

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №26**

Принята на заседании
методического совета
от « 30 » 03 2023 г.
Протокол № 8

УТВЕРЖДАЮ:
Директор МБОУ СОШ №26
 Е.Н. Елисеева
от « 03 » 04 2023 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА**

технической направленности

«Компьютерные шахматы»

Возраст обучающихся 6-12 лет
Срок реализации программы: 1 год
Количество часов в год 76

Авторы-составители программы:
Макимова С.М.,
педагог дополнительного образования

СУРГУТ
2023-2024 уч. год

ПАСПОРТ ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ) ПРОГРАММЫ

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №26

Название программы	Компьютерные шахматы
Направленность программы	Техническая направленность
Ф.И.О. педагога, реализующего дополнительную общеобразовательную программу	Максимова Светлана Михайловна
Год разработки	2023
Где, когда и кем утверждена дополнительная общеобразовательная программа	Методическим советом муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения средней общеобразовательной школы №26 от 30.03.2023 года, протокол №8.
Уровень программы	Стартовый
Информация о наличии рецензии	нет
Цель	Создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей детей посредством обучения игре в шахматы с использованием компьютера и Интернет-ресурсов
Задачи	<u>Обучающие:</u> - формировать ключевые компетенции (коммуникативные, интеллектуальные, социальные) средством игры в шахматы; - формировать критическое мышление; - формировать умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса; - развивать умение находить простейшие тактические идеи и приемы и использовать их в практической игре; - развивать умение оценивать позицию и реализовать материальный перевес; - развивать овладение навыками игры в шахматы,

	<p>навыками использования компьютера.</p> <p><u>Развивающие:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - формировать конкретное системное мышление, развивать долговременную и оперативную память, концентрацию внимания, творческое мышление; - формировать компьютерную грамотность учащихся; - формировать творческие качества личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность). <p><u>Воспитательные:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - формировать адекватную самооценку, самообладание, выдержку; - формировать навыки сотрудничества; - воспитывать уважение к чужому мнению; - воспитывать потребность в здоровом образе жизни.
<p>Ожидаемые результаты освоения программы</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре. Дети должны: <ul style="list-style-type: none"> • иметь представление о шахматной доске, ориентироваться на ней; • различать и называть шахматные фигуры; • правильно расставлять шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение; • иметь представление об элементарных правилах игры; • играть малым числом фигур; • иметь представление об истории шахмат и выдающихся шахматистах; • владеть основными шахматными терминами; • правильно применять элементарные правила игры; • иметь представление о некоторых тактических приемах. ✓ Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования). ✓ Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
<p>Срок реализации</p>	<p>1 год</p>

программы	
Количество часов в неделю / год	2 часа/76 часов
Возраст обучающихся	6-12 лет
Формы занятий	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Теоретические занятия; ✓ Практическая игра; ✓ Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов. ✓ Дидактические игры и задания, игровые упражнения; ✓ Турниры и соревнования.
Методическое обеспечение	Абрамов С.П., Барский В.Л. «Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий».
Условия реализации программы (оборудование, инвентарь, специальные помещения, ИКТ и др.)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Демонстрационная магнитная шахматная доска; ✓ Набор магнитных шахматных фигур; ✓ Наборы шахмат; ✓ Компьютерный класс; ✓ Проектор, интерактивная доска; ✓ Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат»; ✓ Программное обеспечение: «Динозавры учат шахматам», «Шахматы в сказках», «Kasparov Chessmate», «Chessmaster».

Аннотация.

Шахматы в школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: “Разумом одерживать победу”. Шахматные игры развивают такой комплекс важнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость – это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Данная дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Компьютерные шахматы» рассчитана на полную реализацию в течение учебного года. Программа ориентирована на обучение детей 6-12 лет. Объем программы -76 часов. Режим занятий – 2 раза в неделю по 2 академических часа при наполняемости – 20 учащихся в группе. Направленность программы - техническая.

Пояснительная записка.

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

Шахматы как специфический вид человеческой деятельности получают всё большее признание в России и во всём мире. Шахматы сближают людей всех возрастов и профессий в любой части Земли. Не случайно Международная шахматная федерация (ФИДЕ) выбрала девиз: «Gens una sumus», «Мы все - одна семья». Шахматы доступны людям разного возраста, а единая шахматная символика создаёт необходимые предпосылки для международного сотрудничества, обмена опытом. Шахматы - часть мирового культурного пространства.

Часто спрашивают, что такое шахматы – спорт, искусство или наука? Однозначного ответа на эти вопросы не существует. В зависимости от обстоятельств в них превалирует спортивное начало, то творческое, то научное. А чаще всего они образуют равноправный тройственный союз. Не всегда легко решить, к какому именно разделу отнести тот или иной сюжет, партию, эпизод борьбы. В спортивном отношении – это чемпионаты мира. Что касается шахматного искусства, то оно за эти годы пополнилось множеством прекрасных образцов, замечательных партий, сыгранных в матчах и за корону, и в других гроссмейстерских сражениях. Если говорить о научной стороне, то здесь можно выделить два момента. Первое: дебютные открытия, совершенные в ходе последних матчей на первенство мира. И второе: за прошедшие годы заметно возрос интерес к компьютерным шахматам.

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

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Компьютерные шахматы» технической направленности разработана в соответствии с нормативными правовыми документами:

- Конституцией РФ;
- Конвенцией о правах ребенка;
- Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями);
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022 N 629 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Паспортом федерального проекта «Успех каждого ребенка»;

- Паспортом портфеля проектов «Доступное дополнительное образование для детей в Югре», утвержденного протоколом заседания проектного комитета Ханты-Мансийского автономного округа - Югры от 13.06.2017 г. № 18;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015 г. № 09-3242 «О направлении рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ».
- СанПин 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», которые утверждены Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28.
- Положение о разработке и утверждении дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ МБОУ СОШ №26 города Сургута.

Актуальность программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

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

Занятия шахматами способствует гармоническому развитию многих важных сторон личности. В процессе занятия шахматами развивается логическое и интуитивное мышление, долговременная и оперативная память, совершенствуется способность к концентрации внимания. Шахматы способствуют организации мышления, способности к выбору решения. Необходимость последовательно претворять в жизнь принятое решение – делать ходы, осуществлять определенные замыслы – способствует формированию воли, решимости, и эмоциональной деятельности, поэтому реализация данной программы соответствует потребностям времени.

Направленность дополнительной общеобразовательной программы - техническая.

Уровень освоения программы – стартовый.

Отличительные особенности программы

Шахматное образование включает в себя повышение уровня общей образованности детей, знакомство с теорией и практикой шахматной игры,

развитие мыслительных способностей и интеллектуального потенциала обучающихся, воспитание у детей навыков волевой регуляции характера.

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

В программе почти половина учебного времени отводится тактике. Это не случайно. Очень важно овладеть тактическим оружием, чтобы уметь находить скрытые возможности, понимать замысла противника, изобретательно, творчески играть. Многие выдающиеся шахматисты были в начале своего спортивного пути тактиками и лишь потом успешно овладевали тонкостями позиционной игры. Подобранные в программе примеры вполне посильны для начинающих шахматистов. А сложные комбинации включаются в тематику соревнований.

Информационная справка об особенностях реализации УТП в 2023 /2024 учебном году:

Общий срок реализации исходной программы (количество лет)	1 год
Год обучения (первый, второй и т.д.)	1-й год
Возраст воспитанников	6 - 12 лет
Количество воспитанников в группе в текущем учебном году	20 чел
Количество часов в неделю	2 ч
Общее количество часов в год	76 ч

Режим занятий: Занятия для учащихся 1-5 классов проводятся 2 раза в неделю по 40 минут, всего 2 часа. Основанием для приема детей является письменное заявление родителей.

Цель и задачи программы.

Цель: создание условий для развития интеллектуальных и творческих способностей детей посредством обучения игре в шахматы с использованием компьютера и Интернет-ресурсов.

Задачи программы:

Обучающие:

- формировать ключевые компетенции (коммуникативные, интеллектуальные, социальные) средством игры в шахматы;
- формировать критическое мышление;
- формировать умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- развивать умение находить простейшие тактические идеи и приемы, уметь использовать их в практической игре;
- развивать умение оценивать позицию и реализовать материальный перевес;

- развивать овладение навыками игры в шахматы, навыками использования компьютера.

Развивающие:

- формировать конкретное системное мышление, развивать долговременную и оперативную память, концентрацию внимания, творческое мышление;
- формировать компьютерную грамотность учащихся;
- формировать творческие качества личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность).

Воспитательные:

- формировать адекватную самооценку, самообладание, выдержку;
- формировать навыки сотрудничества;
- воспитывать уважение к чужому мнению;
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Условия реализации программы.

Для эффективного обеспечения образовательного процесса занятия проходят в компьютерном классе, который соответствует требованиям техники безопасности и оформлен необходимым наглядным материалом.

Материально-техническое обеспечение:

- Демонстрационная магнитная шахматная доска;
- Набор магнитных шахматных фигур;
- Наборы шахмат;
- Компьютеры;
- Проектор, интерактивная доска;
- Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат»;
- Программное обеспечение: «Динозавры учат шахматам», «Шахматы в сказках», «Kasparov Chessmate», «Chessmaster».
- шахматные часы.

Основными планируемыми результатами программы являются:

Личностные и метапредметные результаты:

1. Коммуникативные универсальные учебные действия:
 - формировать умение понимать других;
 - формировать умение строить речевое высказывание в соответствии с поставленными задачами.
2. Познавательные универсальные учебные действия:
 - формировать умение извлекать информацию из текста и иллюстрации;
 - формировать умения на основе анализа рисунка-схемы делать выводы.
3. Регулятивные универсальные учебные действия:
 - формировать умение оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей;
 - формировать умение составлять план действия;
 - формировать умение мобильно перестраивать свою работу в соответствии с полученными данными.

4. Личностные универсальные учебные действия:

- формировать учебную мотивацию, осознанность учения и личной ответственности;
- формировать эмоциональное отношение к учебной деятельности и общее представление о моральных нормах поведения.
-

Предметные результаты реализации программы:

Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре. Дети должны:

- иметь представление о шахматной доске, ориентироваться на ней;
- различать и называть шахматные фигуры;
- правильно расставлять шахматные фигуры на шахматной доске в начальное положение;
- иметь представление об элементарных правилах игры;
- играть малым числом фигур;
- иметь представление об истории шахмат и выдающихся шахматистах;
- владеть основными шахматными терминами;
- правильно применять элементарные правила игры;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии;
- иметь представление о некоторых тактических приемах.

Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения за компьютером, соревнования, игры в шахматы онлайн).

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

**Учебный план
на 2023 /2024 учебный год**

№ п/ п	Наименование разделов /тем	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		Теория	Практика	Всего	
1	ШАХМАТНАЯ ДОСКА. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.	3	3	6	Практические задания, опрос, педагогическое наблюдение.
2	ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР.	2	4	6	Практические задания, игровые упражнения.
3	ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.	2	4	6	Практические задания, игровые упражнения.
4	ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.	1	7	8	Практические задания, игровые упражнения.

5	ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.	2	6	8	Практические задания, шахматные турниры внутри объединения, разбор классических партий.
6	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.	2	2	4	Практические задания, опрос.
7	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.	2	6	8	Практические задания, педагогическое наблюдение, тренировочные игры с компьютером.
8	ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.	2	6	8	Практические задания, разбор специально подобранных позиций.
9	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.	4	16	20	Практические задания, разбор классических партий.
	Итоговое занятие		2	2	Шахматный турнир.
		20	56	76	

Содержание учебного плана

Раздел № 1.

ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

Теория. Расположение доски между партнерами. Горизонталь. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикаль. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Техника безопасности при работе на компьютере.

ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Теория Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило “ферзь любит свой цвет”; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Практика. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Шахматная доска», «Начальная расстановка фигур»). Игра парами.

Раздел №2.

ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР

Теория. Белые и черные. Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Ферзь. Место ферзя в начальном

положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Пешка. Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Превращение пешки. Король. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие.

Практика. Игра парами. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Шахматные фигуры и их ходы»).

Раздел №3.

ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

Теория. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Размен. Равноценный, неравноценный размен. Рокировка.

Практика. Игра парами, изучение позиций. Выполнение практических заданий, решение заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Ценность фигур»).

Раздел №4.

ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход.

Теория. Что такое шах. Обозначение шаха. Три способа защиты от шаха. Что такое мат. Обозначение мата. Мат – цель игры. Что такое пат. Обозначение пата. Когда может возникнуть пат (ничья).

Практика. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат»). Игра парами, изучение позиций.

Раздел №5.

ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Теория. Основные принципы игры в начале партии. Нарушение основных принципов игры в начале партии (к чему приведёт ранний вывод ферзя, повторные ходы одними и теми же фигурами, бесцельные ходы крайними фигурами, задержка с рокировкой, вывод коня на край доски). Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Практика. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Основные принципы игры в дебюте»).

Раздел №6.

ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

Теория. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.

Практика. Запись партии. Игра под запись. Игра по записи. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат». Задания к теме «Шахматная нотация»).

Раздел №7.

ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

Теория. Основные приемы линейного мата. Мат двумя ладьями одинокому королю. План матования. Мат ферзём и ладьёй одинокому королю. Ферзь мобильнее, чем ладья! Опасность пата. Мат ферзём и королём одинокому королю. План матования.

Практика. Упражнения на шахматной доске. Игра против компьютерных программ «Kasparov Chessmate», «Chessmaster» и в Интернете. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат»).

Раздел №8.

ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.

Теория Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Партии-миниатюры. «Детский мат». Мат Легалья. Партия В. Стейниц – NN.

Практика. Упражнения на шахматной доске. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат»). Рейтинговые игры с компьютером.

Раздел №9.

ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.

Теория. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

Практика. Рейтинговые игры с компьютером. Выполнение практических заданий (Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат»). Проведение шахматного турнира.

Календарный учебный график

№ п/п	Месяц	Число	Время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
Раздел 1. Шахматная доска Шахматные фигуры. Начальная расстановка фигур 6ч								
1	09			Беседа, обучающая игра	1	Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с шахматной доской. Горизонталь. Вертикаль. Диагональ.	кабинет № 28	Устный опрос
2	09			Обучающая игра, практическое занятие	1	Горизонталь. Вертикаль. Диагональ.	кабинет № 28	
3	09			Видеоурок, обучающая игра	1	Шахматные фигуры. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	кабинет № 28	

4	09			Обучающая игра, практическое занятие	1	Шахматные фигуры. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	кабинет № 28	Устный опрос, наблюдение
5	09			Обучающая игра, беседа	1	Начальное положение фигур перед шахматной партией.	кабинет № 28	
6	09			Обучающая игра, практическое занятие	1	Начальное положение фигур перед шахматной партией.	кабинет № 28	
Раздел 2. Ходы и взятие фигур бч								
7	09			Обучающая игра, беседа	1	Ход ладьи. Взятие.	кабинет № 28	Наблюдение, практические задания
8	09			Обучающая игра, беседа	1	Слон. Ладья против слона.	кабинет № 28	
9	09			Обучающая игра, беседа	1	Ферзь. Ход ферзя, взятие. Ферзь против ладьи и слона.	кабинет № 28	
10	10			Обучающая игра, практическое занятие	1	Конь. Ход коня, взятие. Конь против ферзя, ладьи, слона.	кабинет № 28	
11	10			Обучающая игра, практическое занятие	1	Пешка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	кабинет № 28	
12	10			Обучающая игра, практическое занятие	1	Король против других фигур.	кабинет № 28	
Раздел 3. Ценность шахматных фигур бч								
13	10			Обучающие игры	1	Ценность фигур.	кабинет № 28	
14	10			Обучающие игры	1	Сравнительная сила фигур.	кабинет № 28	

15	10			Обучающие игры	1	Сравнительная сила фигур.	кабинет № 28	Устный опрос, решение задач
16	10			Игровые упражнения, практическое занятие	1	Размен. Равноценный, неравноценный размен.	кабинет № 28	
17	10			Игровые упражнения, практическое занятие	1	Размен. Равноценный, неравноценный размен.	кабинет № 28	
18	11			Игровые упражнения, практическое занятие	1	Рокировка.	кабинет № 28	
Раздел 4. Цель шахматной партии 8ч								
19	11			Учебная игра	1	Шах. Защита от шаха.	кабинет № 28	Практические задания, шахматные турниры внутри объединения
20	11			Учебная игра, практическое занятие	1	Открытый шах. Двойной шах.	кабинет № 28	
21	11			Учебная игра, практическое занятие	1	Мат. Цель игры.	кабинет № 28	
22	11			Учебная игра, практическое занятие	1	Мат. Цель игры.	кабинет № 28	
23	11			Учебная игра, практическое занятие	1	Мат. Мат в один ход.	кабинет № 28	
24	11			Учебная игра, практическое занятие	1	Мат.	кабинет № 28	
25	11			Разбор партий, практическое	1	Ничья, пат. Отличие пата от мата.	кабинет № 28	

				е занятие				
26	11			Разбор партий, практическое занятие	1	Ничья, пат. Отличие пата от мата.	кабинет № 28	
Раздел 5. Игра всеми фигурами из начального положения 8ч								
27	12			Видеоурок, беседа	1	Этапы шахматной партии	кабинет № 28	Практическое задание, наблюдение
28	12			Беседа, Разбор партий	1	Принцип разыгрывания дебюта.	кабинет № 28	
29	12			Разбор партий, практическое занятие	1	Принцип разыгрывания дебюта.	кабинет № 28	
30	12			Разбор партий, практическое занятие	1	Принцип разыгрывания дебюта.	кабинет № 28	
31	12			Разбор партий, практическое занятие	1	Демонстрация коротких партий	кабинет № 28	
32	12			Разбор партий, практическое занятие	1	Демонстрация коротких партий	кабинет № 28	
33	12			Тренировочные игры с компьютером	1	Игра всеми фигурами из начального положения.	кабинет № 28	
34	12			Тренировочные игры с компьютером	1	Игра всеми фигурами из начального положения.	кабинет № 28	
Раздел 6. Шахматная нотация 4ч								

35	12			Теоретическая работа, практические упражнения	1	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.	кабинет № 28	Практическая работа, тестирование
36	01			Теоретическая работа, практические упражнения	1	Краткая и полная шахматная нотация.	кабинет № 28	
37	01			Воспроизведение записи партии, практическое занятие	1	Запись шахматной партии.	кабинет № 28	
38	01			Практическое занятие	1	Запись начального положения.	кабинет № 28	

Раздел 7. Техника матования одинокого короля 8ч

39	01			Беседа, разбор примеров	1	Основные приемы линейного мата. Мат двумя ладьями одинокому королю. План матования.	кабинет № 28	Практические задания, шахматные турниры внутри объединения
40	01			Беседа, разбор примеров	1	Основные приемы линейного мата. Мат двумя ладьями одинокому королю. План матования.	кабинет № 28	
41	01			Беседа, разбор примеров	1	Мат ферзём и ладьёй одинокому королю. Ферзь мобильнее, чем ладья. Опасность пата.	кабинет № 28	
42	02			Беседа, разбор примеров	1	Мат ферзём и ладьёй одинокому королю. Ферзь мобильнее, чем ладья. Опасность пата.	кабинет № 28	
43	02			Беседа, разбор примеров.	1	Мат ферзём и королём одинокому королю. План матования.	кабинет № 28	
44	02			Беседа, разбор примеров.	1	Мат ферзём и королём одинокому королю. План матования.	кабинет № 28	

45	02			Тренировочные игры с компьютером, турнир.	1	Решение задач.	кабинет № 28	
46	02			Тренировочные игры с компьютером, турнир.	1	Решение задач.	кабинет № 28	
Раздел 8. Достижение мата без жертвы материала 8ч								
47	02			Тренировочные игры с компьютером	1	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	кабинет № 28	Беседа, решение задач
48	02			Тренировочные игры с компьютером	1	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	кабинет № 28	
49	02			Теория, примеры	1	Цугцванг.	кабинет № 28	
50	03			Теория, примеры	1	Цугцванг.	кабинет № 28	
51	03			Тренировочные игры с компьютером	1	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	кабинет № 28	
52	03			Тренировочные игры с компьютером	1	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	кабинет № 28	
53	03			Разбор шахматных партий, решение задач	1	Партии-миниатюры.	кабинет № 28	
54	03			Разбор шахматных партий, решение	1	Партии-миниатюры.	кабинет № 28	

				задач				
Раздел 9. Шахматная комбинация 20ч								
55	03			Видеоурок, решение задач	1	Матовые комбинации: тема отвлечения, завлечения, блокировки.	кабинет № 28	Устный опрос, решение задач, практические задания
56	03			Видеоурок, решение задач	1	Матовые комбинации: тема отвлечения, завлечения, блокировки.	кабинет № 28	
57	03			Практическое занятие, решение задач	1	Матовые комбинации: тема отвлечения, завлечения, блокировки.	кабинет № 28	
58	03			Практическое занятие, решение задач	1	Матовые комбинации: тема отвлечения, завлечения, блокировки.	кабинет № 28	
59	03			Разбор специально подобранных позиций, решение задач	1	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации).	кабинет № 28	
60	04			Разбор специально подобранных позиций, решение задач	1	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации).	кабинет № 28	
61	04			Разбор специально подобранных позиций, решение задач	1	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации).	кабинет № 28	
62	04			Разбор специально подобранных позиций, решение задач	1	Разрушение королевского прикрытия.	кабинет № 28	

63	04			Разбор специально подобранных позиций, решение задач	1	Разрушение королевского прикрытия.	кабинет № 28
64	04			Разбор специально подобранных позиций, решение задач	1	Разрушение королевского прикрытия.	кабинет № 28
65	04			Разбор специально подобранных позиций, решение задач	1	Разрушение королевского прикрытия.	кабинет № 28
66	04			Разбор специально подобранных позиций, решение задач	1	Освобождение пространства, уничтожение защиты.	кабинет № 28
67	04			Разбор специально подобранных позиций, решение задач	1	Освобождение пространства, уничтожение защиты.	кабинет № 28
68	05			Разбор специально подобранных позиций, решение задач	1	Освобождение пространства, уничтожение защиты.	кабинет № 28
69	05			Разбор специально подобранных позиций, решение задач	1	Освобождение пространства, уничтожение защиты.	кабинет № 28

70	05			Разбор специально подобранных позиций, решение задач	1	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	кабинет № 28	
71	05			Разбор специально подобранных позиций, решение задач	1	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	кабинет № 28	
72	05			Разбор специально подобранных позиций, решение задач	1	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	кабинет № 28	
73	05			Разбор специально подобранных позиций, решение задач	1	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	кабинет № 28	
74	05			Разбор специально подобранных позиций, решение задач	1	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	кабинет № 28	Тест
75	05			Соревнование	1	Итоговое занятие	кабинет № 28	Шахматный турнир
76	05			Соревнование	1	Итоговое занятие	кабинет № 28	

Определение результативности планируемых результатов.

Результативность работы по программе отслеживается на протяжении всего процесса обучения.

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

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

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

Динамика развития обучающихся фиксируется педагогом:

- внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки;
- внешняя система оценки на основе результативности участия в соревнованиях, викторинах.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает педагог обучающимся при выполнении заданий: чем помощь педагога меньше, тем выше самостоятельность обучающихся и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность детей обеспечивают положительные результаты занятий;
- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли обучающиеся с этими заданиями самостоятельно.

Методы диагностики результатов.

- Разбор партий обучающихся (не имеет количественных критериев, но может показать уровень усвоения любого раздела программы любым воспитанником, так как демонстрирует общий уровень понимания игры).
- Зачёты по эндшпильной технике.
- Соревнования по техническим позициям эндшпильного типа или этюдным позициям.
- Конкурс "Угадай ход"
- Компьютерная диагностика с использованием вышеописанных обучающих программ.
- Викторина по истории шахмат.
- Товарищеские матчи и матч-турниры, командные и личные соревнования с другими обучающимися, онлайн-соревнования.

Учебно-методическое и информационное обеспечение программы.

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

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

Формы аттестации/контроля.

В основу изучения программы «Компьютерные шахматы» положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются определёнными результатами. Для отслеживания результатов предусматривается педагогический

контроль, который направлен на определение уровня усвоения программного материала, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребёнка.

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

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

Формой контроля и подведения итогов работы является участие и в «живых» турнирах, и в онлайн-турнирах через Интернет.

Предусмотрена постоянная обратная связь с родителями воспитанников (анкеты, беседы) с целью выявления их мнения о влиянии шахматных занятий на их детей и последующей корректировки программы обучения.

Формы организации деятельности учащихся:

- групповая и парная работы;
- фронтальная работа (беседы, рассказ, чтение статей, работа с информационным и справочным материалом);
- индивидуальная работа (практические и творческие задания, беседы);
- самостоятельная работа (изучение материала, творческие проекты, подготовка презентаций по темам);
- практическое занятие;
- турниры и соревнования.

Методы:

- репродуктивный (беседа, вопросы, тесты, анкетирование, диалог);
- проблемный (через использование технологий проблемного обучения, технологии критического мышления, через чтение и письмо);
- частично-поисковый (практические занятия, самостоятельная работа учащихся, творческая работа);
- объяснительно-иллюстративный (усвоение готовой информации наблюдение, показ, демонстрация);
- контрольно-диагностический (самоконтроль, взаимоконтроль, практический контроль, устный контроль динамики роста знаний, умений, навыков).

Педагогические технологии, используемые в обучении.

Игровые технологии помогают ребенку в форме игры усвоить необходимые знания и приобрести нужные навыки. Они повышают активность и интерес детей к выполняемой работе.

Личностно-ориентированные технологии позволяют найти индивидуальный подход к каждому ребенку, создать для него необходимые условия комфорта и успеха в обучении. Они предусматривают выбор темы,

объем материала с учетом сил, способностей и интересов ребенка, создают ситуацию сотрудничества с другими членами коллектива.

Технология творческой деятельности используется для повышения творческой активности детей.

Технология исследовательской деятельности позволяет развивать у детей наблюдательность, логику, самостоятельность в выборе целей и постановке задач, проведении опытов и наблюдений, анализе и обработке полученных результатов. В результате происходит активное овладение знаниями, умениями и навыками.

Список литературы для педагога

Основная литература:

1. Абрамов С.П., Барский В.Л. Шахматы: первый год обучения. Методика проведения занятий. - М.: ООО "Дайв", 2015.
2. Барский В.Л. Карвин в шахматном лесу. Учебник шахмат для младших школьников в 2 кн. Кн.1. - М.: ООО "Дайв", 2014.
3. Сухин И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2014.
4. Костров В.В. какую силу я играю? Гамбиты – СПб: «Литера», 2011.
5. Костров В.В. какую силу я играю? Открытые дебюты – СПб.: «Литера», 2011.
6. Костров В.В. какую силу я играю? Полуоткрытые дебюты – СПб.: «Литера», 2011.
7. Костьев А.Н. Учителю о шахматах – М.: «Просвещение», 2013.
8. Нейштадт Я. По следам дебютных катастроф – М.: ФиС, 2013.
9. Нимцович А. Моя система – М.: ФиС, 2010.
10. Панов В. Курс дебютов – М.: ФиС, 2016.
11. Пожарский В.А. Шахматный учебник – М.: изд. МЭИ, 2016.
12. Попова М. 30 уроков шахматной тактики / М.Попова, В.Манаенков. – Тула: 2012.
13. Сухин И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2014.
14. Губницкий С.Б., Хануков М.Г., Шедей С.А. Полный курс шахмат для новичков и не очень опытных игроков. - М.: ООО "Издательство АСТ"; Харьков: "Фолио", 2002.
15. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы обучающихся старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД "Центр внешкольной работы" района Талнах, 2010.

Интернет-ресурсы

Электронное учебное пособие «Путешествие в мир шахмат»

https://uchebnik.mos.ru/composer3/document/8670180/view?article_id=8ig28i0fime&y_coord=0

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

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

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

Список литературы для обучающихся

1. Дорофеева А. Хочу учиться шахматам - М.: Russian Chess House, 2015.
2. Журавлев Н.И. Шаг за шагом – М.: ФиС, 2012.
3. Зак В.Г. Пути совершенствования – М.: ФиС, 2014.
4. Карпов А. Учись шахматам – М.: ЭГМОНТ Россия ЛТД, 2013.
5. Кентлер А. Шахматный букварь-раскраска.- М.: ФСРМПНТС, 2014.
6. Костенюк А. Как научить шахматам – М.: Russian Chess House, 2015.
7. Костров В.В. какую силу я играю? Гамбиты – СПб.: «Литера», 2011.
8. Костров В.В. какую силу я играю? Открытые дебюты – СПб.: «Литера», 2011.
9. Костров В.В. какую силу я играю? Полуоткрытые дебюты – СПб.: «Литера», 2011.
10. Хенкин В.Л. Последний шах: антология матовых комбинаций – М.: ФиС, 2010.

Дидактические игры и игровые задания

1. **“Горизонталь”**. Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).
2. **“Вертикаль”**. То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
3. **“Диагональ”**. То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.
4. **“Волшебный мешочек”**. В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.
5. **“Угадай-ка”**. Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
6. **“Секретная фигура”**. Все фигуры стоят на столе в ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры кроме секретной, которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: “Секрет”.
7. **“Угадай”**. Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети пытаются угадать, какая фигура загадана.
8. **“Что общего?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).
9. **“Большая и маленькая”**. Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.
10. **“Кто сильнее?”**. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”.
11. **“Обе армии равны”**. Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.
12. **“Мешочек”**. Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
13. **“Да или нет?”**. Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
14. **“Не зевай!”**. Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: “Ладья стоит в углу”, и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.
15. **“Игра на уничтожение”** – важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают “работать” на ученика – формируется внутренний план действий, 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.
16. **“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).
 17. **“Лабиринт”**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и не перепрыгивая их.
 18. **“Перехитри часовых”**. Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на “заминированные” поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
 19. **“Сними часовых”**. Белая фигура должна побить все черные фигуры; избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы ни разу не оказаться под боем черных фигур.
 20. **“Кратчайший путь”**. За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
 21. **“Захват контрольного поля”**. Игра фигурой против фигуры ведется не на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, находящиеся под ударом фигуры противника.
 22. **“Защита контрольного поля”**. Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
 23. **“Атака неприятельской фигуры”**. Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
 24. **“Двойной удар”**. Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.
 25. **“Взятие”**. Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
 26. **“Защита”**. Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
 27. **“Два хода”**. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.
 28. **“Мат в один ход”**. “Поставь мат в один ход neroкированному королю”. “Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и дают мат в один ход.
 29. **“Поймай ладью”**. **“Поймай ферзя”**. Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

30. **“Защита от мата”**. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).
31. **“Выведи фигуру”**. Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.
32. **“Поставь мат “повторюшке” в один ход”**. Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.
33. **“Мат в два хода”**. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
34. **“Выигрыш материала”**. “Накажи пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
35. **“Можно ли побить пешку?”**. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
36. **“Захвати центр”**. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
37. **“Можно ли сделать рокировку?”**. Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
38. **“Чем бить фигуру?”**. Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
39. **“Сдвой противнику пешки”**. Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.
40. **“Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.
41. **“Мат в три хода”**. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.
42. **“Мат в два хода”**. Белые начинают и дают мат в два хода.
43. **“Мат в три хода”**. Белые начинают и дают мат в три хода.
44. **“Выигрыш фигуры”**. Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.
45. **“Квадрат”**. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
46. **“Проведи пешку в ферзи”**. Требуется провести пешку в ферзи.
47. **“Выигрыш или ничья?”**. Нужно определить, выиграно ли данное положение.
48. **“Куда отступить королем?”**. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
49. **“Путь к ничьей”**. Точной игрой нужно добиться ничьей.
50. **“Самый слабый пункт”**. Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

51. **“Вижу цель!”**. Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.
52. **“Объяви мат в два хода”**. Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.
53. **“Сделай ничью”**. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.
54. **“Выигрыш материала”**. Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

Тестовые задания по программе «Компьютерные шахматы».

1. Какая страна родина шахмат? А) Россия; В) Индия; Б) Китай; Г) Монголия.
2. Сколько горизонталей на шахматной доске? А) 16; В) 8; Б) 64; Г) 32.;
3. Как называются косые ряды полей на шахматной доске? А) Вертикали; В) Диаграммы; Б) Горизонталы; Г) Диагонали.
4. Найди среди фигур тяжелую фигуру: А) Конь; В) Ладья; Б) Слон; Г) Пешка.
5. Назови среди фигур легкую фигуру: А) Ферзь; В) Слон; Б) Пешка; Г) Ладья.
6. Какая фигура всегда ходит только на одно поле? А) Король; В) Пешка; Б) Конь; Г) Ферзь.
7. Фигура, которая может превратиться в любую фигуру, кроме короля, достигнув последней горизонтали: А) Конь; В) Ладья; Б) Слон; Г) Пешка.
8. Стадия шахматной партии, в которой происходит мобилизация сил, рокировка: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Эндшпиль; Г) Начальная позиция.
9. Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Пешечный эндшпиль; Г) Стратегия.
10. Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру: А) Рокировка; В) Связка; Б) Мат; Г) Стратегия.
11. Положение, в котором король стороны, имеющей очередь хода, не находится шахом, но не имеет ни одного хода, причем все остальные фигуры и пешки также лишены ходов: А) Мат; В) Пат; Б) Ничья; Г) Вечный шах.
12. Стадия шахматной партии, где главная цель – объявить мат противнику или принудить его сдаться: А) Миттельшпиль; В) Дебют; Б) Эндшпиль; Г) Начальное положение.
13. Одновременное нападение на две фигуры: А) Ложка; В) Вилка; Б) Крышка; Г) Тарелка.

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

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

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

Ответы: 1)В; 2)В; 3)Г; 4)В; 5)В; 6)А; 7)Г; 8)В; 9)Б; 10)В; 11)В; 12)Б; 13)В; 14)В; 15)В; 16)В.

Критерии оценок: 15-16 баллов - «5», 14-12 баллов - «4», 11-8 баллов - «3», 7 и меньше - «2».