-белых полей всевозможных размеров.

Дебют — самая первая, начальная стадия шахматной партии. Включает в себя примерно 10—15 ходов.

Диагонали — линии доски, идущие наискосок. В отличие от прямых вертикальных и горизонтальных линий состоят из полей одного цвета (белые и черные диагонали). Разной длины (от двух до восьми полей).

Диаграмма — плоскостное изображение фигур, шахматных позиций, задач и этюдов в печати (газетах, журналах, книгах).

Двухходовка — шахматная задача, где мат чернымается в 2 (через 2) хода. Самая простая по составлению и решению, наиболее популярная и широко распространенная в шахматной композиции.

Дальнобойные фигуры — фигуры, которые контролируют поля по всем линиям доски (по вертикали, горизонтали, диагонали). Это ферзь, ладья и слон. Они могут как побить, так и защитить свои фигуры и пешки на этих линиях на самом дальнем расстоянии (до 7-го поля).

## Ж

Жертва — если один из игроков сознательно, специально (а иногда в силу вынужденных обстоятельств) отдает пешку или фигуру или меняет более ценную фигуру на менее значимую, например ферзя на ладью, ладью на коня, слона на пешку, то такую шахматную операцию называют «он пожертвовал». Причины жертв могут быть обоснованными, заранее рассчитанными на несколько ходов вперед. Они чаще всего приводят к последующей победе, мату, а необоснованные, ошибочные, непродуманные — к материальным потерям, к поражению.

Жребий — разыгрывание перед турниром, кто каким цветом играет. В матчевых встречах, у кого какой порядковый номер.

Защита — умение игрока сдерживать атаку противника, искусно обороняться, делая хорошие защитные ходы, своевременно уничтожая атакующие пешки и фигуры противника.

Задача — искусственно созданная позиция на доске, где мат достигается в заранее обусловленное число ходов.

Заблокированная пешка — если На поле перед ней стоит фигура или пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

Защищенная проходная пешка — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

Зевок — просмотр отличного хода, красивой выигрышной комбинации, потеря фигуры и т.

## И

Индия — родина шахмат (V в.). Игра — шахматный поединок, шахматная партия.

Изолированная пешка — такая, когда на соседних с ней вертикалях нет своих пешек.

## К

Комбинация — серия последовательных ходов, совершаемых с целью улучшения своей позиции, приобретения шахматного материала, постановки мата. Неприменимый атрибут шахматной комбинации — жертва пешки, фигуры (или нескольких).

Композиция — заранее созданная искусственная шахматная позиция: задача или этюд.

Конкурс — соревнование составителей или решателей задач и этюдов за заранее отведенное время (или кто потратит меньше времени).

Кандидат в мастера — шахматный разряд после I, непосредственно перед мастером спорта

Каисса — греческая богиня, покровительница шахмат.

Качество — приобретение или потеря шахматного материала. Потерять качество — это отдать ладью за слона, выиграть качество — взять ладью за коня.

## Л

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Ловушка — своеобразный ход с заранее подготовленной приманкой, замаскированной западней. Например, пешка или фигура (вплоть до ферзя), временно пожертвованные за приобретение большего материала или за постановку мата противнику (например, «мат Легаля»).

Лидерство — ведущее положение игрока в турнире: «идет во главе турнирной таблицы», «возглавляет турнирную таблицу».

## М

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спрятый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

Материальное преимущество — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для одержания победы в партии.

Мельница — разновидность открытого шаха, когда одна из защищающихся сторон несет огромный материальный урон от применения мельницы или получает мат.

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил к этому времени завершена.

Манёвр — серия ходов одного из игроков (или обоих вместе) для достижения определенной цели: создания атаки, выигрыша фигуры, отпугивания ее от своих позиций

## **Н**

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

## **О**

Открытая линия — вертикали шахматной доски, свободные как от своих пешек и фигур, так и противника.

Очки — по их количеству определяется занятое место в шахматном турнире тем или иным игроком (или командой). За проигрыш начисляется обычно 0 очков, за ничью — 1/2 очка, за победу — 1 очко.

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей.

Ошибка — любой просчет в игре.

Оборона — когда одна сторона атакует, а вторая ведет оборону, т. е. защищается.

## **П**

Партия — шахматное сражение между двумя соперниками, или группой и одним игроком (в сеансе одновременной игры), или несколькими игроками между собой (тренировочный матч).

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Перевес — умение кратчайшим путем выводить фигуры и пешки на наиболее выгодные ключевые поля. Говорят: «У него перевес в развитии фигур», что соответствует определенному преимуществу.

Позиция — размещение фигур и пешек на шахматной доске. Бывает плохая позиция, когда фигуры плохо развиты, и хорошая (активная) позиция.

Поле — одна из 64 клеток на шахматной доске, по 32 белых и столько же черных поля.

Каждое поле имеет свое, присущее ему обозначение: a1, e5, c8 и т. п.

Поле превращения — по восемь полей двух последних горизонтальных линий, которых достигла черная или белая пешка. Затем она снимается с доски и больше в этой партии не участвует, а вместо нее ставится любая фигура, кроме короля. Чаще всего ставят ферзя, как наиболее сильную фигуру, но иногда выгоднее поставить и коня, если с его помощью достигается быстрый выигрыш или сразу ставится мат.

Правила — свод, совокупность шахматных законов, положений, на основе которых идет сражение на шахматной доске. Их соблюдение и выполнение обязательно для каждого шахматиста.

## **Р**

Рокировка — одновременный ход короля и ладьи. Король пододвигается к какой-нибудь ладье на два поля, а ладья переставляется через короля по другую его сторону.

Проводится один раз за всю игру с целью укрыть короля в безопасное место и побыстрее ввести в игру одну из ладей. Рокировать можно при соблюдении определенных условий.

**Развитие** — постепенная перегруппировка фигур и пешек ближе к центру и границе противника для быстройшей подготовки их к атаке. Существуют понятия «фигуры плохо развиты», «фигуры хорошо развиты».

**Разряд** — шахматная квалификация на данное время. Выполняется или подтверждается при игре в шахматном турнире. Самый низший IV разряд, приравнивается к I юношескому в других видах спорта, затем идет III, II и I взрослый и т. д. Нужно выполнить норму в турнире, т. е. набрать заранее определенное количество очков.

**Размен** — обмен фигурами или пешками. Бывает выгодный размен, например поменять одну или две пешки на слона или коня, и невыгодный — отдать ладью за слона и пешку и

**Разбор партии** — анализ ошибок, упущенных возможностей каждой из сторон и т. д.

## **С**

**Сеанс одновременной игры** — это когда один сеансер играет одновременно с 10, 20, 30 и более игроками.

**Связка** — такое положение в шахматной позиции, когда одна из фигур, а часто и сам король, лишены подвижности одной из фигур или пешек противника.

**Сдаться** — прекратить сопротивление ввиду его бесполезности. Дальнейшая игра сулит большие материальные потери, или вскоре королю ожидается мат.

**Судья** — человек, наблюдающий за правилами игры, арбитр.

## **Т**

**Тактика** — методы, способы игры, применяемые в шахматной встрече.

«Тронул — ходи» — одно из правил в шахматах: взявшись за свою фигуру или пешку, игрок обязан ею ходить. Если дотронулся до фигуры или пешки противника, то должен ее взять (если это возможно). Если же надо поправить свою фигуру или пешку, необходимо предварительно предупредить противника или судью: «Поправляю».

**Темп** — скорость, быстрота, с которой разыгрывается партия. Выиграл темп — значит, опередил противника в развитии, потерял темп — отстал в развитии фигур и пешек.

**Турнир** — вид шахматных соревнований. Бывает квалификационный турнир: на получение шахматного разряда; турнир на личное первенство на звание сильнейшего; командный турнир и т. п.

**Тренер** — шахматист (секундант, помощник), помогающий другому или нескольким готовиться к соревнованиям всевозможного ранги, всевозможных форм, олимпиаде, матчу, турниру и т. д.

**Таблица** — документ, куда заносятся очки игроков, участвующих в том или ином соревновании малого или большого масштаба.

**Тихий ход** — т. е. пока безвредный, промежуточный, как бы подготовительный, без объявления шаха королю или без уничтожения пешки или фигуры. Бывает очень «ядовитым».

**Тяжелые фигуры** — общепринятое название для ладей и ферзей.

## **У**

**Угроза** — ходы (ход), сулящие неприятности противнику. Угроза, что будет побита пешка или фигура, лишение противника рокировки и т. п.

## **Ф**

**ФИДЕ** — Всемирная шахматная федерация, куда входят более 100 стран. Девиз ФИДЕ: «Мы все — одна семья».

**Фигура** — все единицы шахматного войска: король, ферзь, ладья, слон, конь, кроме пешки, не достигшей поля превращения.

**финал** — одна из фаз разыгрыша шахматного первенства, финалист — игрок, попавший в следующий более высокий цикл соревнований.

**Фианкетирование** — выведение слона любого цвета на самые большие диагонали доски: поля b2 и b7, g2 и g7.

**фланг** — королевский: справа от белого короля и слева от черного короля — и ферзевый: слева от ферзя у белых и справа от ферзя у черных.

## **Х**

Ход — любое передвижение фигуры или пешки на другое поле с соблюдением всех установленных правил. Ходы делаются по очереди. Нельзя, например, выполнить два хода подряд, пропустить свой ход, побить за один раз (ход) сразу две фигуры или пешки противника, пойти пешкой назад и т. п.

## **Ц**

Центр — поля, составляющие середину доски: четыре поля — малый центр, двенадцать центральных полей доски — расширенный центр.

Цугцванг (нем.) — такое положение у игрока, когда ему, хочешь не хочешь, приходится делать невыгодный для себя ход.

Цейтнот — острая нехватка времени у игрока. Просрочка времени (при игре с шахматными часами) может привести к поражению, даже если обстановка на доске сложилась в его пользу.

## **Ч**

Черные — название цвета фигур одной из сторон шахматного войска в игре.

## **Ш**

Шах — угроза только одному королю (сейчас вслух не объявляется), когда ему некуда ходить после шаха, нечем закрыться от него или уничтожить атакующую фигуру или пешку.

Шахматная доска — 64-клеточный черно-белый квадрат любого размера, на котором разыгрываются шахматные баталии.

Штурм — решительная шахматная атака.

## **Э**

Этюд — искусственно составленная шахматная позиция, где одна из сторон, чаще всего белые, добивается выигрыша или делает ничью. Число ходов, необходимых для достижения цели, заранее не оговаривается.

## **Приложение №2**

Основные виды матов и матовых конструкций (таблица) <https://kinderchess.ru/wp-content/uploads/osnovnye-vidy-matov-i-matovyh-konstrukcij.pdf>

## **Приложение №3**

### **Тестовые диагностические задания по программе «Шахматы» .**

1. Какая страна родина шахмат? А) Россия; В) Индия; Г) Монголия.;
2. Сколько горизонталей на шахматной доске? А) 16; В) 8; Б) 64 Г) 32.;
3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске? А) Вертикали В) Диаграммы;Б) Горизонтали; Г) Диагонали.
4. Найди среди фигур тяжелую фигуру: А) Конь; В) Ладья;  
Б) Слон; Г) Пешка.
5. Назови среди фигур легкую фигуру: А) Ферзь; В) Слон; Б) Пешка;  
Г) Ладья.
6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле? А) Король; В) Пешка; Б) Конь;  
Г) Ферзь.

7. Фигура, которая может прерватиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали: А) Конь; В) Ладья; Б) Слон; Г) Пешка.

8. Стадия шахматной партии, в которой происходит мобилизация сил, рокировка: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.

9. Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Пешечный эндшпиль; Г) Стратегия.

10. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру: А) Рокировка; В) Связка; Б) Мат; Г) Стратегия.

11. Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки также лишены ходов: А) Мат; В) Пат; Б) Ничья; Г) Вечный шах.

12. Стадия шахматной партии, где главная цель – объявить мат противнику или принудить его сдаться: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Эндшпиль Г) Начальное положение.

13. Одновременное нападение на две фигуры: А) Ложка; В) Вилка; Б) Крышка; Г) Тарелка.

14. Шах, при котором, фигура, делающая ход, открывает линию действия другой фигуры, под ударом которой оказывается король? А) Двойной шах; В) Открытый шах; Б) Кованый шах; Г) Спертый шах.

15. Партия, в которой, для достижения мата или захвата центра, жертвуется сильная фигура: А) Стратегия, В) Гамбит; Б) Дебют; Г) Комбинация.

16. Самая ценная фигура в шахматном войске: А) Ферзь; В) Король; Б) Ладья; Г) Пешка.

ответы: 1)В 2)В 3)Г 4)В 5)В 6)А

7)Г 8)В 9)Б 10)В 11)В 12)Б

13)В 14)В 15)В 16)В

Критерий оценок: 15-16 баллов—«5» 14-12 баллов—«4» 11-8 баллов—«3» 7 и меньше—«2»

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 86695774623375700579819917695010535788983042363

Владелец Дружинина Ольга Макаровна

Действителен С 04.12.2025 по 04.12.2026