

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО  
ОБРАЗОВАНИЯ ТУАПСИНСКИЙ РАЙОН  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №35  
ИМЕНИ А.А. ЛУЧИНСКОГО ПГТ. НОВОМИХАЙЛОВСКИЙ  
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ТУАПСИНСКИЙ РАЙОН

Принята на заседании  
педагогического/методического совета  
МАОУ СОШ № 35 им. А.А. Лучинского  
пгт. Новомихайловский  
Протокол № 7  
от « 24 » мая 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ  
Директор МАОУ СОШ № 35  
им. А.А. Лучинского  
пгт. Новомихайловский  
В.В. Заводовский  
Приказ № 21  
20 августа 2024 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
Физкультурно-спортивной направленности

«Шах и мат»

(наименование объединения)

Уровень программы: базовый  
(ознакомительный, базовый или углубленный)

Срок реализации программы: 1 год - 72 часа  
(общее количество часов)

Возрастная категория: от 6 до 12 лет

Вид программы модифицированная  
(типовая, модифицированная, авторская)

ИД номер программы -

Автор-составитель:

Кудряшов Василий Дмитриевич  
педагог дополнительного образования  
(Ф.И.О. и должность разработчика)

Новомихайловский, 2024

## СОДЕРЖАНИЕ

1.	Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты.	3
1.1.	Пояснительная записка.	3
1.2.	Цель и задачи программы.	8
1.3.	Содержание программы.	8
1.4.	Планируемые результаты.	10
2.	Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации.	10
2.1.	Календарный учебный график.	11
2.2.	Условия реализации программы.	15
2.3.	Формы аттестации.	16
2.4.	Оценочные материалы.	17
2.5.	Методические материалы.	23
2.6.	Список литературы.	41

## **Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты.**

### **1.1. Пояснительная записка.**

#### **Направленность программы.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шах и мат» имеет физкультурно-спортивную направленность и ориентирована на активный отдых, ведение здорового образа жизни, гармоничное единство личностного, познавательного, коммуникативного и социального развития учащихся, популяризацию среди молодого поколения такой увлекательной игры, как шахматы.

#### **Актуальность.**

В современном обществе востребованы специалисты с постоянной нацеленностью на инициативу, генерацию перспективных научно-технических нововведений, а также высокоинтеллектуальные специалисты. Современный человек должен обладать: самостоятельностью, критичностью мышления: умение мыслить как логически, так и творчески; развитой интуицией, умением концентрироваться, собираться в критических ситуациях; последовательностью в достижении поставленной цели; способностью бороться до конца и не падать духом в критических ситуациях.

Однако, согласно исследованиям российских ученых, у большого процента детей к концу младшего школьного возраста отмечается недостаточная сформированность произвольного внимания, произвольной памяти, способности к регуляции умственных действий. Подлинное их развитие подменяется усвоением шаблонных способов действий в стандартных условиях. Поэтому перед педагогическим сообществом стояла задача поиска средств для целенаправленного развития умственных способностей детей и, прежде всего, внутренних действий.

Поскольку обучение является источником и движущей силой умственного развития и существует жизненно важная способность, которая развивается в ходе обучения, то современное педагогическое сообщество одно из первых в мире предложило эффективное средство тренировки данной способности - обучение детей игре в шахматы. Шахматы - интеллектуальная игра. Она сочетает в себе элементы логики, спорта и творчества. Шахматы обладают бесспорным потенциалом в развитии пространственного и системного мышления ребенка и навыков стратегического планирования, необходимых для успешной жизни.

В программе «Шах и мат» большое внимание уделяется формированию умственных способностей учащихся на основе разумного использования развивающего потенциала информационной среды, так как в программу включены задания, направленные на активный поиск новой информации - в шахматных книгах, шахматной литературе, шахматных обучающих сайтах. Во время занятий учащиеся не только обучаются игре в шахматы, они развивают свои интеллектуальные и умственные способности, учатся

логически мыслить, учатся планировать свои действия на несколько ходов вперёд. Но самое яркое отражение шахматной игры в творческом подходе к решению шахматных задач и этюдов: учащиеся самостоятельно при помощи шахматного войска разыгрывают сражения и битвы, бросая в бои свои шахматные фигуры иногда жертвуя ими для достижения победы над противником.

### **Новизна.**

Новизна программ «Шах и мат» заключается в использовании формы наставничества «учащийся» - «учащийся». Данная форма наставничества предполагает взаимодействие учащихся, при котором один из учащихся находится на более высокой ступени образования и обладает организаторскими и лидерскими качествами, позволяющими ему оказать весомое влияние на наставляемого, лишённое тем не менее строгой субординации. Основными задачами взаимодействия наставника с наставляемым являются:

- помощь в реализации лидерского потенциала;
- улучшении образовательных, творческих или спортивных результатов;
- развитие гибких навыков и мета компетенций;
- оказание помощи в адаптации к новым условиям среды, создание комфортных условий и коммуникаций внутри объединения;
- формирование устойчивого сообщества учащихся и сообщества выпускников программы, продолжающих обучение по программам базового и углубленного уровня.

Результатом правильной организации работы наставников будет высокий уровень включенности наставляемых во все социальные, культурные и образовательные процессы объединения, что окажет несомненное положительное влияние на эмоциональный фон в коллективе. Учащиеся – наставляемые подросткового возраста получат необходимый стимул к культурному, интеллектуальному, физическому совершенствованию, самореализации, а также развитию необходимых компетенций.

### **Педагогическая целесообразность.**

Шахматы становятся всё более серьёзным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности. Опыт работы подтверждает уникальные возможности шахмат для обучения, развития и воспитания учащихся разного возраста. Занятия шахматами развивают умственные способности, тренируют и совершенствуют такие качества как воля к победе, решительность, выносливость, выдержка, терпение, трудолюбие.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шах и мат» реализует системно–деятельный подход на базовом уровне, предполагающим активизацию познавательной, умственной, аналитической деятельности каждого учащегося с учётом его возрастных особенностей,

индивидуальных потребностей и возможностей, что является педагогически целесообразным.

Цель отдельно взятой шахматной партии - победить партнера, цель шахмат как вида спорта - посредством отбора выявить сильнейших игроков, цель шахмат как элемента культуры - приобщить к интеллектуальному творчеству, развить созидательные способности. В идеале эти цели должны гармонично сочетаться. Этот вид спорта требует безграничного терпения, сдержанности и вдумчивости, он воспитывает характер и тренирует волю. Шахматы приносят конкретную пользу игроку, преподавая в каждой игре уроки по стратегическому мышлению и тактическому развитию ситуации на доске, позволяют мысленно моделировать варианты развития схватки и учат замечать и учитывать психологию противника. Это всегда может пригодиться и в повседневной жизни для обдумывания различных бытовых или служебных ситуаций, а также глубокого анализа поступков и действий окружающих. Обучение по данной программе позволяет наиболее полно использовать игровой и творческий характер шахмат, повышает уровень общей образованности детей, способствует развитию мыслительных способностей и интеллектуального потенциала, воспитывает навыки волевой регуляции характера.

#### **Отличительные особенности.**

Для определения отличительных особенностей данной программы были изучены подобные программы по организации обучения шахматам. Целью программы «Необыкновенные шахматные приключения» Сухина И. является развитие умственных способностей детей средствами игры и наглядных ролевых игр. Программа «Уроки шахмат» Князева В. основана на создании условий для приобретения новых знаний, умений и навыков, развития умственных способностей и детского творчества.

Большинство других изученных программ ориентировано на развитие исключительно познавательных, умственных и аналитических способностей. Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Шах и мат» от уже существующих программ заключаются в том, что:

- программа ориентирована на разумное использование развивающего потенциала информационной среды для организации шахматного творчества ребёнка;
- программа рассчитана на один год обучения и в основу берётся связь умственного развития ребёнка и его физическое воспитание. Именно связь умственного и физического воспитания учащихся приводит к целостному развитию гармонически развивающейся личности;
- в программу включены задания, направленные на активный поиск новой информации - в шахматных книгах, шахматной литературе, шахматных обучающих сайтах;
- в программу включены физкультурные паузы, благодаря которым повышается умственная активность детей и усидчивость на занятиях;

- во время занятий учащиеся учатся логически мыслить, учатся планировать свои действия на несколько ходов вперёд, т.е. стратегии. Но самое яркое отражение шахматной игры в творческом подходе к решению шахматных задач и этюдов: учащиеся самостоятельно при помощи шахматного войска разыгрывают сражения и битвы, бросая в бой свои шахматные фигуры иногда жертвуя ими для достижения победы над противником

### **Адресат программы.**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шах и мат» разработана для мальчиков и девочек от 7 до 12 лет.

Как правило, к 8 годам у детей уже произошла адаптация к школе, и они вполне комфортно чувствуют себе в роли школьников. К этому возрасту довольно развита самостоятельность и чувство ответственности за собственные поступки, дети чувствуют себя настолько взрослыми, что порой не признают вторжение старших на их территорию. Одно из основных качеств, формируемых в этом возрасте — независимость. Появляется желание читать умные, «взрослые» книжки. Однако, большинство детей в этом возрасте предпочитают всем развлечениям - компьютерные игры, поэтому очень важны игры и развлечения, развивающие мелкую моторику рук и настольные игры. В 7 лет у детей развит инстинкт подражания: они внимательно следят за взрослыми и их жизнью, прислушиваются к их разговорам, стремясь быть похожими на них. В 9 лет психическое развитие ребенка переходит на новый уровень. Мальчик это или девочка, не важно — главное, что они становятся эмоционально заметно более зрелыми, умеют чувствовать ситуацию, приходить на помощь.

В 10 лет появляется самоуверенность или же, наоборот, неуверенность в себе. Переходный возраст. Ребенок либо слишком высокого о себе мнения, перестает считаться с взрослыми, либо слишком низкого из-за испытываемого натиска со стороны одноклассников. Чтобы школьник лучше справился с новыми для него испытаниями, необходимо воспитывать в нем чувство здоровой уверенности в себе. Усвоение знаний всегда осуществляется на основе познавательной деятельности самих обучаемых. Учащиеся на основе своих познавательных возможностей и особенностей развития таких процессов как восприятие, память, мыслительная деятельность усваивают знания, формируют умения и навыки. Каждый ребенок по-своему отражает, воспринимает учебный материал, дифференцирует его. Следовательно, процесс усвоения учебного материала - индивидуален. Дети одного возраста отличаются по уровню развития общих и специальных способностей, скорости и темпов обученности.

В возрасте 11-14 лет происходят изменения в мышлении. Они требуют фактов и доказательств, больше не принимают с готовностью все, что им говорят, и подвергают все критике. Особенно критичны к авторитетам, не любят разделять одинаковые убеждения с другими. Для них трудно принять те соображения, которые идут вразрез с их желаниями. В данном возрасте

дети начинают мыслить абстрактно, но обычно находят всему только крайние «контрастные» объяснения. Либо видят всё в чёрном, либо в белом цвете. Возрастает способность к логическому мышлению, к сложному восприятию времени и пространства, к проявлению творческого воображения и творческой деятельности, прогнозировать последствия своих поступков. Обладают развитым навыком чтения.

Как показывает анализ существующих исследований в области шахмат, в процессе обучения развиваются психические процессы, следовательно, имеет смысл уже на начальном этапе использовать направленное влияние обучения шахматам на развитие психики. Практически любая методика по обучению детей шахматам начинается с изучения ходов различных фигур и на это отводится разное учебное время. Для ребенка, практически, не составляет труда механически запомнить, как ходит та или иная фигура. Это, безусловно, важно и необходимо знать, но в основном данные понятия заучиваются формально.

Программа «Шах и мат» предназначена для детей с различными психофизическими возможностями здоровья, мотивированных детей. Для учащихся с ограниченными возможностями здоровья предусматривается выбор творческих заданий в соответствии со степенью работоспособности и интересами каждого учащегося. Так же программой предусмотрена возможность занятий учащихся по индивидуальному образовательному маршруту.

#### **Уровень, объем и сроки реализации программы.**

Программа «Шах и мат» реализуется на ознакомительном уровне, срок обучения 1 год, общий объем программы – 72 часа.

#### **Форма обучения.**

Форма обучения по программе «Шах и мат» - очная с включением дистанционных технологий. Формы организации деятельности: индивидуальная, в парах, работа по подгруппам, групповая. Формы проведения занятий: соревнования, учебно-тренировочные игры, беседа, решение шахматных задач и этюдов, сеансы одновременной игры, посещение шахматных школ района и края, мастер-класс ведущих шахматистов района и края, экскурсии, выездные занятия.

#### **Режим занятий.**

Продолжительность занятий устанавливается в зависимости от возрастных и психофизиологических особенностей, допустимой нагрузки учащихся с учетом СП 2.4 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденных постановлением главного государственного врача РФ № 28 от 28.09.2020 г. Единицей измерения учебного времени и основной формой организации образовательно-воспитательного процесса является занятие. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1-му учебному часу, всего 72 часа.

#### **Особенности организации образовательного процесса.**

При наборе учащихся принимается во внимание уровень класса и смена в общеобразовательном учреждении. Сформированные группы являются основным и постоянным составом объединения. Организация деятельности по данной программе в объединении с основным и постоянным составом: групповая, в парах, работа по подгруппам и индивидуальные занятия проводятся в соответствии с учебным планом. Программа позволяет создать комфортную среду для всех детей, помогает выявить и поддержать одарённых учащихся. На каждом занятии отводится 10 минут для введения в новую тему, затем закрепляется всё на практике. В программе используются следующие формы проведения занятий: игры, соревнования, беседы, решение задач и этюдов, сеансы одновременной игры, физкультурные перемены, круглые столы. Группы формируются в количестве 12 человек.

### 1.2. Цель и задачи программы.

**Цель программы:** Создание условий для формирования мотивации к занятиям шахматами, личностного и интеллектуального развития учащихся, организации их содержательного досуга.

**Метапредметные задачи:**

- сформировать мотивацию к данному виду спорта;
- развить навыки сотрудничества и критического мышления;
- сформировать установку на здоровый образ жизни;
- развить коммуникативные и креативные навыки, любознательность, усидчивость, образное мышление, внимание.

**Личностные задачи:**

- способствовать развитию личностных качеств, навыков общения, коммуникабельности и самоорганизации;
- воспитать умение владеть собой, чувство коллективизма, взаимопомощи;
- сформировать навыки конструктивного поведения в нестандартных ситуациях.

**Образовательные (предметные) задачи:**

- познакомить с историей шахмат;
- познакомить с шахматными терминами, фигурами, шахматным кодексом;
- познакомить и приобщить к работе с учебной литературой по шахматам;
- научить игре в шахматы.

### 1.3. Содержание программы.

#### Учебный план.

№	Наименование разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	Практика	
<b>Модуль 1</b>					
1	Вводное занятие. ТБ.	1	0,5	0,5	беседа
2	История шахматной игры.	2	1,5	0,5	викторина
3	Шахматный кодекс.	1	-	1	опрос
4	Дебют.	10	5	5	Практическое задание
5	Миттельшпиль.	10	5	5	Практическое задание

6	Эндшпиль.	8	4	4	Практическое задание
<b>Всего:</b>		<b>32</b>	<b>16</b>	<b>16</b>	
<b>Модуль 2</b>					
6	Эндшпиль.	3	1,5	1,5	Практическое задание
7	Шахматная практика.	30	10,5	19,5	Игровые турниры
8	Воспитательная работа	5	1	4	Пед. наблюдение
9	Итоговое мероприятие.	2	-	2	Открытый турнир
<b>Всего:</b>		<b>40</b>	<b>13</b>	<b>27</b>	
<b>ИТОГО:</b>		<b>72</b>	<b>29</b>	<b>43</b>	

### Содержание учебного плана.

#### 1. Вводное занятие.

*Теория:* Введение в образовательную программу. ТБ.

*Практика:* Введение в образовательную программу.

#### 2. История шахматной игры.

*Теория:* Французские и английские шахматисты первой половины 19 века.

*Практика:* Викторина: «Русская шахматная школа».

#### 3. Шахматный кодекс.

*Практика:* Основные положения шахматного кодекса.

#### 4. Дебют.

*Теория:* Понятие о дебюте. «Детский мат» и защита от него. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Ввод в игру лёгких фигур. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связки в дебюте. Дебютные ловушки.

*Практика:* Понятие о дебюте. «Детский мат» и защита от него. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Ввод в игру лёгких фигур. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связки в дебюте. Дебютные ловушки.

#### 5. Миттельшпиль.

*Теория:* Простейшие комбинации. Двойной удар. Открытое нападение. Связка. «Мельница». Отвлечение. Завлечение. Перекрытие. Рентген. Мат по последней горизонтали.

*Практика:* Простейшие комбинации. Двойной удар. Открытое нападение. Связка. «Мельница». Отвлечение. Завлечение. Перекрытие. Рентген. Мат по последней горизонтали.

#### 6. Эндшпиль.

*Теория:* Пешечные окончания. Правила квадрата. Проведение пешки в ферзя. Оппозиция. Ближняя и дальняя оппозиция. Особенности шахматной доски. Разбор партий. Технический прием «треугольник». Турнир. Прием «отталкивания». Окончания с проходными пешками у обеих сторон. Отдаленная проходная пешка.

*Практика:* Пешечные окончания. Правила квадрата. Проведение пешки в ферзя. Оппозиция. Ближняя и дальняя оппозиция. Особенности шахматной доски. Разбор партий. Технический прием «треугольник». Турнир. Прием

«отталкивания». Окончания с проходными пешками у обеих сторон. Отдаленная проходная пешка.

## **7. Шахматная практика.**

**Теория:** Пробный турнир. Связка. Виды связок. Тренировка техники расчета вариантов. Решение сложных позиций с большим числом разветвлений. Конкурс решения задач. Конкурс решения комбинаций. Конкурс решения задач. Игра в турнире - 5 занятий. Турниры по позициям миттельшпиля. Товарищеские матчи. Сеансы игры против тренера. Тренировочные партии. Матч-турниры. Зачёт.

**Практика:** Связка. Виды связок. Тренировка техники расчета вариантов. Решение сложных позиций с большим числом разветвлений. Конкурс решения задач. Конкурс решения комбинаций. Конкурс решения задач. Игра в турнире - 2 занятия. Турниры по позициям миттельшпиля. Товарищеские матчи. Тренировочные партии. Зачёт.

## **8. Воспитательная работа.**

**Теория:** Интеллектуальная познавательная игра, посвящённая Дню народного единства «Мой дом-Россия». Презентация ко Дню Конституции «Закон, по которому мы живём».

**Практика:** Кругосветка «Когда часы 12 бьют...». Перестрелка вопросов и ответов «Дни мирные - дела боевые», посвященный Дню защитников Отечества. Космическое путешествие «108 минут, изменившие мир».

## **9.Итоговое мероприятие.**

**Теория:** Инструктаж по ТБ.

**Практика:** Открытый турнир. Награждение.

### **1.4. Планируемые результаты.**

#### **Метапредметные результаты:**

- развиты навыки сотрудничества и критического мышления;
- сформируется установка на здоровый образ жизни;
- сформируется мотивация к данному виду спорта;
- сформируются коммуникативные и креативные навыки, любознательность, усидчивость, внимание, образное мышление.

#### **Личностные результаты:**

- сформируются навыки общения, коммуникабельность и самоорганизация;
- сформируются навыки умения владеть собой;
- выработается чувство коллективизма, взаимопомощи и патриотизма;
- сформируется чувство ответственности, целеустремлённости.
- сформируются навыки конструктивного поведения в нестандартных ситуациях.

#### **Образовательные (предметные) результаты:**

- будут знать историю шахмат;
- научатся играть в шахматы;
- будут знать шахматные термины, фигуры, шахматный кодекс;
- познакомятся с учебной литературой по шахматам.

## Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации.

### 2.1. Календарный учебный график программы «Шах и мат».

№	Наименование разделов и тем	кол-во часов			Форма занятия	Форма контроля	Дата план	Дата факт
		всего	теория	практика				
<b>Модуль 1</b>								
<b>1. Вводное занятие</b>								
1.1.	Введение в образовательную программу. ТБ	1	0.5	0.5	беседа	беседа		
<b>2.История шахматной игры</b>								
2.1.	Французские и Российские шахматисты первой половины 19 века	1	0.5	0.5	беседа	пед. наблюдение		
2.2.	Викторина: «Российская шахматная школа»	1	1	-	викторина	викторина		
<b>3.Шахматный кодекс</b>								
3.1.	Основные положения шахматного кодекса Пробный турнир	1	-	1	Практическое занятие	пед. наблюдение		
<b>4.Дебют</b>								
4.1	Понятие о дебюте. Ввод в игру лёгких фигур	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
4.2	«Детский мат» и защита от него	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
4.3	Принципы игры в дебюте	1	0,5	0,5	Практическое занятие	педагогический анализ		
4.4	Быстрейшее развитие фигур	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
4.5	Понятие о темпе. Гамбиты	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
4.6	Борьба за центр	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
4.7	Безопасная позиция короля	1	0,5	0,5	Практическое занятие	педагогический анализ		
4.8	Гармоничное пешечное расположение	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
4.9	Связки в дебюте	1	0,5	0,5	Практическое	пед. наблюдение		

					занятие			
4.10	Дебютные ловушки	1	0,5	0,5	Практическое занятие	педагогический мониторинг		
<b>5.Миттельшпиль</b>								
5.1	Простейшие комбинации	1	0,5	0,5	Практическое занятие	Практическое задание		
5.2	Двойной удар	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
5.3	Открытое нападение	1	0,5	0,5	Практическое занятие	педагогический анализ		
5.4	Связка	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
5.5	«Мельница»	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
5.6	Отвлечение	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
5.7	Завлечение	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
5.8	Перекрытие	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
5.9	Рентген	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
5.10	Мат по последней горизонтали	1	0,5	0,5	Практическое занятие	Практическое задание		
<b>6.Эндшпиль</b>								
6.1	Пешечные окончания	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
6.2	Правила квадрата	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
6.3	Проведение пешки в ферзя	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
6.4	Оппозиция	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		

6.5	Ближняя и дальняя оппозиция. Разбор партий	1	0,5	0,5	Практическое занятие	педагогический мониторинг		
6.6	Технический прием «треугольник»	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
6.7	Особенности шахматной доски	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
6.8	Прием «отталкивания»	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
<b>Модуль 2</b>								
6.9	Окончания с проходными пешками у обеих сторон	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
6.10	Отдаленная проходная пешка	1	0,5	0,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
6.11	Турнир	1	0,5	0,5	Практическое занятие	Практическое задание		
<b>7. Шахматная практика</b>								
7.1. 7.2. 7.3.	Связка. Виды связок	3	1,5	1,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
7.4. 7.5. 7.6.	Тренировка техники расчета вариантов	3	1,5	1,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
7.7. 7.8. 7.9.	Решение позиций с малым числом разветвлений	3	1,5	1,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
7.10 7.11 7.12	Конкурс решения задач	3	1,5	1,5	Практическое занятие	педагогический мониторинг		
7.13 7.14 7.15	Конкурс решения комбинаций	3	1,5	1,5	Практическое занятие	педагогический анализ		
7.16 7.17	Конкурс решения задач	3	1,5	1,5	Практическое занятие	педагогический анализ		

7.18								
7.19	Игра в турнире	2	0,5	1,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
7.20								
7.21	Игра в турнире	2	0,5	1,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
7.22								
7.23	Викторина «Самый лучший».	2	0,5	1,5	Практическое занятие	пед. наблюдение		
7.24								
7.25	Турниры по позициям миттельшпиля	2	-	2	Практическое занятие	педагогический мониторинг		
7.26								
7.27	Тренировочные партии	2	-	2	Практическое занятие	педагогический мониторинг		
7.28								
7.29	Зачёт	2	-	2	Практическое занятие	пед. наблюдение		
7.30								
<b>8. Воспитательная работа.</b>								
8.1	«Мой дом-Россия».	1	-	1	Интеллектуально-познавательная игра	педагогический анализ		
8.2	«Закон, по которому мы живём»	1	0,5	0,5	Презентация ко Дню Конституции	пед. наблюдение		
8.3	«Когда часы 12 бьют...»	1	-	1	Кругосветка	пед. наблюдение		
8.4	«Дни мирные - дела боевые», ко Дню защитника Отечества.	1	0,5	0,5	Перестрелка вопросов и ответов	педагогический анализ		
8.5	«108 минут, изменившие мир»	1	-	1	Космическое путешествие	Итоговый турнир		
<b>9. Итоговое мероприятие.</b>								
9.1.	Открытый турнир. Награждение.	1	-	1	Открытый турнир	Открытый турнир		
9.2.	Итоговое занятие. Инструктаж по ТБ.	1	-	1				
<b>ИТОГО:</b>		<b>72</b>	<b>29</b>	<b>43</b>				

## 2.2. Условия реализации программы.

### Материально-техническое обеспечение программы.

Кабинет, в котором проводятся занятия, соответствует требованиям СП 2.4 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утвержденным постановлением главного государственного врача РФ №28 от 28.09.2020 г. До начала занятий и после их окончания осуществляется сквозное проветривание помещения. В процессе обучения учащиеся и педагог соблюдают правила техники безопасности труда.

Перечень инвентаря из расчета на группу в количестве 12-14-ти человек:

Кабинет	1 шт.
Шахматы	15 комплектов
Шахматные часы	6шт.
Столы-парты	15 шт.
Шкаф-стеллаж	1 шт.
Доска	1 шт.
Ноутбук	1 шт.
Учительский стол	1 шт.
Проектор	1шт.
Экран	1шт.
Стулья	28 шт.

### Кадровое обеспечение.

Для реализации программы ««Шах и мат» педагог дополнительного образования должен иметь высшее образование или среднее профессиональное образование по направлению подготовки «Образование и педагогика» или в области, соответствующей преподаваемому предмету, без предъявления требований к стажу работы либо высшее образование или среднее профессиональное образование и ДПО по направлению деятельности в образовательном учреждении. Требования к педагогическому стажу работы и квалификационной категории педагога не предъявляются. Педагог дополнительного образования должен систематически повышать свою профессиональную квалификацию.

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, имеет высшее профессиональное образование по специальности «Физическое воспитание, учитель физической культуры», Адыгейский Государственный педагогический институт, 1991 год. Окончил курсы повышения квалификации ГБОУ ИРО Краснодарского края по программе "Координация организационно-методического сопровождения шахматного образования детей", 2018 г. В 2020 году педагог прошел курсы повышения квалификации ГБОУ ИРО Краснодарского края по программам «Современные образовательные технологии в контексте модернизации системы дополнительного образования» и «Теория и методические основы

преподавания курса «Шахматы». Стаж работы в должности педагога дополнительного образования – 6 лет, общий педагогический стаж – 20 лет.

Основными направлениями деятельности педагога, работающего по программе, являются:

- организация деятельности учащихся, направленной на освоение дополнительной общеобразовательной программы;
- организация досуговой деятельности учащихся;
- обеспечение взаимодействия с родителями (законными представителями) учащихся, осваивающих дополнительную общеобразовательную программу, при решении задач обучения, развития и воспитания;
- педагогический контроль и оценка освоения дополнительной общеобразовательной программы;
- разработка программно-методического обеспечения реализации дополнительной общеобразовательной программы.

Педагог должен обладать следующими компетентностями:

- профессиональная компетентность;
- информационная компетентность;
- коммуникативная компетентность;
- правовая компетентность.

Педагог должен владеть:

- технологиями работы с одаренными учащимися;
- технологиями работы в условиях реализации программ инклюзивного образования;
- умением работать с учащимися, имеющими проблемы в развитии;
- умением работать с учащимися имеющими отклонения в социальном поведении.

### **2.3. Формы аттестации.**

Для отслеживания результативности обучения по программе «Шах и мат» используются следующие методы:

- *педагогическое наблюдение*;
- *педагогический анализ* результатов тестирования, бесед, участия в мероприятиях, анкет для родителей, активности учащихся на занятиях и т.п.;
- *педагогический мониторинг* журналов учета посещаемости, уровней усвоения учащимися ЗУН по программе – минимальный (1), общий (2), продвинутый (3).

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды контроля:

- С целью определения уровня развития учащихся в течение учебного года проводится текущий контроль знаний, учет посещаемости занятий, выполнение поставленных задач на занятиях.
- С целью определения степени усвоения учащимися учебного материала проводится промежуточный контроль.
- С целью определения уровня развития детей на конец срока реализации программы проводится итоговая диагностика.

## 2.4. Оценочные материалы.

### Диагностическая карта оценки социально-коммуникативного развития учащихся \_\_\_\_\_ группы объединения «Шах и мат»

№п/ п	ФИ О	соблюдение нравственных норм и правил поведения		умение слушать и слышать педагога		инициативность и самостоятельность		доброжелательное отношение к окружающим	
		начало года	конец года	начало года	конец года	начало года	конец года	начало года	конец года
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									

**0 баллов** – критерий не проявляется; **1 балл** – критерий проявляется редко, в минимальном объеме; **2 балла** – критерий проявляется часто, в достаточном объеме; **3 балла** – критерий проявляется постоянно, в полном объеме.

#### **Формы диагностики результатов:**

- Разбор партий учащихся (не имеет количественных критериев, но может показать уровень усвоения любого раздела программы, так как демонстрирует общий уровень понимания игры);
- Учебно-тренировочные соревнования;
- Соревнования проводятся между учащимися группы «Шахматы» по круговой системе один раз в три месяца;
- Соревнования;
- Выезд команды группы «Шахматы» на районные, соревнования - проводятся согласно графику;
- Зачёты по эндшпильной технике;
- Турниры по техническим позициям эндшпильного типа или этюдным позициям;
- Конкурс "Угадай ход";
- Викторина по истории шахмат.

### **Диагностика результативности прохождения различных разделов программы.**

#### **1. Эндшпильная техника.**

Проверка достигнутого уровня в эндшпильной технике проходит в форме сдачи зачётов. Требования следующие: учащийся должен уметь при игре с часами за 1 минуту выигрывать следующие позиции: Король и ферзь против короля, король и ладья против короля, король и две ладьи против короля, король и пешка против короля (в начальной позиции пешку можно провести в ферзи, но король соперника контролирует поле превращения), король конь и крайняя пешка против короля, король и ферзь против короля и коня, король и ферзь против короля и пешки, так же учащийся должен показать, что он знаком с методами защиты в окончании король и пешка против короля при условии если в начальной позиции при правильной игре можно не дать сопернику провести пешку в ферзи и знать какие пешки достигшие 2-й или 7-й горизонтали дают ничью против ферзя, а какие не дают.

## **2. Основы комбинационной и позиционной игры.**

Метод тестирования, позволяющий охватить одновременно группу ребят и выяснить их уровень усвоения материала по позиционной и комбинационной игре - конкурс "Угадай ход". Подбирается какая-нибудь позиция на определённую тему (атака на короткую рокировку, слабость комплекса полей определённого цвета, хорошие и плохие слоны и. т. д.). Учащимся даётся время, чтобы угадать какой ход сделал шахматист, игравший за ту сторону, которая выиграла (партии подбираются по возможности таким образом, чтобы игра сильнейшей стороны была безупречной). Потом проводится опрос в устной или письменной (нужно записать свой ход) форме. Угадавшие ход получают очки, в зависимости от сложности (1-10). Результаты сводятся в таблицу. Рекомендую записывать, кто из учащихся и в какой ситуации предлагал ход. Анализ результатов такого занятия-конкурса может дать ценную информацию об ориентации учащихся в позициях определённого типа, знания стандартных планов и приёмов игры. Занятие в такой форме содержит игровой и соревновательный элемент.

## **3. Решение шахматных задач и этюдов.**

Используя интерактивную доску, проектором передаём сигнал с видеоинформацией шахматных задач и этюдов для решения за определённый промежуток времени.

### **• Учебно-тренировочные игры, разбор партий.**

Игры проводятся по круговой системе или выборочно на усмотрение тренера; проводится анализ партий с разбором. Каждый учащийся объясняет и анализирует свои ходы, выявляя свои ошибки.

### **• Сеанс одновременной игры в шахматы.**

Преподаватель один играет против всех учащихся одновременно по очереди. Игрок делает ход только когда педагог подошел к нему.

### **• Мастер-класс с ведущими шахматистами.**

Для мастер-класса приглашают ведущих шахматистов и педагогов.

## **Анкета степени удовлетворенности учащихся**

### качеством дополнительного образования

**Название объединения** - «Шах и мат» .

Цель анкеты: определить степень удовлетворенности учащихся качеством образовательного процесса дополнительного образования.

Учащимся предлагается прочитать (прослушать) утверждения и оценить степень согласия с их содержанием по следующей шкале:

4 — совершенно согласен;

3 — согласен;

2 — трудно сказать;

1 — не согласен;

0 — совершенно не согласен.

Утверждения: Оценка

1. Мне нравится заниматься в спортивном объединении. 4 3 2 1 0

2. К руководителю объединения можно обратиться за советом и помощью в трудной ситуации. 4 3 2 1 0

3. В нашем коллективе хорошие отношения между взрослыми и ребятами. 4 3 2 1 0

4. На занятиях я получаю полезные знания, умения и навыки. 4 3 2 1 0

5. Я считаю, что здесь созданы все условия для развития моих физических данных. 4 3 2 1 0

6. Я доволен своими достижениями. 4 3 2 1 0

7. Я всегда с радостью посещаю занятия. 4 3 2 1 0

8. Я бы хотел продолжить заниматься в этом объединении. 4 3 2 1 0

9. Мой выбор одобряют родители. 4 3 2 1 0

10. Я стал уверенней в себе. 4 3 2 1 0

#### **Обработка полученных данных.**

Показателем удовлетворенности учащихся качеством дополнительного образования (У) является частное от деления общей суммы баллов всех ответов учащихся на общее количество ответов. Если «У» больше 3, то можно констатировать о **высокой степени** удовлетворенности, от 2 до 3 – **средней** степени удовлетворенности; если же «У» меньше 2, то это свидетельствует о **низкой** степени удовлетворенности учащихся занятостью в объединение.

### Мониторинг результатов обучения

№ п/п	Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возможное кол-во баллов	Методы диагностики (примерные)
<b>Теоретическая подготовка:</b>					
1.	<b>Теоретические знания, предусмотренные программой</b>	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	<b>минимальный уровень</b> (ребенок овладел менее чем ½ объема знаний предусмотренных)	1	Наблюдение, тестирование контрольный опрос, собеседование и др.

			программой и избегает употреблять специальные термины)		
			<b>средний уровень</b> (объем усвоенных знаний составляет более 1/2, и учащийся пытается употреблять специальные термины)	5	
			<b>максимальный уровень</b> (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период и употребляет осознано специальные термины)	10	
<b>Практическая подготовка:</b>					
2.	<b>Практические умения и навыки, предусмотренные программой</b>	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	<b>минимальный уровень</b> (ребенок овладел менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных программой)	1	Контрольное задание
			<b>средний уровень</b> (объем усвоенных умений и навыков составляет более 1/2)	5	
			<b>максимальный уровень</b> (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)	10	

Личностные результаты					
3.1.	Личностное развитие	Соответствие планируемым личностным результатам	минимальный уровень умений (учащийся не принимает участие в соревнованиях, эстафетах, товарищеских встречах).	1	Наблюдение
			средний уровень (учащийся редко принимает участие в соревнованиях, эстафетах, товарищеских встречах).	5	
			максимальный уровень (учащийся активно принимает участие в соревнованиях, эстафетах, товарищеских встречах).	10	

### Промежуточная аттестация учащихся (теоретические задания)

#### Викторина «Самый лучший».

Как расставлять шахматы в начале сражения?

Как ходит и бьёт Король?

Как ходит и бьёт Ферзь?

Как ходит и бьёт Ладья?

Как ходит и бьёт Слон?

Как ходит и бьёт Конь?

Как ходит и бьёт Пешка?

Где зародилась, и кто придумал игру «Шахматы».

Правилах превращения пешки?

Что такое рокировка?

Что такое «Шах» и «Мат»?

Решите задачи мат в один ход.

- **Знание понятия «шах».**

«Шах» — это...:

— это нападение на любую фигуру;

— *это нападение на короля;*

— это нападение на короля, от которого нет спасения.

- **Знание понятия «мат».**

«Мат» — это...:

— это нападение на любую фигуру;

— это нападение на короля;

— *это нападение на короля, от которого нет спасения.*

• **Знание понятия «пат».**

«Пат» — это:

— это нападение на короля, от которого нет спасения;

— *это положение в шахматной партии, при котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться;*

— это нападение на короля.

**4. Знание понятия «вилка».**

«Вилка» — это...:

— это двойной удар любой из фигур;

— *это двойной удар, который делает конь или пешка;*

— это нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.

• **Умение определить, когда партия закончилась выигрышем белых.**

Выбрать тот ответ, который доказывает, что партия закончилась выигрышем белых:

- 1-0;

- 1/2-1/2;

- 0-1.

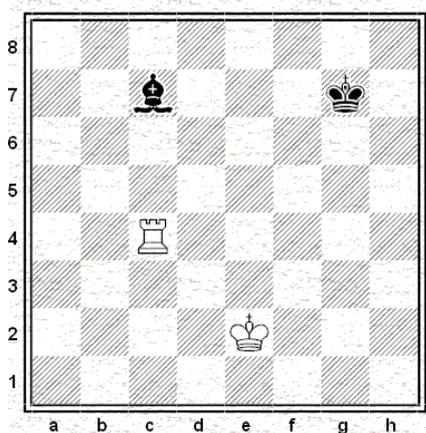
**Практические задания.**

• **Умение ходить фигурами.**

Показать ход той или иной фигуры на доске из положения, которое поставил педагог.

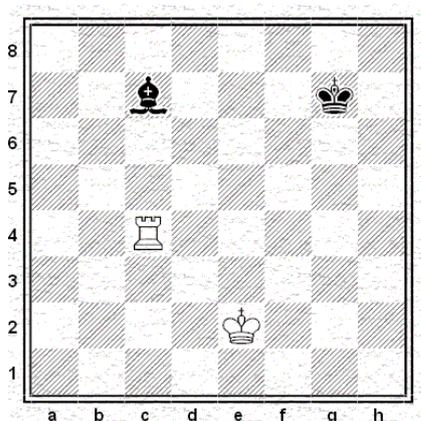
• **Умение убивать шахматные фигуры соперника.**

Учащимся предлагается простая позиция на доске, где они должны выяснить, можно ли убить какую-нибудь фигуру соперника или нет, например, может ли белая ладья убить слона:



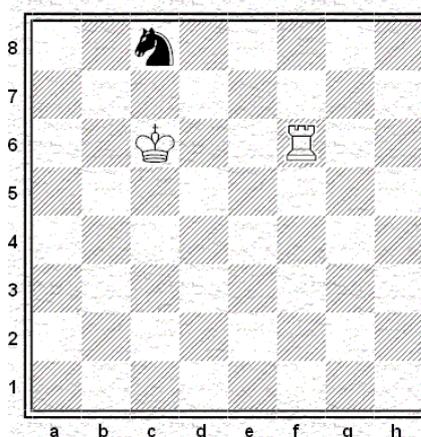
• **Умение ставить «шах».**

Шах королю:



- **Умение ставить «мат».**

Мат в 1 ход:



- **Умение видеть «пат».**

Определить шах или мат на доске.

**Оценка результатов:**

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

№	Ф.И. учащегося	Теоретическая подготовка			Практическая подготовка			Личностные результаты		
		мин	сред	макс	мин	сред	макс	мин	Сред	макс
1.										
2.										

## 2.5. Методические материалы.

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов. На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются:

- При знакомстве с шахматными фигурами;
- При изучении шахматной доски;

- При обучении правилам игры;
- При реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции — мотив — идея — расчёт — ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является частично-поисковый. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок прodelывает самостоятельно.

В программе предусмотрены материалы для самостоятельного изучения обучающимися (домашние задания для каждого года обучения, специально подобранная шахматная литература, картотека дебютов и др.).

На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре. Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

**Для работы по программе используются следующие методы обучения:** словесный; наглядный; практический; игровой.

**Воспитательные методы:** убеждение; поощрение; стимулирование; мотивация.

**Используются следующие виды технологий:** групповое обучение; коллективное взаимообучение; дифференцированное обучение; развивающее обучение; здоровьесберегающая технология; проблемное обучение; игровой деятельности.

Принципы, лежащие в основе программы «Шах и мат»: доступности (простота, соответствие возрастным и индивидуальным особенностям); наглядности (иллюстративность, наличие дидактических материалов), демократичности и гуманизма (взаимодействие педагога и ученика в социуме, реализация собственных творческих потребностей).

Поскольку шахматы, по своей природе, являются игрой с конечным и совершенно определённым результатом (выигрыш, проигрыш, ничья), основным критерием результативности освоения материала являются практические результаты в игре. Правила игры в шахматы; теоретические

схемы начала партий за белых и чёрных; теоретические схемы ведения игры в центре и на флангах; теоретические схемы ведения игры в эндшпиле.

Необходимо сделать одно очень существенное замечание. Теория современных шахмат создавалась более 500 лет и её объём очень велик. Понимание этой игры формируется у шахматиста всю жизнь, как бы сильно он не играл. Поэтому, даже отличное усвоение, какого-то раздела программы (например, обучающийся быстро умеет реализовывать элементарное материальное преимущество - ставит мат королём и ферзём, королём и ладьёй, проводит пешку в ферзи), совершенно не обязательно даст моментально хорошие спортивные результаты. Чтобы воспользоваться этими знаниями для достижения победы в партии, надо сначала получить позицию с лишним ферзём, ладьёй или пешкой. А в реальной партии может получиться, что учащийся проиграет ее, попав на ловушку в дебюте. Это создаёт очень большую сложность в оценке результативности прохождения программы целиком.

### **Дидактические игры и задания.**

Все дидактические игры и задания моделируют для учащихся те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

#### **«Игра на уничтожение».**

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

#### **«Один в поле воин».**

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

#### **«Лабиринт».**

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

#### **«Перехитри часовых».**

Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

#### **«Сними часовых».**

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

#### **«Кратчайший путь».**

За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

### **«Захват контрольного поля».**

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

### **«Защита контрольного поля».**

Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

### **«Атака неприятельской фигуры».**

Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

### **«Двойной удар».**

Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

### **«Взятие».**

Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

### **«Защита».**

Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

### **«Выиграй фигуру».**

Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

### **«Ограничение подвижности».**

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

### **«В бой идут одни только пешки».**

Практическая игра пешками.

### **«Шах или не шах».**

Приводится ряд положений, в которых учащиеся должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

### **«Дай шах».**

Требуется объявить шах неприятельскому королю.

### **«Пять шахов».**

Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

### **«Защита от шаха».**

Белый король должен защититься от шаха.

### **«Мат или не мат».**

Приводится ряд положений, в которых учащиеся должны определить: дан ли мат черному королю.

### **«Первый шах».**

Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

### **«Рокировка».**

Учащиеся должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

«Два хода».

Для того чтобы учащиеся научились создавать и реализовывать угрозы, они играют с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога учащийся отвечает двумя своими ходами.

### Шахматный словарь

**Авторское решение этюда** - решение, представленное автором этюда.

**Активизация фигур** - один из основных методов борьбы в шахматной партии. В дебюте он подразумевает мобилизацию сил (фигур и пешек), в миттельшпиле и эндшпиле - их участие в выполнении общего стратегического плана игры или тактической операции, расположение на перспективных позициях. Например, король, который в дебюте и середине игры занимал пассивное положение (в этих стадиях партии, как правило, главная роль короля – его безопасность), в эндшпиле активизируется (обычно выводится вперед) и становится активной борющейся фигурой.

**Активная фигура.** См. Фигура активная

**Анализ позиции** - исследование, всесторонний разбор имеющихся в данной позиции возможностей и оценка возникающих положений.

**Атака** - от французского *attaque* – нападение. Существует два понятия атаки в шахматном искусстве: тактическое – прямое нападение на фигуры или пункт соперника, и стратегическое – наступление на каком-либо участке доски или по всей доске.

**Батарея** - расположение двух разноименных фигур одного цвета на одной линии. Отвод стоящей впереди (по отношению к королю противника) фигуры (она называется первой фигурой батареи) – выстрел батареи – позволяет включиться в действие второй фигуре. Батарея называется по первой фигуре – королевская, коневая, слоновая, ладейная или пешечная.

**Батареиный удар** (выстрел, залп батареи) - ход первой фигуры батареи, осуществляющий нападение первой и (или) второй фигуры на важные пункты.

**Батареиный мат (шах)** - объявление мата (шаха) с использованием батарейного удара.

**Батареи построение** - один или несколько ходов, в процессе которых фигуры, которые составят батарею, располагаются на одной линии в требуемом порядке и на нужных полях.

**Батарея индийская** - при ее построении сначала вторая фигура будущей батареи делает ход вдоль линии, переходя так называемое критическое поле (поле, на которое может встать первая фигура батареи). Затем первая фигура батареи переводится на критическое поле, временно выключая вторую фигуру из игры по этой линии и завершая построение батареи. Работа б.и. состоит в том, что первая фигура батареи приближается к королю противника, то открывая, то закрывая линию действия второй фигуры.

**Бешеная фигура** - незащищенная фигура, непрерывно нападающая на фигуру соперника (разновидность вечного нападения). Взятие бешеной

фигуры ведет к пату. Нападение бешеной фигуры на короля является разновидностью вечного шаха.

**Блокада** - от немецкого Blockade. Ограничение подвижности фигур и пешек противника своими фигурами и пешками и нарушение взаимодействия неприятельских сил. Ограничение подвижности при блокаде достигается двумя способами — путем контроля полей, на которые могут пойти чужие фигуры и пешки, и путем их механического торможения. Например, блокада черного короля — ограничение его подвижности белыми фигурами.

**Блокада пешки** - ее продвижение остановлено фигурой или пешкой противника, стоящей непосредственно перед ней, или путем контроля поля, на которое пешка может пойти, так что ее продвижение является слабым ходом.

**Блокировка поля или линии** - фигуры или пешки одной из сторон занимают поля возле другой своей фигуры или поодаль от нее, но на важной для данной позиции линии или на пути следования своих же фигур, ограничивая их подвижность.

**Вечная угроза** - разновидность позиционной ничьей — слабейшая сторона, создавая постоянную угрозу (мата, пата, проведения пешки и т. д.), не позволяет сопернику реализовать перевес в силе.

**Вечная связка** - разновидность позиционной ничьей: сильнейшая сторона не может без ущерба для себя избежать связки.

**Вечное нападение (преследование)** - разновидность позиционной ничьей: слабейшая сторона постоянным нападением на фигуру (фигуры) соперника не позволяет ему реализовать перевес.

**Взаимное вечное нападение** - белая фигура непрерывно преследует черную фигуру, которая, в свою очередь, нападает на белую фигуру.

**Взаимный пат** - белые ищут спасения в пате, а если черные мешают этому, то сами оказываются запатованными.

**Взаимный цугцванг** - позиция, в которой очередь хода невыгодна каждой из сторон.

**Взаимодействие сил** - согласованное действие фигур и пешек, выполняющих тактический или стратегический план.

**Вилка** - тактический прием: нападение фигуры или пешки на две (двойной удар) или более фигур соперника.

Иногда вилкой называется только двойной удар коня или пешки.

**Вскрытое нападение** - нападение на фигуру или пешку с помощью батарейного удара.

**Вторжение** - проникновение фигур одной из сторон в расположение сил соперника.

**Выжидательный ход** - ход с единственной целью — передать очередь хода сопернику. Один из способов поставить соперника в положение цугцванга. Также часто применяется шахматистами во время партий в цейтнотах, чтобы не просрочить время и включить часы соперника.

**Выигрыш темпа** - тактический прием: в результате скрытого маневра активная сторона получает недостающий для какой-либо операции темп.

**Гармоничное действие сил** - хорошее взаимодействие фигур (от греч. harmonia — связь, стройность, соразмерность; в истории эстетики гармония — характеристика прекрасного)

**Дальнобойные фигуры** - ферзь, ладья и слон.

**Два коня против пешки** - одно из сложных окончаний. Теория этого эндшпиля разработана в начале XX века выдающимся российским шахматным композитором Алексеем Троицким. Согласно его блестящим анализам, проведенным в начале XX века, когда о компьютерах еще и не мечтали, при блокаде черной пешки конем на одном из полей a3-b5-c4-d3-e3-f4-g5-h3 («абсолютная линия Троицкого») — или дальше от полей превращения — белые выигрывают, в конечном итоге матуя черного короля (черная пешка помогает белым избежать пата) независимо от расположения королей. В ряде позиций (при отесненном черном короле) мат возможен и при более продвинутой пешке.

**Двойной удар** - тактический прием: ход, в результате которого осуществляются две угрозы, два нападения или сочетание угрозы и нападения.

**Двойной шах** - нападение на короля двумя фигурами одновременно. Защититься от такого шаха можно только отходом короля.

**Дерево расчета** - совокупность вариантов, которые надо рассмотреть при расчете той или иной позиции. Термин введен гроссмейстером А. Котовым.

**Диаграмма шахматная** - графическое изображение позиции на шахматной доске в книгах, журналах, на экранах и т. д. Диаграммы на сайте расположены так, что угловое поле a1 расположено слева внизу.

**Доминация** - контроль над шахматным пространством, в результате которого определенные поля становятся недоступными для фигуры соперника. Термин введен выдающимся французским шахматным композитором Анри Ринком (1870-1952).

**Жертва** - добровольная отдача противнику фигуры или пешки, или размен более ценного материала на менее ценный.

**Жертва активная** - фигура сама идет под бой или совершает неэквивалентный размен.

**Жертва пассивная** - атакованная фигура не уходит из-под боя.

**Жертва приближения (привлечения)** - тактический прием (жертва активная) для приближения короля (обычно на расстояние одного хода короля) к чужой дальнобойной фигуре (ладье или слону) или для последующего нападения на нее королем, или для ограничения ее свободы маневра.

**Замурование** - тактический прием: фигура лишается подвижности блокировкой своими же пешками и фигурами (полное замурование) или имеет только слабые ходы (частичное замурование).

Различают три вида замурования:

- 1) наиболее распространенный случай— слабейшая сторона замуровывает свою фигуру (свои фигуры) с целью пата;
- 2) одна из сторон вынуждает замуровывание фигуры соперника с целью ее последующего выигрыша
- 3) одна из сторон замуровывает свою фигуру для достижения победы каким-либо способом

**Запасные ходы** - ходы пешками или фигурами, помогающие овладеть полями соответствия или избежать цугцванга в течение некоторого времени.

**Засада** - тактический прием: расположение дальнобойной фигуры за своей или чужой фигурой, после ухода которой она действует на определенное поле или линию.

**Заслон** - способ защиты, когда на линию связки, батареи или опасной дальнобойной фигуры ставится фигура соперника.

**Защита** - отражение наступательных действий противника.

**Инициатива** - проявление активности, основная цель которой — придать действиям своих фигур атакующий характер и, наоборот, лишить противника возможности атаковать, заставить его защищаться. Ради овладения инициативой нередко оправданы материальные жертвы или позиционные уступки.

**Ключевые поля** - поля, занятие которых фигурами ведет к достижению поставленной стратегической цели. В пешечных эндшпилях нередко борьба сводится к передвижению королей по полям соответствия с целью овладеть ключевыми полями.

**Комбинация** - форсированный вариант с жертвой, использующий различные тактические приемы и имеющий целью получение преимущества, уравнение позиции или осложнение борьбы для создания практических шансов на победу или ничью — в зависимости от оценки начальной позиции.

**Компенсация** - от латинского *compensatio* — возмещение, уравнивание. В шахматах компенсация может быть материальной (например, ладья, слон и пешка за ферзя) или позиционной (за пожертвованную пешку или фигуру — атака, активность оставшихся фигур, образование проходной пешки и т. д.). Компенсация может быть достаточная или недостаточная (имеется в виду — для уравнивания игры).

**Коневая оппозиция.** См. Оппозиция.

**Крепость** - разновидность позиционной ничьей: неприступная позиция.

**Критический ход** - термин в шахматной композиции. Используется для обозначения перехода дальнобойной фигуры через точку пересечения линий действия двух фигур (критическое поле), например, при построении индийской батареи.

**Лавирование** - стратегический прием — маневрирование фигурами с целью создания и использования слабостей в лагере противника. Автор термина А. Немцович: «Процесс лавирования, направленного против двух неприятельских слабостей, можно было бы охарактеризовать приблизительно так: две слабости, сами по себе вполне защитимые,

попеременно берутся под обстрел... Партия проигрывается потому, что для защищающегося в какой-нибудь момент оказывается невозможным поспеть за противником в быстроте перегруппировки сил... Можно лавировать и против одной слабости, в этом случае необходимо, чтобы разнообразие способов атаки (например, атака фронтальная, фланговая, обходная) возмещало отсутствующее разнообразие слабостей».

**Лесенка** - подъем или спуск фигуры (ферзя, ладьи, короля) графически четкими зигзагами.

**Линейные фигуры** - ферзь, ладья и слон.

**Лишняя фигура** - одна из сторон имеет на одну фигуру больше.

**Ловушка** - попытка вызвать ход противника, казалось бы, для него выгодный, но на самом деле ошибочный.

**Маневр** - один или несколько ходов фигурой (фигурами) одной из сторон для достижения конкретной цели.

**Маневр (идея, метод) Рети** - маневр короля, в результате которого остается возможность выбора между двумя или более целями.

**Материал** - фигуры и пешки на доске в течение партии.

**Материальное преимущество** - перевес в силах (фигурах и пешках).

**Метод треугольника (треугольник)** - прием передачи хода противнику без изменения первоначальной позиции с целью создания цугцванга. Прием состоит в маневре фигуры (короля, ладьи, слона, ферзя) по трем полям в то время, как соперник может маневрировать только по двум.

**Миниатюра** - этюд с числом фигур не более семи.

**Минированные поля** - движение фигуры должно происходить по строго определенным полям. Игра на другие («минированные») поля позволяет сопернику осуществить контригру.

**Начальная позиция этюда** - расположение фигур в этюде до первого хода.

**Ниша (патовое гнездо)** - поле, где король прячется для постройки пата.

**Оппозиция** - частный случай полей соответствия. Противостояние королей на вертикали, горизонтали или диагонали, когда между ними нечетное число полей.

**Оппозиция ближняя** — когда между королями одно поле, дальняя — три или пять полей. Иногда применяется термин коневая оппозиция — когда короли расположены на расстоянии хода коня.

**Открытая линия** - линия, на которой нет пешек обеих сторон.

**Ответный шах (перекрестный шах)** - объявление шаха в ответ на шах противника. Тактический прием, используемый для перехвата инициативы.

**«Отталкивание плечом»** - прием в эндшпиле, когда король встает на пути неприятельского короля, чтобы не пропустить его к важному пункту. Один из методов блокады и выигрыша темпа.

**Пассивная фигура.** См. Фигура пассивная.

**Пассивизация фигуры** - тактический прием: фигура отесняется на поле, находясь на котором, не может активно участвовать в борьбе. Если речь идет

о пассивизации короля, то, кроме отмеченного, он после оттеснения может подвергаться опасности (угрозы мата, линейные удары и т. д.).

**Передача хода** - тактический прием, используемый, в частности, для создания положения цугцванга. (См. также «Метод треугольника»). Цель — создать эту же позицию, но при ходе противника.

**Перекрытие** - тактический прием: расположение собственной фигуры на линии действия дальнобойной фигуры (неприятельской или своей). Если при этом ограничивается подвижность чужой фигуры (или нарушается взаимодействие чужих фигур), то перекрытие является частным случаем блокады.

**Переработка (корректировка, исправление) этюда** - исключение побочных решений или не решаемости опубликованного этюда, улучшение его формы, обогащение содержания, выполненное самим автором или другим шахматным композитором.

**Перестановка ходов** - изменение очередности ходов в намеченном варианте.

**Пешечный прорыв** - образование проходной пешки с помощью жертвы одной или нескольких пешек.

**Плохой слон** - слон с ограниченной подвижностью, упирающийся в свою же заблокированную пешку.

**Побочное решение** - решение этюда способом, отличным от авторского.

**Позиционная ничья** - позиции, в которых слабейшая сторона добивается ничьей повторением ходов из-за позиционных слабостей в положении соперника или сильнейшая сторона не может реализовать свое преимущество (например, крепость, преследование, блокада).

**Поля соответствия** - поля, овладение которыми позволяет поставить соперника в положение цугцванга.

**Правило оппозиции** - если короли находятся на одной линии и число полей между ними нечетное (одно, три или пять), то оппозицией владеет тот из партнеров, кто ходил последним. Владеющий оппозицией получает позиционное преимущество.

**Преследование** - непрерывное нападение на фигуры или пешки противника. Например, вечный шах — непрерывное нападение на короля — частный случай преследования.

**Приближение (привлечение).** См. Жертва приближения (привлечения).

**Привязывание** - положение, в котором фигура одной из сторон вынуждена постоянно защищать свои позиционные слабости (фигура не может покинуть поле или линию из-за необходимости защиты другого поля или более ценной фигуры).

**Принцип (правило) Тарраша** - в ладейных окончаниях ладью следует ставить сзади проходной пешки — как своей, так и неприятельской. Как и вообще в шахматах, бывают исключения из этого правила.

**Промежуточный ход** - ход, сохраняющий возможность выполнения своего плана в дальнейшем, но или разрушающий план противника, или

ухудшающий положение его фигур, или улучшающий положение своих фигур.

**Промежуточный шах** - шах, позволяющий выиграть темп с целью улучшения позиции своих фигур или ухудшения позиции фигур противника. Часто применяется для перевода своей фигуры к нужному пункту или для вынуждения невыгодного расположения чужих фигур.

**Прорыв** - тактический прием, включающий в себя жертву одной или нескольких фигур или пешек разрушения обороны противник.

**Пуанта** - от франц. *pointe* — вершина. Самый трудный (тонкий или скрытый) ход в маневре или комбинации. Термин предложен Леонидом Куббеле, выдающимся российским шахматным композитором.

**Распатовывание** - тактические приемы, позволяющие предоставить ход королю, находившемуся в патовом положении.

**Связка** - Позиция, в которой линейная фигура ограничивает подвижность находящейся на этой же линии фигуры соперника за счет того, что за связанной фигурой стоит более ценная фигура (относительная связка) или король (абсолютная связка).

**Связывание** - прием ограничения подвижности фигур с помощью связки.

**Скользящая вилка** - тактический прием: черные, защищаясь от коневой вилки, смещают свою фигуру, но белые каким-либо способом заставляют сдвинуться и вторую фигуру, после чего конь наносит двойной удар на другом поле.

**Слабое превращение** - превращение пешки в ладью, слона или коня.

**Слабость в позиции** - широкое понятие, означающее поле (или фигуру, или пешку на этом поле), которое надо защищать, так как противник напал или угрожает напасть на эту слабость. Примеры слабостей — поле, на котором угрожает мат; фигура или пешка, на которую напали и которая сама не может защититься; проходная пешка противника, которую нельзя пропустить вперед; поле, которое постоянно надо держать под боем, чтобы блокированная чужая фигура не вырвалась на свободу, и т. д. Привязывание фигур противника к защите своих слабостей — эффективный способ уменьшения активности его фигур.

**Спертый мат** - матовый финал, в котором собственные фигуры и пешки отнимают у короля все поля для отступления.

**Стратегия шахмат** - принципы и способы ведения шахматной партии. Элементами стратегии являются: расстановка фигур (в том числе их концентрация на каком-либо участке, обеспечение их взаимодействия, защита своего короля и ослабление чужого), овладение пространством или контроль над ним (например, в центре доски или в районе короля противника), создание хороших своих фигур и плохих чужих, создание и захват открытых линий и слабых полей противника, перспективное расположение своих пешек и ослабление чужих, противодействие стратегическому плану противника (например, путем передислокации сил, опережающего наступления). Совокупность стратегических элементов

позволяет оценить позицию и выбрать план игры. Стратегия создает основу (позиционное преимущество) для тактических операций — ударов и комбинаций.

**Тактика шахмат** - совокупность приемов и способов выполнения отдельных шахматных операций, характерных для позиций, когда фигуры соперников вступают или могут вступить в непосредственный контакт, нападают или угрожают напасть друг на друга. Тактические операции включают тактические удары и комбинации.

**Тактический удар** - активный ход — нападение или угроза, без жертвы или с мнимой (кажущейся) жертвой, использующий дефекты позиции соперника.

**Темп** - один ход; единица времени в шахматах.

**Точка пересечения** - поле, где пересекаются линии действия фигур.

**Треугольник.** См. метод треугольника.

**Фигура активная** - активной будем называть такую фигуру, которая не связана только защитными функциями, но имеет свободу маневра, может создавать угрозы королю, другим фигурам и пешкам противника или ограничивает его контригру (участвует в блокаде, нападениях, преследовании и т. д.).

**Фигура пассивная** - фигура, лишенная полезных свойств активной фигуры и, в лучшем случае, выполняющая только защитную работу.

**Фокальное поле:**

1. Поле, находясь на котором, фигура контролирует (защищает) два своих слабых пункта. Если в результате цугцванга, блокады, перекрытия и т. д. фигура теряет контроль над одним из своих слабых пунктов, это сразу используется противником.

2. Поле — точка пересечения линий действия двух фигур одной стороны, каждая из которых защищает определенную слабость на своей линии. Постановка противником на такое поле своей фигуры (перекрытие на фокальном поле) ведет к дезорганизации защиты и потере контроля над одной из слабостей.

**Этюд** - от франц. *etude* — изучение, исследование. Шахматный этюд — составленная автором позиция, по правилам шахматной игры возможная в партии, содержащая оригинальную идею для достижения выигрыша или ничьей строго единственным способом.

## **ЭТИКЕТ И ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ ИГРАЮЩИМ В ШАХМАТЫ**

- Соперники должны обменяться рукопожатиями до и после партии.
- Черные начинают партию, нажав на кнопку часов соперника.
- Сделав ход, нажмите немедленно на кнопку часов, чтобы зря не тратить свое время. Используйте для нажатия ту же руку, которой вы делали ход.
- Черные могут выбрать, где – слева или справа – будут во время партии располагаться часы.
- Делайте ходы исходя из положения на доске и не обращайтесь внимание на рейтинг партнера.

- Концентрация! Фокусируйте свое внимание на своей партии, забудьте о прочих. Старайтесь без необходимости не отходить от доски.
- Нельзя отвлекать других играющих никаким образом и особенно своего противника.
- Неэтично комментировать (как свои, так и чужие) ходы партии, пока она не окончена.
- Не разрешено говорить противнику о том, что теперь его очередь хода, после того как вы сделали свой.
- Правило «тронул - ходи» соблюдается в турнирных партиях всегда. Если вы коснулись фигуры, чтобы ее поправить, то объявить о своем намерении нужно заранее, произнеся «извините, поправляю». Иначе вас заставят сделать ход тронутой фигурой. Если вы коснулись фигуры противника, ее придется взять, если это возможно – так гласят турнирные правила.
- Если на вашей стороне материальный перевес, меняйте фигуры и упрощайте позицию, не допуская при этом ошибок. Если же материальный перевес на стороне противника, то разменов следует избегать. Нужно постараться усложнить позицию.
- Объявлять шах вслух не требуется, хотя вы можете это сделать, если это не будет помехой противнику или другим играющим.
- Если вы намерены предложить ничью, то сначала сделайте ход, затем предложите ничью и после этого нажмите на кнопку часов. Не предлагайте ничью, если над ходом думает противник. Это и против правил, и невежливо. Не повторяйте предложение снова и снова, раз уж оно было отвергнуто.
- Если был сделан невозможный ход, то следует немедленно пригласить судью турнира.
- Если возник спор по поводу продолжающейся партии, оба игрока должны сохранять спокойствие, а часы необходимо немедленно остановить. Затем нужно пригласить судью. Судья может разрешить спортивную ситуацию согласно кодексу.
- Чтобы сдать партию, игрок должен вежливо сказать «сдаюсь» или аккуратно опрокинуть своего короля. Последнее так же означает сдачу партии.
- Не нужно кипятиться и нервничать по поводу поражения в середине турнира. Сохраняйте спокойствие. Нужно взять себя в руки и нормально готовиться к следующей партии. Важно уметь контролировать свои эмоции.
- Не нужно торжествовать в случае победы или же падать духом и испытывать недружелюбные чувства к победившему вас противнику. Лучше проанализируйте с ним партию и, если возможно, сделайте это в соседней комнате. Не мешайте другим играющим.
- Партнерам не нужно напоминать друг другу о необходимости нажимать кнопки часов, равно как и ждать, пока противник нажмет на часы, прежде чем делать ход (при условии, что противник уже сделал ход). В некоторых обстоятельствах может понадобиться остановить часы обоих противников. Узнайте о том, как это делается до начала партии. Походы в туалетную

комнату, телефонные звонки и прочее не являются уважительными причинами для временной остановки часов.

- Приходите на партию вовремя. Опоздывать не вежливо. Если вы опоздаете больше чем на час, вам будет засчитано поражение.
- Не поправляйте фигуры на каждом ходу. Это может действовать на нервы противнику.
- Не слушайте музыку при игре в шахматы. Это будет отвлекать и вас, и противника.

### **Психологические причины, мешающие успешной реализации материального преимущества:**

- Чрезмерное напряжение и волнение, вызванные шахматной борьбой.
- Нетерпение в ожидании быстрой и легкой победы; стремление не только быстро, но эффектно закончить партию.
- Потеря интереса к борьбе, в связи с завершением ее творческой стороны; раздражение, вызванное упорным сопротивлением соперника.
- Своеобразная боязнь мнительных людей «не выиграть партии». Они начинают играть осмотрительно, подчас просто трусливо. Активно же играющий неожиданно добивается возможности реализовать свои ничейные шансы.

### **Советы и важные условия, которые надо выполнить для успешной реализации материального преимущества**

1. Стараться, вне зависимости от достигнутого перевеса, сохранить полную собранность мысли и боевой дух до момента капитуляции противника;
  2. Не подменять простых найденных решений более сложными ради якобы эффектных замыслов. Излишняя красота – это мишура;
  3. Изучать теорию эндшпиля и на этой основе повышать свою технику;
  4. Не спешите при обдумывании хода и составлении общего плана выигрыша. Спокойно встречайте со стороны противника некоторые некорректные «атаки отчаяния», которые обычно лишь ускоряют его поражение и являются наглядным свидетельством сознания им безнадежности своей позиции;
- В тех случаях, когда при реализации материального перевеса вас постигла неудача, надо объективно исследовать причины, которые помешали вам довести хорошо начатое дело до логического конца;
  - Помните, что путь догматизма – это путь наименьшего сопротивления. Борьтесь с ним всеми силами, не попадать в плен шаблона и очевидности. Все принципы, правила, установки применять, сообразуясь с конкретной обстановкой в каждой данной ситуации.

### **Что делать перед игрой:**

- На игру нужно настраиваться до запуска часов. Минут за 10 до начала партии стоит занять своё место и настроиться.

- Даже если вы опаздываете, нужно сосредоточиться, прежде чем сделаете ход. Впопыхах можно наделать ошибок. Нужно привести мысли в порядок и добиться своего стандартного ритма.
- Подготавливаясь к партии, вы должны попытаться достичь состояния уверенности и сосредоточенности.
- До начала партии вам нужно определиться с её целью, какой результат вы хотите получить. На установку может повлиять количество очков, на каком месте вы идёте, командный это турнир или нет, обязателен ли принцип «только победа» или достаточно ничьей.
- Если у вас есть такая возможность, подготовьтесь к сопернику заранее. Посмотрите его избранные дебютные схемы и выберите ту, что будете играть, вспомните, как он ведёт себя за доской. Это всё сделает вас увереннее во время игры.
- Отдохните перед игрой. Нужно выспаться и иметь «свежую голову» перед началом партии. Полезна прогулка перед игрой.
- Не рекомендуется перед игрой: (1) плотно есть, (2) опаздывать, (3) приходиться с чувством усталости.
- Шоколад снимает усталость и сонливость, что важно в серьёзных партиях с большим контролем времени. Можно съесть несколько долек до игры и вовремя. Но не злоупотреблять.

#### **Об уверенности и неуверенности:**

- Симптомы неуверенности: лишние, иногда повторяющиеся движения, во время обдумывания позиции, брать и класть ручку, крутить в руках бланк, ёрзать на стуле, часто менять положение тела — это признаки слабости.
- Уверенность: всё делать спокойно, точно и немного расслабленно.
- За доской вы должны играть быстро, ставить фигуры точными и быстрыми движениями — это признаки уверенности в себе.
- Ещё больше вселяет в соперника мысль о вашей полной уверенности в своих силах и позиции — встать из-за доски, абсолютно не интересуясь реакцией соперника, и пойти заниматься своими делами — например, посмотреть партии или просто прогуляться.
- Уверенность в себе показывает также полное отсутствие психологической или двигательной реакции на ход соперника.
- Некоторые шахматиста, чувствуя уверенность соперника, начинают испытывать неуверенность и совершают ошибки.
- Быстрая игра — ещё один способ внушить сопернику неуверенность в себе. Видя быструю игру, соперник начинает думать, что попал в ловушку или пропустил важный ход. Он начинает думать над своим ходом дольше — теряет время. Ещё один вариант — соперник тоже начинает играть быстрее и входит в ритм, от чего просчитывается. Однако для быстрой игры требуется придельная собранность и мобилизованность.

#### **Психологические тонкости:**

- Вы должны уметь регулировать свой организм и своё внутреннее состояние.

- Методика для того, чтобы успокоиться: начинайте медленно повторять про себя следующие фразы «Мои кончики пальцев становятся тёплыми» - 3 раза, «Мои кончики пальцев теплеют» - 3 раза, «Мои кончики пальцев тёплые» - 3 раза, фиксируя своё внимание на кончиках пальцев. Потом переходите к фразам про кисти, запястья и т. д. Далее ноги и тело.
- Запоминайте поведение соперника до, после и во время партии. Эта информация может пригодиться вам в будущем при подготовке к нему в других турнирах. Если это ваши потенциальные конкуренты, с которыми вы постоянно встречаетесь за доской, полезно зафиксировать ваши мысли и проанализировать после соревнований с тренером или самому.
- Запись хода — палка о двух концах. С одной стороны так поступают неуверенные в себе игроки, с другой — это метод посмотреть «свежим» взглядом на свои ошибки и возможные «зевки».
- Если противник играет пассивно и осторожно, вам следует играть в стиле «давления», действовать энергично и точно, но при этом избегая неоправданного риска.
- Если соперник любит играть закрытые позиции, нужно искать пути максимально «открыть» игру.
- Если соперник любит атаковать, то одна из стратегий — переход в тихое окончание.
- Если вы заметили, что соперник хочет играть на одном фланге, посмотрите, можно ли начать игру на другом.
- Играть нужно не только «по позиции», но и «по игроку», создавая ему максимальные психологические трудности.

#### **Что делать во время игры:**

- Во время партии нужно быть максимально сосредоточенным на позиции.
- Во время партии нужно чувствовать себя уверенно.
- Даже если у вас преимущество в виде лишнего материала, это не показатель победы. Расслабиться можно только тогда, когда соперник остановил часы и пожал вам руку, поблагодарив за игру.
- Во время игры нужно не только думать над позицией, но и чувствовать самого себя, своё состояние и состояние соперника.
- Наблюдение за соперником: на какую часть доски он смотрит пристальнее? Там он и строит планы игры. Смотрит на вашу половину — готовится нападать, на свою — защищаться.
- Наблюдайте за соперником: насколько быстро он делает ход? Если соперник во время обдумывания хода концентрируется на разных участках доски, значит он изучает разные варианты и, возможно, не уверен в своём плане.
- Вы должны быть психологически готовы к неожиданным действиям соперника и к его сильным ходам.
- Несколько принципов игры в дебюте с точки зрения психологии: (1) Дебют должен вам нравиться, (2) Вы должны понимать этот дебют, все основные варианты и продолжения за соперника, быть готовыми к неожиданностям, (3)

Вы должны уметь варьировать и менять варианты, продолжения, порядок ходов, в зависимости от стиля соперника, (4) Если вам не нравится то, что играет соперник, иногда правильно уйти от основных веток и наилучших вариантов.

- Техника мышления и принятия хода: (1) Вспомните свои рассуждения на предыдущих ходах. Это может помочь вам в выборе дальнейшего варианта. Возможно, позиция не сильно изменилась и ваши мысли вполне годятся для дальнейшего плана действий. (2) Внимательно проанализируйте последний ход соперника. (3) Если вы предвидели ход соперника, просто продолжайте думать над позицией. Если ход соперника неожиданный, забудьте на время предыдущие планы и посмотрите на текущую позицию как на новую. Нужна полная концентрация, и мобилизация, подробный и продолжительный анализ угроз соперника и вашей позиции. (4) Проверьте позицию ещё раз на «зевки»: одноходовые, угрозы и ловушки соперника.

- Правильная реакция на быструю игру соперника — сознательно медленный темп ответов с поиском максимально сильных продолжений, создающих максимальные трудности сопернику.

- Игра в обороне: (1) защита и профилактика своей позиции, (2) поиск, создание и реализация контршансов и контругроз.

- Чтобы играть в обороне вам необходимы: психологическая устойчивость, концентрация, мобилизация, установка на поиск резервов и возможностей, на продолжение борьбы даже в худшей позиции.

- При переходе от обороны к контратаке важна скрытность подготовки контратаки и её внезапность.

- Нужно уметь перестраиваться от игры в обороне на игру «на победу», чтобы не потерять возможности при переходе.

- Проверка на «зевки»: после максимальной концентрации над планом, перед выполнением хода — расслабиться, посмотреть на позицию «свежим» взглядом на предмет угроз соперника (мат в ход, ловушки).

#### **Методы психологической борьбы:**

- Метод психологической борьбы «согласие с противником». Показывать покорность в обороне, а тем временем строить планы по контрударам: жертва пешки за инициативу, ловушка, комбинация. Подходит для игры с самоуверенными шахматистами.

- Метод психологической борьбы «Заманивание». Создание приманки для соперника.

- Метод психологической борьбы «Выжидание». Поддержание динамической позиции. Атакующий игрок может подтянуть все фигуры на атаку, что может оказаться невыгодным.

- Метод психологической борьбы «Ложная цель». Создавать ложное впечатление о своих намерениях.

- Метод психологической борьбы «Блеф». Это один или два явно некорректных хода, жест отчаяния в трудной ситуации. Этот метод можно рекомендовать только в тех случаях, когда нет шансов на победу. Особенно

сильно блеф действует в цейтноте против утомленного и взволнованного соперника, а также против неуверенных игроков.

- Метод психологической борьбы «Игра не по позиции». Выведение соперника из состояния равновесия. Необходимо сочетать его с демонстрацией уверенности. Нестандартная игра + уверенность = вывод игрока из равновесия.

- Метод психологической борьбы «Выбор неудобного для соперника дебюта или плана».

- Метод психологической борьбы «Неудобная для соперника игра». Если вы сможете распознать какие позиции любит соперник открытые/закрытые, спокойные/острые, атакующую/защита, выбирая что-то противоположное можно сделать соперника неуверенным.

- Метод психологической борьбы «Предложить ничью на выходе из сложной позиции в плохую или проигранную позицию». Если в сложной позиции вы видите, что любая позиция будет для вас проигрышной, сделайте уверенно и быстро ход, а затем предложите ничью. Соперник может не перестроиться, а ваша невозмутимость может заставить его сомневаться в себе. Поэтому он может согласиться на ничью. В данном случае ничья для вас — хороший результат. В противовес, всегда задавайте себе вопрос, когда соперник предлагает ничью: «почему он считает, что его позиция хуже».

- Метод психологической борьбы «Специально неуверенная внешне игра». Маскирует ловушки и контригру. Соперник — самоуверен и теряет бдительность.

- Метод психологической борьбы «Забывтая пешка, забытый фланг». Если соперник сконцентрировал внимание на одном фланге, посмотрите, нельзя ли затеять игру на другом, например, чтобы провести пешку.

- Ещё одна психологическая уловка — создание «ловушек» - позиций, где самый очевидный ход может оказаться проигрышным. Подкреплённая быстрой игрой ловушка может принести результат.

- Театральные приёмы также не запрещены: имитация уверенности/неуверенности, страха, паники, спокойствия, радости, разочарования и т. д. Результат применения таких приёмов — ведение соперника в заблуждение относительно вашей оценки позиции и ваших прогнозов. Если соперник «поверит», то это может привести к желаемому для вас исходу партии.

### **О важности спорта для шахматиста:**

- Шахматист, который хочет показать результат на высшем уровне, должен уделять внимание физической подготовке.

- Для компенсации кислородного голодания мозга во время партии, необходимо прогуливаться до и после партии.

- Для поддержания «ясной головы» также можно периодически вставать из-за стола, прогуливаться, разминать мышцы, массировать голову, дышать свежим воздухом.

- Нужно уметь чувствовать усталость, отдыхать и расслабляться во время партии. Для этого можно посмотреть в сторону, не концентрируясь на деталях. Можно при ходе соперника встать и прогуляться, тоже не концентрируясь на деталях. Можно просто не думать о позиции.
- Чтобы снять напряжение и избавиться от кислородного голодания: массаж головы, наклоны и повороты головы в разные стороны во время прогулки. Ополоснуть лицо холодной водой.

## 2.6. Список литературы.

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
2. Федеральный проект «Успех каждого ребенка» — Приложение к протоколу заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 7 декабря 2018 г. № 3.
3. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29.05.2015 г. № 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.
5. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 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».
6. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
7. Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. № 652н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых».
8. Приказ Минобрнауки России от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».
9. Методические рекомендации Регионального модельного центра Краснодарского края по разработке дополнительных общеобразовательных программ и программ электронного обучения 2020 г.

### **Литература для педагогов:**

- Анишева В.Е. Методические особенности индивидуализированного начального обучения шахматам детей младшего школьного возраста: Диссертация кандидата педагогических наук 13.00.04: Москва, Российская государственная академия физической культуры, 2002. 165 с. РГБ ОД, 61:03-13/1126-7. <http://www.dslib.net/fiz-vospitanie/metodicheskie-osobennosti-individualizirovannogo-nachalnogo-obuchenija-shahmatam.html>

- Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
- Возрастные особенности детей младшего школьного возраста. <https://multiurok.ru/blog/vozzrastnyie-osobiennosti-dietiei-mladshiegho-shkol-nogho-vozzrasta.htm>
- Габбазова А.Я. Учимся играть в шахматы - развиваем интеллект. Учебное пособие. - Ульяновск: УлГТУ, 2007, 142 с. [https://www.studmed.ru/gabbazova-aya-uchimsya-igrat-v-shahmaty-razvivaem-intellekt\\_10447da995a.html](https://www.studmed.ru/gabbazova-aya-uchimsya-igrat-v-shahmaty-razvivaem-intellekt_10447da995a.html)
- Габбазова А.Я. Шахматы как инструмент развития мышления школьников. // Творческое наследие А.В. Брушлинского и О.К. Тихомирова и современная психология мышления. - Тезисы доклада научной конференции. Москва, РАН, 22-23 май 2003 г. - М.: Издательство «Институт психологии РАН», 2003.
- Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука или первые шаги по шахматной доске. – М.: Детская литература, 1980.
- Интеллектуальное развитие детей младшего школьного возраста в процессе обучения шахматной игре. Автореферат диссертации по ВАК РФ 19.00.07, кандидат психологических наук Габбазова Асыл Якуповна. Российский государственный университет физической культуры, спорта и туризма. <https://www.dissercat.com/content/intellektualnoe-razvitie-detei-mladshego-shkolnogo-vozzrasta-v-protssesse-obucheniya-shahmatn/read>
- Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
- Ошеров М.Е. Психология шахматной борьбы. Библиотечка шахматиста. Издательство: Русский Шахматный Дом, 2017 г.
- Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
- Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
- Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
- Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
- Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
- Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
- Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
- Шахматный сайт Детско-юношеской комиссии Шахматной Федерации Санкт-Петербурга. <http://chessdeti.ru/konferencii/vasileostrovskaja/osobennosti-shahmatnoj-podgotovki-detej.html>
- Шахматы – школе/Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. – М.: Педагогика, 1991.

**Литература для родителей (законных представителей):**

- Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.

- Некрасова З., Некрасова Н. Перестаньте детей воспитывать - помогите им расти. - М.: ООО Изд-во «София», 2007.
- Некрасова З., Некрасова Н. Ври, да не завирайся! Зачем дети лгут и что с этим делать? - М.: Астрель: АСТ; Владимир: ВКТ, 2010.
- Смирнова Е.О., Холмогорова В.М. Конфликтные дети. - М.: Эксмо, 2010
- Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
- Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
- Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
- Юрченко О. Не хочу и не буду! Как бороться с детской ленью? - Спб.: Речь; М.: Сфера, 2011.

#### **Литература для детей:**

- Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
- Ошеров М.Е. Психология шахматной борьбы. Библиотечка шахматиста. Издательство: Русский Шахматный Дом, 2017 г.
- Свияш А.Г. 90 шагов к счастливой жизни. От Золушки до принцессы. – М.: ЗАО Центрполиграф, 2007.
- Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
- Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
- Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.