


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа с. Калинка  
Хабаровского муниципального района  
Хабаровского края

РАССМОТРЕНО

На педагогическом совете  
Протокол №1 от 29.08.2024г.

СОГЛАСОВАНО

заместитель директора по ВР  
 Мохова Н.Н.  
«30» августа 2024 г.

УТВЕРЖДЕНО

директор  
 Екимова О.Н.  
«30» августа 2024 г.



Дополнительная общеобразовательная программа-

дополнительная общеразвивающая программа

кружка «Шахматы.27»

Направление: физкультурно- спортивное

Возраст обучающихся: 8-14 лет

Срок реализации: 1 год

Автор- составитель программы:

Колосов М.А.

с. Калинка, 2024 г

## СОДЕРЖАНИЕ

### РАЗДЕЛ 1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

Пояснительная записка	3–5
Цель и задачи программы	6
Содержание программы	7–13
Планируемые результаты	14

### РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

Календарный учебный график	15
Условия реализации программы	15
Формы контроля	16
Оценочные материалы	17
Методическое обеспечение	17–18
Календарный план воспитательной работы	19–21

### РАЗДЕЛ 3. СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

Рекомендуемый список литературы для педагога	22
Рекомендуемый список литературы для обучающихся	22–23
Рекомендуемые компьютерные программы для обучающихся	23

### ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Содержание учебного плана занятий	24–28
Приложение 2. Диагностика освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	29–30
Приложение 3. Таблица промежуточного, итогового контроля	31
Приложение 4. Шахматный глоссарий	32–36

# РАЗДЕЛ 1

## КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК

### 1.1. Пояснительная записка

Направленность — физкультурно-спортивная.

Уровень освоения — стартовый.

Форма обучения — очная.

Срок реализации — 1 год.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы.27» (далее — программа) имеет системно-деятельностный подход, направлена на формирование физкультурно-спортивных и познавательных компетенций и способствует разностороннему развитию обучающихся.

#### *Нормативно-правовая база*

Программа разработана на основании нормативно-правовых документов:

1. Федеральный Закон от 29.12.2012г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».

2. Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».

4. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания»;

5. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022г. № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года».

6. Распоряжение министерства образования и науки Хабаровского края № 438 от 31.03.2023 г. «Об утверждении Плана мероприятий реализации проекта «Шахматы.27» в 2023/2024 учебном году.

#### *Актуальность программы*

Актуальность образовательной программы обусловлена современным этапом развития общества, характеризующимся ускоренными темпами освоения техники и технологий, что выдвигает требования к личности обучающегося в виде развития таких компетенций как: умение концентрироваться, системно мыслить, стратегически планировать свою деятельность и критически оценивать информацию. Освоение данной программы позволяет сформировать аналитическое мышление, способствует развитию целеполагания, ответственности за принятие решений и волевой регуляции поведения.

Обучение игре в шахматы решает сразу несколько задач:

– *познавательную*: расширяет кругозор, учит думать, запоминать, сравнивать, обобщать, предвидеть результаты своей деятельности, ориентироваться на плоскости, развивает изобретательность и логическое мышление;

– *воспитательную*: вырабатывает целеустремлённость, выдержку, волю, усидчивость. Ребёнок, обучающийся этой игре, становится самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решение, бороться до конца, не унывать при неудачах;

– *эстетическую*: обогащает внутренний мир, развивает фантазию, учит радоваться красивым комбинациям;

– *физическую*: побуждает уделять время физкультуре, чтобы хватило сил и выносливости сидеть за шахматной доской.

Соревновательная форма занятий позволяет формировать активную социальную позицию и создать предпосылки для воспитания лидерских качеств.

Для обучающихся ценно то, что во время обучения игре в шахматы они приучаются самостоятельно работать с книгой, добывать знания, что в дальнейшей жизни позволяет им быть успешными.

### ***Новизна программы***

В учебный план программы включены темы начального уровня из авторских работ «Базовый ладейный эндшпиль» и «Справочник по пешечному эндшпилю».

С наиболее одарёнными обучающимися предполагается работа малыми группами либо занятия по индивидуальному учебному плану.

### ***Педагогическая целесообразность программы***

В процессе обучения стержневым моментом занятий становится деятельность самих обучающихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Происходит структурирование процессов мышления (внимание, память, планирование, рефлексия, счёт, анализ и самоанализ). Дети,

освоившие программу, смогут устанавливать логическую последовательность событий и действий, решать несложные логические задачи. Умение играть в шахматы поможет подготовить обучающихся к скорейшему и успешному постижению общеобразовательных школьных дисциплин, в первую очередь математического цикла.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству. Расширение круга общения, возможность самовыражения через интеллектуальную игру позволяет некоммуникабельным детям преодолеть замкнутость, школьную неуспешность.

Начальный курс по обучению игре в шахматы достаточно прост и доступен детям младшего школьного возраста.

### ***Адресат программы***

Состав группы стартового уровня до 35 (2 группы): 17 и 18 человек.

В группу принимаются обучающиеся от 8 до 14 лет без специальной предварительной подготовки, без гендерных приоритетов, имеющие желание научиться шахматной игре.

### ***Режим занятий и объём программы (для одной группы)***

<b>Период</b>	<b>Продолжительность одного занятия</b>	<b>Кол-во занятий в неделю</b>	<b>Кол-во часов в неделю</b>	<b>Кол-во недель</b>	<b>Кол-во часов в год</b>
1 год обучения	2 часа	1	2 часа	34	68 часа

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель:** формирование у учащихся интереса к занятиям шахматами, вовлечение их в социальную среду «шахматисты».

### ***Задачи программы***

#### ***Метапредметные:***

- развивать мыслительные, логические и морально-психологические качества;
- развивать коммуникативные способности учащихся;
- развивать внимание, умение концентрироваться на деятельности, переключаться в процессе шахматной игры;
- развивать навыки планирования и самоорганизации своей деятельности.

*Предметные:*

- формировать общее понятие о шахматах, представление обучающихся о значении и важности игры в шахматы;
- познакомить с наиболее важными фрагментами истории возникновения и развития шахмат, с именами известных шахматистов, их биографией и спортивными достижениями;
- формировать у обучающихся навыки определения системы координат в игре;
- обучить практическим умениям и навыкам игры в шахматы;
- развивать у обучающихся умения и навыки создания простых и сложных шахматных комбинаций;
- способствовать развитию у обучающихся навыков игры в дебюте и эндшпиле.

*Личностные:*

- формировать адекватную самооценку, выдержку, умение доводить начатое дело до конца;
- формировать навыки нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
- формировать личностные качества: потребность в саморазвитии и самовыражении, целеустремлённость, уверенность в собственных силах, социальную активность.

### 1.3. Содержание программы

#### *Учебный план*

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	Шахматная доска. Шахматные фигуры. Действия (функции) шахматных фигур	3	3	6	Опрос, выполнение заданий
2	Защита, нападение. Цель шахматной партии. Мат. Пат	4	6	10	Опрос, выполнение заданий, тестирование

3	Техника постановки мата одинокому королю тяжёлыми фигурами	4	8	12	Опрос, выполнение заданий, решение задач, тестирование
4	Тактические приёмы	3	3	6	Опрос, выполнение заданий
5	Элементы стратегии	4	6	10	Опрос, выполнение заданий, тестирование
6	Реализация материального перевеса	3	3	6	Опрос, выполнение заданий
7	Пешечный эндшпиль	4	5	9	Опрос, выполнение заданий, тестирование
8	Элементы тактики и стратегии. Ладейный эндшпиль	3	3	6	Опрос, выполнение заданий, решение задач
9	Итоговый контроль	-	3	3	Опрос, выполнение заданий, тестирование
	Всего	29	39	68	

### *Содержание учебного плана*

#### **Раздел 1**

#### **Шахматная доска. Шахматные фигуры. Действия (функции) шахматных фигур**

- 1.1. Геометрия и обозначения шахматной доски.
- 1.2. Названия и цвет фигур.
- 1.3. Понятие шахматного хода, препятствий, взятий фигур противника.
- 1.4. Пешка: путь, ходы, препятствия, взятие.
  - 1.4.1. Путь и ход.
  - 1.4.2. Препятствия.

### 1.4.3. Взятие.

1.5. Слон: путь, ход, препятствия, взятие.

1.6. Ладья: путь, ход, препятствия, взятие.

1.7. Ферзь: путь, ход, препятствия, взятие.

1.8. Конь: путь, ходы, препятствия, взятие.

1.9. Король: путь, ходы, препятствия, взятие.

### *Теория*

Понятия: поле (клетка), цвет, горизонталь, вертикаль, диагональ. Длина горизонтали, вертикали, диагонали. Единица измерения длины — клетка. Обозначение вертикалей и диагоналей.

Названия шахматных фигур: пешка, слон, конь, ладья, ферзь, король. Цвет. Внешний вид. Изображение в печатных изданиях.

Ходы без взятия. Препятствия на пути. Взятие фигуры противника. Цветность слонов. Дальнобойность. Преимущество ладьи. Преимущество ферзя.

### *Практика*

Тренировочные упражнения по закреплению знаний о шахматной доске и действиях шахматных фигур.

Работа на доске (ходы и взятия). Упражнения по выполнению ходов и взятий отдельными фигурами.

## **Раздел 2**

### **Защита, нападение. Цель шахматной партии. Мат. Пат**

2.1. Начальная расстановка фигур.

2.2. Особенности шахматные ходы.

2.2.1. Рокировка.

2.2.2. Взятие на проходе.

2.2.3. Превращение пешки.

2.3. Нападение.

2.4. Шах.

2.5. Мат.

2.6. Защита от шаха.

2.7. Пат.

2.8. Защита фигур.

2.9. Сила фигур.

2.9.1. Характеристика пешки.

2.9.2. Характеристика слона.

2.9.3. Характеристика коня.

2.9.4. Характеристика ладьи.



- 2.9.5. Характеристика ферзя.
- 2.9.6. Характеристика короля.
- 2.10. Шахматная нотация.

### *Теория*

Разъясняется начальная расстановка фигур на шахматной доске и особенные шахматные ходы: рокировка, взятие на проходе, превращение пешки. Важность рокировки, выбор её направления (короткая, длинная).

Цель шахматной партии. Результат: выигрыш, ничья. Шах, мат, пат. Прямая (балльная) оценка силы фигур. Рассматривается каждая фигура в отдельности в сравнении с другими. Объясняются критерии оценки силы фигур. Кратко затрагиваются вопросы позиционной силы фигур.

Нападение на фигуру. Защита и защищённость фигуры. Количество нападений и защит. Подстава фигуры. Рассматривается нападение и защита различными фигурами в отдельности и во взаимодействии.

Нападение на короля (отличие от нападения на другую фигуру). Шах различными фигурами. Защита от шаха (уход, защита фигурой, уничтожение нападающей фигуры). Польза (бесполезность) шаха.

Отличие пата от мата. Пат при наличии фигур. Спасение — пат.

Обозначение вертикалей и горизонталей. Правила записи шахматной партии (полной и сокращённой).

### *Практика*

Дидактические игры на маршруты фигур и их взятие.

Разыгрывание партий между учащимися с выборочной записью.

Упражнения на запись шахматной партии.

Выполнение заданий на тему «Пат или не пат?».

## **Раздел 3**

### **Техника постановки мата королю тяжёлыми фигурами**

3.1. Типовые позиции мата.

3.1.1. Горизонтальный мат или мат по последней горизонтали.

3.1.2. Вертикальный мат.

3.1.3. Диагональный мат.

3.1.4. Линейный мат.

3.1.5. Эполетный мат.

3.1.6. Мат на перекрёстке.

3.1.7. Спертый мат.

3.2. Мат ферзём и королём одинокому королю.

3.3. Мат ладьёй и королём одинокому королю.

- 3.3.1. Метод «Пирожок».
- 3.3.2. Линейный метод.
- 3.4. Мат двумя тяжёлыми фигурами.
  - 3.4.1. Линейный мат (по 2 линиям).
  - 3.4.2. Мат по одной линии.

### *Теория*

Типовые позиции мата.

Мат ферзём и королём, мат ладьёй и королём (линейный, отрезной («Пирожок»)).

Мат двумя тяжёлыми фигурами без помощи короля (линейный). Мат двумя тяжёлыми фигурами на одной линии.

Понятия: перекрёсток, перекрёстный мат, мат на последней горизонтали.

### *Практика*

Решение задач на постановку мата и пата в 1 ход.

## **Раздел 4 Тактические приёмы**

- 4.1. Двойной удар (вилка).
- 4.2. Сквозной удар.
- 4.3. Связка.
- 4.4. Перекрёсток.
- 4.5. Вскрытый шах.
- 4.6. Двойной шах.

### *Теория*

Двойной удар (вилка) (рассматривается возможность нанесения двойного удара каждой из фигур), сквозной удар, связка и её сила (рассматривается возможность каждой фигуры осуществить связку). Полная и неполная связка.

### *Практика*

Выполнение заданий на применение тактических приёмов.

## **Раздел 5 Элементы стратегии**

- 5.1. Свойства и виды пешек.
- 5.2. Начало партии (дебют).

- 5.3. Правила игры в дебюте.
- 5.4. Открытые, закрытые и полуоткрытые линии.
- 5.5. Батарея.
- 5.6. «Обжорный ряд».
- 5.7. Виды преимущества.
  - 5.7.1. Материальное преимущество.
  - 5.7.2. Позиционное преимущество.
  - 5.7.3. Психологическое преимущество.
  - 5.7.4. Позиционная сила фигур.
- 5.8. Размен.
- 5.9. Качество.

### *Теория*

Разъясняются виды пешек по их взаимному расположению на доске, сила и слабость расположения. Проходные пешки. Изолированные пешки. Связанные пешки. Сдвоенные пешки. Свойства крайних пешек. Крайние проходные пешки. Слабые пешки. Пешечная конфигурация.

Формулируются и демонстрируются основные направления при выборе ходов в начале партии. Развитие, центр, обеспеченность короля.

Размен (равнозначный, неравнозначный): рассматриваются позиции с участием всех фигур. Позиционная сила фигур: рассматриваются критерии оценки, «плохая», «хорошая» фигура. Угроза. Виды преимущества и их основные критерии. Материальное и позиционное преимущество. Открытые, полуоткрытые линии, батарея, «обжорный ряд», перекрёсток.

### *Практика*

Выполнение заданий на тему «Элементы стратегии».

## **Раздел 6**

### **Реализация материального перевеса**

- 6.1. Лишняя фигура с пешками против пешек.
- 6.2. Лёгкая фигура без пешек против пешки.
  - 6.2.1. Пешка против слона.
  - 6.2.2. Пешка против коня.
- 6.3. Тяжёлая фигура без пешек против пешки.
  - 6.3.1. Ладья против пешки.
  - 6.3.2. Ферзь против пешки.

### *Теория*

Техника игры при соотношении сил: лёгкая фигура против пешки, тяжёлая фигура против пешки.

## *Практика*

Выполнение заданий на поиск верного хода. Разыгрывание учебных позиций.

### **Раздел 7 Пешечный эндшпиль**

- 7.1. Квадрат пешки.
- 7.2. Оппозиция.
- 7.3. Блокирование.
- 7.4. Король с пешкой против короля.
- 7.5. Ключевые поля проходной пешки.
- 7.6. Позиции с крайней проходной пешкой.
- 7.7. Отдалённая проходная пешка.
- 7.8. Защищённая проходная пешка.
- 7.9. Противостояние пешек по вертикалям.
  - 7.9.1. Пешки на разных вертикалях, не соседних друг с другом.
  - 7.9.2. Пешки на соседних вертикалях.
  - 7.9.3. Пешки на одной вертикали.

## *Теория*

Правило квадрата пешки. Правило оппозиции. Блокирование. Патовые позиции при материале «король с пешкой против короля».

Техника движения проходной пешки (не крайней) и метод борьбы с ней. Важность 3 и 6 горизонтали. Разъясняется смысл ключевых полей проходной пешки. Особенности позиций с крайней проходной пешкой. Позиционная сила отдалённой и защищённой проходной пешки. Две пешки и король против одинокого короля.

Техника игры с учётом взаимного расположения пешек на вертикалях. Пешки-«недотроги».

Удержание одной пешкой двух пешек противника. Создание проходной при большинстве на фланге. Быстрейшее продвижение вперёд.

## *Практика*

Выполнение заданий на поиск верного хода. Разыгрывание учебных позиций.

### **Раздел 8 Элементы тактики и стратегии. Ладейный эндшпиль.**

- 8.1. Стратегические приёмы в ладейном эндшпиле.
  - 8.1.1. Длинный и короткий шах.
  - 8.1.2. Бодание.
  - 8.1.3. Отрезание короля противника.
  - 8.1.4. Длинные вертикальные шахи.

- 8.1.5. Длинные горизонтальные шахи
- 8.2. Тактические приёмы.
  - 8.2.1. Устранение защиты.
  - 8.2.2. Отвлечение.
  - 8.2.3. Завлечение.
- 8.3. Планирование игры в партии.
  - 8.3.1. Долгосрочный стратегический план.
  - 8.3.2. Краткосрочный стратегический план.
- 8.4. Тактический план.

### *Теория*

Разъясняется смысл длинного и короткого шаха, их применение в ладейных окончаниях. Приём «Бодание», как способ избежать шахов ладьёй. Отрезание короля, как способ выключения его из активной игры. Тактические приёмы «Завлечение» и «Отвлечение», их применение в комбинациях. Планирование игры для облегчения поиска нужных ходов.

### *Практика*

Решение задач на постановку мата в 1 ход с использованием тактических приёмов. Выполнение заданий на поиск верного хода. Разыгрывание учебных позиций.

## **Раздел 9**

### **Итоговый контроль**

- 9.1. Итоговый контрольный тест.
- 9.2. Подведение итогов.
- 9.3. Задачи на летний период.

Содержание учебного плана с учётом тем каждого занятия, формы организации и формы контроля представлено в Приложении 1.

### **1.4. Планируемые результаты**

#### *Метапредметные:*

- обучающиеся будут способны концентрировать своё внимание на какой-либо деятельности;
- будут уметь выстраивать логическую цепочку последовательных шагов, как для решения шахматной задачи, так и в повседневной жизни.

#### *Предметные:*

- обучающиеся будут знать историю развития шахмат, имена известных шахматистов, их достижения;
- будут знать элементарные понятия и профессиональную терминологию шахматной игры: белое и чёрное поле, горизонталь,

вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, чёрные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья, названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

- будут уметь применять правила хода и взятия каждой фигуры;
- будут знать и уметь применять краткую теорию дебютов, их классификацию;
- будут уметь выполнять ходы отдельными фигурами и записывать ходы;
- разыгрывать типовые шахматные окончания (пешечные, коневые, слоновые, слоны одноцветные, слоны разноцветные, окончания со слоном против коня, ладейные окончания, ферзевые окончания);
- будут понимать смысл стратегии и тактики шахматной игры;
- будут способны разыгрывать практические партии с записью и анализом.

*Личностные:*

- обучающиеся будут проявлять интерес к игре в шахматы, понимать важность и значение игры в шахматы в развитии логики и интеллекта;
- будут проявлять доброжелательное и терпеливое отношение друг к другу, культуру поведения при участии в совместной деятельности;
- будут уметь давать оценку своим действиям, нести ответственность за результаты своей работы;
- будут адекватно оценивать свои возможности, правильно реагировать на свои проигрыши и достижения в игре;
- сформируется способность к самовыражению;
- приобретут уверенность в своих силах через самореализацию и самоутверждение;
- будут проявлять самостоятельность, социальную активность.

## РАЗДЕЛ 2

### КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

#### 2.1. Календарный учебный график (для каждой группы)

Год обучения	Дата начала занятий	Дата окончания занятий	Кол-во учебных недель	Кол-во учебных дней	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год	01 сентября	31 мая	34	34	68	1 раз в неделю по 2 часа

#### 2.2. Условия реализации программы

## ***Материально-техническое обеспечение***

### *Оборудование*

- демонстрационные магнитные доски с комплектами шахматных фигур;
- шахматные доски с набором шахматных фигур, шахматные часы (желательно электронные) в количестве, обеспечивающем занятость всех обучающихся;
- наглядные пособия (портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии и др.).

### *Помещение*

- Кабинет для занятий, оформленный и оборудованный в соответствии с санитарными нормами;
- столы и стулья для педагога и обучающихся;
- классная доска;
- шкафы для хранения учебной литературы и наглядных пособий.

### *Технические средства обучения*

- Компьютер с выходом в интернет;
- телевизор или монитор.

## ***Кадровое обеспечение***

Реализовывать программу могут педагоги дополнительного образования, обладающие достаточными знаниями в области педагогики и психологии, методологии, знающие особенности обучения игре в шахматы.

## ***Информационное обеспечение***

Интернет-ресурс — шахматная платформа «Lichess.org». На данном этапе это отличный помощник для педагога, где можно найти обучающий и тестовый материал для начального уровня подготовки.

## **2.3. Формы контроля**

### *Текущий контроль*

- Проверка выполнения задания после занятия;
- проверка домашнего задания;
- самоанализ и сравнение;
- решение шахматных задач;
- творческие и самостоятельные исследовательские работы;
- результаты шахматных партий;
- оценка решений шахматных задач (даёт возможность самому ребёнку оценить себя, научиться самоконтролю, а педагогу — проверить

теоретические и практические знания, умения обучающегося. Шахматные задачи даются с начала изучения правил ходов шахматных фигур по принципу уровней сложности).

#### *Промежуточный контроль*

- Тестирование.

Для проверки полученных знаний и реагирования на возникающие проблемы применяются тесты, которые проводятся в конце изучения определённой темы. На каждого обучающегося перед началом учебного процесса составляется *тест-лист*. В нём делаются отметки об усвоении изученных тем и впоследствии о применении их на практике. Нередко обучающиеся, верно ответив на вопросы при тестировании, в практической партии не могут применить полученные знания. Причины разные: забыл, не смог применить в конкретной позиции. Педагог фиксирует данные факты в тест-листах и анализирует с обучающимся позицию, где тот не смог принять верное решение. При этом эффект усвоения достигается выше, чем при начальном изучении.

#### *Итоговый контроль*

- Участие в соревнованиях, турнирах, товарищеских встречах, спартакиадах, конкурсах;
- решение задач;
- итоговый контрольный тест.

### **2.4. Оценочные материалы**

- Диагностика освоения обучающимися дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы (Приложение 2).
- Таблица промежуточного итогового контроля (Приложение 3).

### **2.5. Методическое обеспечение**

#### *Алгоритм учебного занятия*

1. Вводная часть.
2. Основная часть.
3. Заключительная часть.



*Вводная часть* занятий предполагает подготовку обучающихся к работе, восприятию материала, целеполагание.

В *основной части* занятия происходит комбинирование теоретического и практического материала, что мотивирует обучающихся к учебной деятельности.

*Теория* включает в себя:

- изучение нового материала;
- определение направлений для самостоятельной работы;
- анализ разыгранных партий обучающимися самостоятельно (либо педагогом).

Теоретическая часть проводится в виде беседы, рассказа, анализа сыгранных партий. Обучающиеся знакомятся с теорией, правилами шахматной игры, известными российскими и мировыми шахматистами, их спортивными достижениями. Кроме этого, в занятия включаются занимательные рассказы из истории возникновения и развития шахмат и др.

*Практические занятия:*

- разыгрывание отдельных позиций;
- разыгрывание цельных партий;
- решение шахматных задач индивидуально;
- участие в турнирах, конкурсах.

Используются следующие *методы*:

- словесные (беседа, опрос, дискуссия и т. д.);
- игровые;
- наглядные (таблицы, диаграммы, обучающие видеоролики технические средства);
- практические (практические задания, анализ).

Усвоение новых знаний и способов действий на данном этапе происходит через использование заданий и вопросов, активизирующих познавательную деятельность обучающихся, включение тренировочных упражнений, заданий, тем для самостоятельного изучения, которые выполняются обучающимися самостоятельно.

Ключевым моментом занятий является деятельность самих обучающихся, в которой они наблюдают за передвижением фигур на

доске, сравнивают силу фигур и их позицию, выясняют закономерности, делают выводы.

Каждая тема внутри раздела и каждый последующий раздел изучаются в тесной взаимосвязи с предыдущим, повторяя его.

В процессе обучения педагог может использовать шахматный глоссарий (Приложение 1).

Для того чтобы переключить активность обучающихся (умственную, речевую, двигательную), на занятиях проводятся *физкультминутки*.

В *заключительной части* занятия — подведение итогов, рефлексия. На этом этапе обучающиеся высказывают своё отношение к занятию, что им понравилось и что было трудным.

### ***Формы организации занятий***

- Групповая;
- индивидуальная;
- решение шахматных задач посредством компьютерных программ;
- конкурсы;
- турнирная практика;
- анализ партий;
- самостоятельная работа.

## 2.6. Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Сроки проведения	Название мероприятия/события	Форма проведения
1	Сентябрь	День окончания Второй мировой войны	Беседа «Эту дату будем помнить всегда!»
2	Сентябрь	День борьбы с терроризмом	Беседа по технике безопасности и профилактике терроризма
3	Сентябрь	День открытых дверей	Презентация объединения «Шахматы»
4	Сентябрь	Общее родительское собрание	Участие
5	Сентябрь	День пожилых людей	Беседа о взаимоотношении поколений
6	Октябрь	День рождения Хабаровского края	Беседа «Что вы знаете о шахматистах Хабаровского края» Задание обучающимся: подготовить материал
7	Ноябрь	День народного единства	Беседа «Отношение к Великой Октябрьской революции»
8	Ноябрь	День матери	Запись видео-поздравления мамам с размещением в групповых чатах
9	Декабрь	«Развитие сильных сторон характера»	Беседа «Биографии выдающихся шахматистов, как примеров становления личности»
10	Январь	Конкурс и выставка рисунков и работ декоративно-прикладного искусства «Зимушка-Зима»	Участие. Задание обучающимся: подготовить работы для участия в конкурсе
11	Февраль	Конкурс-фестиваль «Родина моя»	Участие
12	Февраль	Соревнования	Участие

		среди обучающихся спортивных объединений «Эх, дружинушка, ухнем!»	
13	Март	«Целеустремлённость в достижении цели»	Коллективный просмотр фильмов «Жертвующая пешкой» и «Эдди орёл»
14	Апрель	День космонавтики	Беседа «Таинственный мир Галактики»
15	Май	День Великой Победы	1. Блиц-турнир, посвящённый Дню Победы; 2. Тематические беседы
16	Май	День семьи	Участие 1. Соревнование «Мама, папа, я — спортивная семья!»; 2. Праздничный концерт; 3. Родительское собрание
17	Май	Итоговое мероприятие	Участие 1. Отчётный концерт; 2. Награждение выпускников и родителей

### *Взаимодействие с родителями*

<b>№ п/п</b>	<b>Сроки проведения</b>	<b>Тема мероприятия/события</b>	<b>Форма взаимодействия</b>
1.	Сентябрь	Ознакомление с целями и задачами объединения «Шахматы». Организационные вопросы по учебному процессу. Ознакомление с уставом образовательной организации.	Родительские собрания
2.	Октябрь	Первые шаги самовоспитания. Предупреждение эгоизма, индивидуализма, корыстолюбия.	
3.	Ноябрь	Подведение промежуточных итогов обучения. Вопросы самостоятельной подготовки.	
4.	Декабрь	Организационные вопросы по участию в краевом шахматном фестивале «Снежная королева»	
5.	Февраль	Организационные вопросы по участию в открытом городском шахматном турнире «Весенняя капель».	
6.	Май	Подведение итогов работы в учебном году. Организационные вопросы по участию в открытом городском шахматном турнире «Здравствуй, лето!». Вопросы по самоподготовке в летний период.	
7.	По плану	Посещение музея, театра, соревнований.	Совместные мероприятия
8.	По плану	Удовлетворённость организацией работы объединения и работой педагога.	Анкетирование родителей
9.	По плану	Индивидуальные особенности ребёнка. Построение процесса самостоятельной работы.	Индивидуальные и групповые консультации

## РАЗДЕЛ 3. СПИСОК ИСТОЧНИКОВ

### 3.1. Рекомендуемый список литературы для педагога

1. Арчаков В.М. Первые шаги в шахматной композиции, Киев, 1987. – 144 стр.
2. Береславский М.Л. 1000 вопросов шахматиста. – М.: АСТ «Астрель», 2003 г. – 21 стр.
3. Международная шахматная федерация. Шахматы. Правила соревнований. – М.: Терра-спорт, 2001 г. – 80 стр.
4. Пилихин А.А. Шахматы для начинающих. – М: Russian chess, 2011 г. – 144 стр.
5. Питер Курцдофер. ДАО Шахмат. – М.: ФАИР, 2007 г. – 224 стр.
6. Эммануил Шифферс. Самоучитель шахматной игры. – М.: АСТ «Астрель», 2010 г. – 624 стр.
7. Эстрин Я.Б. Теория и практика шахматной игры. – М.: Высшая школа, 1981 г. – 272 стр.

### 3.2. Рекомендуемый список литературы для обучающихся

1. Аматауни Петроний. Чао — победитель волшебников, авторский сборник, самиздат, М.: Внеземной Центр, серия: Библиотека приключений и научной фантастики (подражатели), 2018 г. – 432 с.
2. Береславский М.Л. 1000 вопросов шахматиста. – М.: АСТ «Астрель», 2003 г. – 21 стр.
3. Береславский, М.Л. Шахматы для мальчиков: более 200 упражнений, более 80 увлекательных шахматных историй / М.Л. Береславский, Л.Я. Береславский; худож. Л. Остер. – М.: Астрель; М.: АСТ, 2001. – 239 с.
4. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983. – М.: 128 стр.
5. Гершунский Б., Костьев А. Шахматы — школе. – М: Педагогика, 1991. – 336 стр.
6. Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля. – М.: Педагогика, 1978. – 18 стр.
7. Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982. – 32 стр.
8. Кумма А., Рунге С. Шахматный Король, М.: Советская Россия, 1970. – 60 стр.

9. Пилихин А.А. Шахматы для начинающих. – М: Russian chess, 2011. – 144 стр.

10. Самоучитель шахматной игры. Эммануил Шифферс. – М.: АСТ «Астрель», 2010. – 624 стр.

11. Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973. – 56 стр.

12. Сухин И.Г. Приключения в шахматной стране. – М.: Педагогика, 1994 г. – 144 стр.

13. Сухин И.Г. Чёрно-белая магия Ущелья Великанов. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2. – 15 стр.

14. Сухин И.Г. Шахматная сказка. – М.: Педагогика, 1991. – 176 стр.

### **3.3. Рекомендуемые компьютерные программы для обучающихся**

1. «Lichess.org»
2. «Шахматы с Жориком».

**Содержание учебного плана занятий**

<b>№ п/п</b>	<b>Содержание раздела. Тема занятия</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Форма организации занятия</b>	<b>Форма контроля</b>
<b>Раздел 1</b>				
<b>Шахматная доска. Шахматные фигуры. Действия (функции) шахматных фигур</b>				
1	1. Геометрия и обозначения шахматной доски. 2. Названия и цвет фигур. 3. Понятие шахматного хода, препятствий, взятий фигур противника. 4. Пешка: путь, ходы, препятствия, взятие: 4.1. Путь и ход. 4.2. Препятствия. 4.3. Взятие. 5. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
2	1. Слон: путь, ход, препятствия, взятие. 2. Ладья: путь, ход, препятствия, взятие. 3. Ферзь: путь, ход, препятствия, взятие. 4. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
3	1. Конь: путь, ходы, препятствия, взятие. 2. Король: путь, ходы, препятствия, взятие. 3. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
<b>Раздел 2</b>				
<b>Защита, нападение. Цель шахматной партии. Мат. Пат</b>				
4	1. Начальная расстановка фигур. 2. Особенные шахматные ходы: 2.1. Рокировка. 2.2. Взятие на проходе. 2.3. Превращение пешки. 3. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
5	1. Нападение. 2. Шах. 3. Мат. 4. Защита от шаха. 5. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
6	Контрольный тест по темам: «Нападение», «Шах», «Мат».	2	Индивидуальная	Тестирование



7	1. Пат. 2. Защита фигур. 3. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
8	1. Сила фигур: 1.1. Характеристика пешки. 1.2. Характеристика слона. 1.3. Характеристика коня. 1.4. Характеристика ладьи. 1.5. Характеристика ферзя. 1.6. Характеристика короля. 2. Шахматная нотация. 3. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
<b>Раздел 3</b>				
<b>Техника постановки мата одинокому королю тяжёлыми фигурами</b>				
9	1. Типовые позиции мата: 1.1. Горизонтальный мат или мат по последней горизонтали. 1.2. Вертикальный мат. 1.3. Диагональный мат. 1.4. Линейный мат. 1.5. Эполетный мат. 1.6. Мат на перекрёстке. 1.7. Спертый мат. 2. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
10	Решение задач на постановку мата и пата в 1 ход.	2	Групповая	Опрос, решение задач
11	1. Мат ферзём и королём одинокому королю. 2. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
12	1. Мат ладьёй и королём одинокому королю: 1.1. Метод «Пирожок». 1.2. Линейный метод. 2. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
13	1. Мат двумя тяжёлыми фигурами: 1.1. Линейный мат (по 2 линиям). 1.2. Мат по одной линии. 2. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
14	Контрольный тест по темам: «Сила фигур», «Мат тяжёлыми фигурами», «Пат», «Шахматная нотация».	2	Индивидуальная	Тестирование

<b>Раздел 4</b>				
<b>Тактические приёмы</b>				
15	1. Двойной удар (вилка). 2. Сквозной удар. 3. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
16	1. Связка. 2. Перекрёсток. 3. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
17	1. Вскрытый шах. 2. Двойной шах. 3. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
<b>Раздел 5</b>				
<b>Элементы стратегии</b>				
18	1. Свойства и виды пешек. 2. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
19	1. Начало партии (дебют). 2. Правила игры в дебюте. 3. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
20	1. Открытые, закрытые и полуоткрытые линии. 2. Батарея. 3. «Обжорный ряд». 4. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
21	1. Виды преимущества: 1.1. Материальное преимущество. 1.2. Позиционное преимущество. 1.3. Психологическое преимущество. 1.4. Позиционная сила фигур. 2. Размен. 3. Качество. 4. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
22	Контрольный тест по темам: «Тактические приёмы», «Элементы стратегии».	2	Индивидуаль- ная	Тестирование

<b>Раздел 6</b>				
<b>Реализация материального перевеса</b>				
23	1. Лишняя фигура с пешками против пешек. 2. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
24	1. Лёгкая фигура без пешек против пешки: 1.1. Пешка против слона. 1.2. Пешка против коня. 2. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
25	1. Тяжёлая фигура без пешек против пешки: 1.1. Ладья против пешки. 1.2. Ферзь против пешки. 2. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
<b>Раздел 7</b>				
<b>Пешечный эндшпиль</b>				
26	1. Квадрат пешки. 2. Оппозиция. 3. Блокирование. 4. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
27	1. Король с пешкой против короля. 2. Ключевые поля проходной пешки. 3. Позиции с крайней проходной пешкой. 4. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
28	1. Отдалённая проходная пешка. 2. Защищённая проходная пешка. 3. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
29	1. Противостояние пешек по вертикалям: 1.1 Пешки на разных вертикалях, не соседних друг с другом. 1.2. Пешки на соседних вертикалях. 1.3. Пешки на одной вертикали. 2. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
30	Контрольный тест по темам: «Фигура против пешки», «Пешечный эндшпиль».	2	Индивидуальная	Тестирование

<b>Раздел 8</b>				
<b>Элементы тактики и стратегии. Ладейный эндшпиль</b>				
31	Решение задач на постановку мата в 1 ход с использованием тактических приёмов.	2	Групповая	Опрос, решение задач
32	1. Стратегические приёмы в ладейном эндшпиле: 1.1. Длинный и короткий шах. 1.2. Бодание. 1.3. Отрезание короля противника. 1.4. Длинные вертикальные шахи. 1.5. Длинные горизонтальные шахи. 2. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
33	1. Тактические приёмы: 1.1. Устранение защиты. 1.2. Отвлечение. 1.3. Завлечение. 2. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
34	1. Планирование игры в партии: 1.1. Долгосрочный стратегический план. 1.2. Краткосрочный стратегический план. 1.3. Тактический план. 2. Практическая часть.	2	Групповая	Опрос, выполнение заданий
<b>Раздел 9</b>				
<b>Итоговый контроль</b>				
35	Итоговый контрольный тест.	2	Индивидуальная	Тестирование
36	1. Подведение итогов. 2. Задачи на летний период.	2	Групповая	

**Диагностика освоения обучающимися  
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей  
программы**

Показатели	Критерии	Уровень освоения	Кол-во баллов	Формы проведения
<p>1. Теоретическая подготовка обучающегося:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– знание истории возникновения шахмат;</li> <li>– знание основных правил шахматной игры;</li> <li>– знание шахматной нотации;</li> <li>– знание сравнительной ценности фигур;</li> <li>– знание тактических приёмов</li> <li>– знание принципов игры в дебюте;</li> <li>– знание правила квадрата пешки;</li> <li>– знание ключевых полей проходной пешки и заблокированных пешек;</li> <li>– знание принципов реализации материального преимущества</li> </ul>	<p>Соответствие теоретических знаний программным требованиям</p>	<p>Низкий средний высокий</p>	<p>1 2 3</p>	<p>Контрольные задания</p>
<p>2. Практическая подготовка обучающегося:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>– знание техники постановки мата ферзём или ладьёй одиночному королю;</li> <li>– знание техники постановки линейного мата;</li> <li>– знание техники создания проходной пешки;</li> <li>– знание техники реализации большого материального преимущества;</li> <li>– умение решать задачи на постановку мата и применение тактических приёмов</li> </ul>	<p>Практическое усвоение базовых тактических и стратегических приёмов</p>	<p>Низкий средний высокий</p>	<p>1 2 3</p>	<p>Контрольные задания</p>

<p>2. Игровая практика (оценивается на протяжении всего периода обучения)</p>	<p>Практические навыки при разыгрывании полной шахматной партии. Оценка по стадиям: – дебют; – эндшпиль.</p>	<p>Низкий: результат в учебно-тренировочном турнире ниже 40 %  средний: результат в учебно-тренировочном турнире 40–60 %  высокий: выполнение 3 юношеского разряда</p>	<p>1 2 3</p>	<p>Учебно-тренировочные турниры, соревнования</p>
---	--	--	----------------------	---

Таблица промежуточного, итогового контроля

№ п/п	Ф.И. обучающегося	Раздел								% усвое ния
		1	2	3	4	5	6	7	8	
		Шахматная доска. Шахматные фигуры. Действия (функции) шахматных фигур	Защита, нападение. Цель шахматной партии. Мат. Пат	Техника постановки мата королю тяжёлыми фигурами	Тактические приёмы	Элементы стратегии	Реализация материального перевеса	Пешечный эндшпиль	Элементы тактики и стратегии. Ладейный эндшпиль	

Низкий уровень: 0–1 балл — не усвоен материал, обучающийся не владеет шахматной терминологией, не понимает и не выполняет задания.

Средний уровень: 2 балла — не вполне усвоен материал, обучающийся выполняет задания с помощью педагога.

Высокий уровень: 3 балла — материал усвоен полностью, обучающийся самостоятельно выполняет задания.

## Шахматный глоссарий

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

**Блиц** — молниеносная игра, при которой используется экстремально укороченный контроль времени (как правило, 5 минут каждому на всю партию, но есть блиц-контроль: по 3 минуты каждому и даже по 1 минуте). Проигрывает тот, кто первый просрочит время (или, разумеется, получивший мат).

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

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

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

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

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

**Гардэ** — в шахматах: нападение на ферзя (объявление «гарде» не обязательно).

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

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

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

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

**Жертва** — неэквивалентный размен, отдача какого-либо материала (пешки, фигуры, нескольких фигур) для получения решающего (или



позиционного) преимущества, для объявления мата или сведения игры вничью.

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

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

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

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

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

**Комбинация** — форсированный вариант с жертвой.

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

**Контригра** — возможность встречной игры против слабостей противника.

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

**Крепость** — разновидность ничейных позиций в эндшпиле, при которой сильнейшая сторона не может одержать победу даже при наличии большого материального преимущества (например, некоторые позиции, при которых ладья с пешкой образуют неприступную крепость против ферзя).

**Лавирование** — манёвры позиционного характера, в ходе которых поддерживается общее напряжение, неопределённость, и стороны не обнаруживают до конца своих намерений.

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

Ласкера, неоднократно и с успехом осуществлявшего подобный размен сильнейшей фигуры.

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

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

**Мат линейный** — мат на крайних вертикалях (горизонталях), который ставится тяжёлыми фигурами (двумя ладьями, ладьёй и ферзём, двумя ферзями).

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

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

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

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

**Миттельшпиль** — середина, основная часть шахматной партии, обычно следующая за дебютом.

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

**Нотация шахматная** — общепринятая система обозначений, посредством которой осуществляется запись шахматной партии или той или иной позиции.

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

**План в шахматах** — стержень шахматной стратегии, в которой увязывается воедино дебют, середина игры (миттельшпиль и эндшпиль).

**Позиция** — положение, случившееся в практической партии или представляющее задание в шахматной композиции. Умение адекватно

оценивать позицию представляет собой одну из необходимых составляющих шахматного мастерства.

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

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

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

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

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

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

**Рейтинг** — текущий уровень относительной силы шахматиста, выражаемый в числовом коэффициенте (с 1972 — коэффициент Эло по имени Арпада Эло, предложившего методику расчётов и использования коэффициентов).

**Рокада** — вертикаль, открытая для манёвров ладьи.

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

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

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

**Стратегия шахматная** — долговременный план, на реализацию которого направлены конкретные ходы и операции.

**Табия** — хорошо изученная дебютная позиция, с достижения которой игроки начинают делать собственные, не «книжные» ходы.

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

**Фаланга** — пешечная цепь.

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

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

**Королевский фланг** — фланг, ближний к королю в начале шахматной партии, на вертикалях f, g, h.

**Ферзевый фланг** — фланг, ближний к ферзю в начале шахматной партии. **Форпост** — выдвинутая во вражеский лагерь (то есть за демаркационную линию) фигура (как правило, конь), защищённая пешкой. Например: конь на поле e6, защищённый пешкой d5 или (и) f5.

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

**Форточка** — поле, на которое может отступить король в случае шаха по первой (последней) горизонтали.

**Ход** — передвижение фигуры или пешки с одного поля на другое. На соревнованиях, записываются посредством шахматной нотации.

**Цейтнот** — нехватка времени на обдумывание хода.

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

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

**Шах** — позиция, в которой король атакован вражеской фигурой или пешкой.

**Шахматная фигура** — Король, Конь, Ладья, Пешка, Слон, Ферзь.

**Лёгкая фигура** — лёгкой фигурой называют коня или слона.

**Тяжёлая фигура** — тяжёлой фигурой называют ладью или ферзя.

**Эндшпиль** — заключительный этап шахматной партии.