Министерство образования и науки Чеченской Республики
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Наурский дом детского творчества»

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

Сертификат: 2F5A36EA4D6C730D6202C3388ED6DA84
Владелец: Исраилова Амнат Ахмедовна
Действителен: с 01.09.2026 до 25.11.2027

ПРИНЯТА
решением
педагогического совета
Протокол № 1
от «28» 08.2026г.

УТВЕРЖДАЮ:
Ио директора МБУ ДО
«Наурский ДДТ»
_____А.А. Исраилова
Приказ № 33
от «02» 09.2026г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ШАХМАТЫ»

Направленность программы: физкультурно-спортивная
Уровень программы: стартовый

Возраст детей - 7 - 12 лет
Срок реализации – 1 год

Составитель: Гелаев Адам Ризванович
Педагог дополнительного образования

г. Наурская
2026г.

Содержание программы

1. Комплексосновных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы 3

1.1. Нормативно-правовые основы 3

1.2. Направленность 3

1.3. Уровень освоения программы 3

1.4. Актуальность программы 3

1.5. Цель и задачи программы. 4

1.6. Категория учащихся 4

1.7. Срок реализации и объем программы 4

1.8. Формы организации образовательной деятельности и режим занятий. 5

1.9. Планируемые результаты освоения программы 5

Раздел 2. Содержание программы 6

2.1. Учебный план 6

2.2. Содержание учебного плана программы 7

Раздел 3. Форма аттестации и оценочные материалы 12

Раздел 4.Комплекс организационно-педагогических условий 13

4.1. Материально–технические условия реализации программ 14

4.2. Кадровое обеспечение программы 15

4.3. Учебно-методическое обеспечение 16

Список литературы 16

Календарный учебный график……..…17

Приложение №1……..…23

Приложение №2……..…24

Приложение №3……..…25

Приложение №4……..…26

Приложение №5……..…27

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Нормативная база к разработке программы:

- **Федеральный закон** от 29 декабря 2012 г. **№ 273-ФЗ** «Об образовании в Российской Федерации» (в действующей редакции);
- **Приказ Министерства просвещения РФ** от 27 июля 2022 г. **№ 629** «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» *(Зарегистрировано в Минюсте России 26.09.2022 № 70226)*;
- **Приказ Министерства просвещения РФ** от 3 сентября 2019 г. **№ 467** «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» *(Зарегистрировано в Минюсте России 06.12.2019 № 56722, в редакции Приказа Минпросвещения России от 21.04.2023 № 302)*;
- **Постановление Главного государственного санитарного врача РФ** от 2 июня 2026 г. **№ 19** «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.2.4283-26 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» *(Зарегистрировано в Минюсте России 02.06.2026 № 86855, вступило в силу с 01.09.2026)*;
- **Распоряжение Правительства РФ** от 31 марта 2022 г. **№ 678-р** «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 г.» *(в редакции Распоряжения Правительства РФ от 01.07.2025 № 1745-р)*

1.2. Направленность программы: физкультурно-спортивная.

Программа направлена на интеллектуальное и личностное развитие обучающихся посредством освоения шахматной игры. Занятия шахматами способствуют формированию логического, стратегического и абстрактного мышления, развитию памяти, внимания и концентрации. Программа помогает воспитывать целеустремленность, усидчивость, эмоциональную устойчивость, а также учит детей самостоятельно принимать решения, анализировать свои ошибки и уважать соперника.

1.3. Уровень программы: стартовый.

1.4. Актуальность программы

Актуальность программы обусловлена необходимостью эффективной организации интеллектуального досуга и внеурочной деятельности учащихся в течение учебного года. Программа разработана в соответствии с требованиями Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей, направленной на обеспечение доступности, качества и непрерывности развития способностей каждого ребенка.

Учебный год позволяет обеспечить стабильное, поэтапное погружение в образовательную среду. Регулярные занятия гармонично дополняют школьную нагрузку, помогая учащимся переключать внимание, снимать умственное напряжение и раскрывать творческий потенциал в дисциплинирующей атмосфере интеллектуального спорта.

Шахматы выступают мощным инструментом «умного развития» и академической поддержки. Они сочетают в себе элементы игры, науки и спорта, фундаментально развивая критическое мышление, стратегическое планирование, эмоциональный интеллект и умение принимать решения в условиях дефицита времени.

Ключевая особенность и новизна программы заключается в ее системно-развивающей и соревновательной функции. Длительный курс теоретических занятий и регулярной игровой практики позволяет педагогу:

- **Обеспечить непрерывный мониторинг** и поступательное развитие логики, памяти и пространственного мышления ребенка.
- **Сформировать устойчивую мотивацию** к углубленным занятиям интеллектуальным спортом.
- **Подготовить учащихся к участию** в квалификационных турнирах и школьных соревнованиях различного уровня.
- **Выстроить индивидуальную траекторию** для перспективных детей, обеспечивая их переход от базовых навыков к спортивному мастерству.

Таким образом, программа трансформирует учебный процесс в надежную стартовую площадку для долгосрочного интеллектуального и личностного развития ребенка.

1.5. Отличительные особенности

Отличительная особенность программы заключается в её модифицированном характере (на основе программы «Шахматы» Л. Б. Латушкиной) с включением новых вариативных тем и выраженным акцентом на раннее выявление и адресную поддержку интеллектуально одаренных детей.

В отличие от базового курса, стержневым элементом обучения здесь выступает активная самостоятельная деятельность учащихся (анализ, классификация, выявление закономерностей) в сочетании с углубленным изучением материала. Программа гибко сочетает задачи социализации — расширение круга общения, преодоление детской замкнутости и неуверенности — с созданием системы непрерывного мониторинга, которая позволяет своевременно находить перспективных учащихся и выстраивать для них индивидуальную траекторию спортивного и интеллектуального роста.

1.6. Цель программы

Цель программы: создание условий для системного интеллектуального развития учащихся через всестороннее изучение шахматной игры, формирование аналитического мышления и устойчивой мотивации к достижению спортивных результатов в течение учебного года.

Задачи программы

1. Задачи обучения:

- Познакомить учащихся с базовыми правилами, понятиями и законами шахматной игры.
- Обучить основам шахматной тактики, комбинаций и элементарным принципам разыгрывания дебюта и эндшпиля.

- Сформировать первичные навыки самостоятельного анализа игровых ситуаций на доске.

2. Задачи развития:

- Развивать логическое, аналитическое и пространственное мышление, а также оперативную память и концентрацию внимания.
- Формировать навыки стратегического планирования и умение принимать самостоятельные решения в условиях ограниченного времени.
- Развивать критическое мышление посредством разбора собственных партий и поиска допущенных ошибок.
- Выявить уровень интеллектуальных способностей и склонность к шахматному спорту у участников программы для их дальнейшего сопровождения.

3.Задачи воспитания:

- Воспитывать культуру здорового соперничества, уважение к партнеру по игре и умение достойно принимать как победу, так и поражение.
- Формировать такие качества характера, как целеустремленность, усидчивость, дисциплинированность и эмоциональная саморегуляция.
- Воспитывать устойчивый интерес к самостоятельной интеллектуальной деятельности и высокую мотивацию к регулярному совершенствованию мастерства, участию в квалификационных турнирах и соревнованиях различного уровня.

1.7. Категория обучающихся:

Программа рассчитана на детей школьного возраста (7 – 12 лет).
Зачисление в группы осуществляется по желанию ребенка и заявлению его родителей (законных представителей).

1.8. Сроки реализации и объем программы.

Объем программы – 144 часа.

Срок реализации – 1 год.

1.9. Формы организации образовательного процесса.

Формы занятий. Основными формами при реализации дополнительной общеразвивающей программы в учреждении являются:
- групповые и индивидуальные тренировочные занятия.

Режим занятий.
Стартовый уровень программы – 2 раза в неделю по 2 часа.
Продолжительность занятий – 45 минут с 10-и минутным перерывом

1.10. Планируемые результаты освоения программы.

По окончании обучения по программе в течение учебного года учащиеся продемонстрируют следующие результаты:

1. Предметные результаты (знания и навыки):

- Знают шахматные фигуры, правила их хода, взятия, понятия «шах», «мат», «пат» и «рокировка».

- Владеют базовыми тактическими приемами (двойной удар, связка, открытое нападение).
- Умеют разыгрывать простейшие окончания (мат одинокому королю ферзем и ладьей).
- Умеют самостоятельно довести шахматную партию до логического завершения по всем правилам интеллектуального спорта.

2. Метапредметные результаты (развитие способностей):

- Демонстрируют повышенный уровень концентрации внимания, усидчивости и пространственного воображения.
- Способны просчитывать простейшие игровые варианты на 2–3 хода вперед.
- Умеют находить причинно-следственные связи и анализировать допущенные в партии ошибки под руководством педагога.
- Способны принимать самостоятельные решения на шахматной доске и нести за них ответственность в ходе игры.

3. Личностные результаты (воспитание и мотивация):

- Сформирован устойчивый интерес к регулярным занятиям шахматами и интеллектуальному досугу.
- Проявляют культуру общения, уважение к сопернику и судейству, соблюдают правила шахматного этикета.
- Умеют адекватно реагировать на проигрыш, воспринимая его как опыт и стимул к развитию.
- Сформированность устойчивой внутренней мотивации к регулярному интеллектуальному самосовершенствованию, развитая спортивная целеустремленность и готовность к активному участию в квалификационных турнирах и соревнованиях различного уровня.

Раздел 2. Учебно-тематический план

№ п/п	Раздел, тема занятия	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации /контроля
		Теория	Практика	Всего		
1.	Введение-ознакомление	1	1	2	Беседа	Опрос
2.	История шахмат	2	2	4	Комб.	Решение задач
3.	Цель интеллектуальной игры	2	2	4	Комб.	Решение задач
4.	Шахматные термины и разметки доски	4	2	6	Комб.	Решение задач
5.	Тяжелые и легкие фигуры	2	2	4	Комб.	Решение задач
6.	Правило поведения соперников во время игры	4	2	6	Комб.	Решение задач
7.	Дебюты – начало.	2	6	8	Комб.	Решение задач

8.	Основные правила игры в шахматы и особенности шахматной борьбы.	2	6	8	Комб.	Решение задач
9.	Игра в шахматы	4	6	10	Комб.	Решение задач
10.	Проведение пешки в ферзь	2	8	10	Комб.	Решение задач
11.	Правило квадрата	4	6	10	Комб.	Решение задач
12.	Простейшие схемы достижения матовых ситуаций	2	8	10	Комб.	Решение задач
13.	Тактика игры с часами	4	6	10	Комб.	Решение задач
14.	Вечный шах, результат которого ничья	4	6	10	Комб.	Решение задач
15.	Рокировка. Пат.	2	8	10	Комб.	Решение задач
16.	Эндшпиль. Пешечные окончания	4	6	10	Комб.	Решение задач
17.	Разновидность ничейных результатов	4	6	10	Комб.	Решение задач
18.	Мат в один и в два хода	2	8	10	Комб.	Решение задач
19.	Итоговое занятие	1	1	2	Комб.	Решение задач
20.	Итого:	52	92	144		

2.2. Содержание учебно-тематического плана программы

1. Введение-ознакомление

Теория: Техника безопасности в шахматном классе, правила бережного обращения с инвентарем. Шахматы как модель сражения двух королевств. Знакомство с «шахматным миром»: понятия «белые» и «черные» (свои и чужие). Знакомство с демонстрационной доской. Правильная организация рабочего места шахматиста.

Практика: Входное тестирование и анкетирование (определение стартового уровня и мотивации). Упражнение «Волшебный мешочек» (определение фигур на ощупь без визуального контакта). Игра-тренинг «Знакомство» (каждый ученик выбирает фигуру-покровителя). Игровая рассадка за столы.

2. История шахмат

Теория: Рождение игры: древнеиндийская чатуранга (состав древней армии: пехота, колесницы, слоны, конница) и её превращение в арабский шатрандж. Древняя персидская легенда о Радже и мудреце Сессе (математическая загадка об удвоении зерен пшеницы на шахматных клетках). Путешествие шахмат в Европу и великая реформа правил XV века. Знакомство с именами первых чемпионов мира (Вильгельм Стейниц, Эмануил Ласкер, Хосе Рауль Капабланка).

Практика: Интерактивная викторина «По следам древней чатуранги». Разбор учебных позиций, где ферзь и слон ходят по древним («ограниченным») правилам, для контраста с современной динамикой. Просмотр тематических исторических иллюстраций и репродукций.

3. Цель интеллектуальной игры

Теория: Высшая цель шахматного сражения — пленение вражеского полководца. Шахматный монарх: Король как неприкосновенная и самая важная фигура на доске. Главное отличие Короля от остальных воинов: его нельзя «съесть» или снять с доски. Понятие о нападении на короля и неизбежности его изоляции.

Практика: Дидактическая игра «Охота на Короля» (команда легких фигур пытается окружить одинокого вражеского короля, не позволяя ему сбежать). Упражнения на нахождение на учебной доске «безопасных убежищ» для монарха.

4. Шахматные термины и разметки доски

Теория: География и анатомия шахматного поля. Цветовое деление: черные и белые поля, их чередование. Понятие о линиях: вертикали (буквенные дорожки от \(a\) до \(h\)), горизонтали (цифровые дорожки от \(1\) до \(8\)), диагонали (косые линии разной длины, «большая диагональ»). Центр доски: малый (поля \(e4, d4, e5, d5\)) и большой центр (окружающие поля). Понятие «фланг» (королевский и ферзевый).

Практика: Упражнение «Меткий стрелок» (быстрое нахождение клеток по случайным координатам, например, \(g4, c5\)). Шахматный графический диктант (тренер диктует координаты ходов, дети рисуют траекторию на бумаге или выставляют фигуры, получая скрытый узор). Игра «Морской бой на шахматной доске».

5. Тяжелые и легкие фигуры

Теория: Состав и классификация шахматного войска. Дальнобойные тяжелые фигуры: Ладья (прямолинейный воин) и Ферзь (самая сильная фигура, совмещающая ходы ладьи и слона). Легкие маневренные фигуры: Слон (диагональный офицер) и Конь (уникальная фигура, совершающая прыжки буквой «Г» и умеющая перешагивать через препятствия). Математическая стоимость сил: оценка всех фигур в пешечном эквиваленте (Конь/Слон = 3 пешки, Ладья = 5 пешек, Ферзь = 9 пешек).

Практика: Дидактическая игра «Шахматное лото» (карточки со свойствами фигур). Тренинг по скоростной расстановке начальной позиции с закрытыми глазами на время. Упражнения на весах «Выгодный обмен» (сравнение ценности разных наборов фигур, например: ладья против коня и двух пешек).

6. Правило поведения соперников во время игры

Теория: Кодекс чести шахматиста и спортивный этикет. Незыблемое турнирное правило: **«Взялся — ходи!»** (если коснулся своей фигуры — обязан сделать ей ход, если коснулся чужой — обязан её взять). Правило объявления намерения поправить фигуру на клетке («Поправляю»). Культура общения за доской: запрет на отвлечение соперника, подсказки, шум и эмоциональные жесты. Порядок фиксации результатов.

Практика: Ролевая игра «Судейская комиссия» (ученики по очереди выступают в роли арбитров, выявляя и разбирая смоделированные тренером нарушения

этикета). Товарищеские микро-матчи с жестким самоконтролем правил «Взялся — ходи!».

7. Дебюты – начало

Теория: Понятие о начальной стадии партии — дебюте. Стратегия первых ходов. Три золотых заповеди дебютного развития:

1. Борьба пешками за доминирование в центре доски.
2. Быстрая мобилизация легких фигур (сначала Кони, затем Слоны).
3. Обеспечение безопасности Короля (подготовка эвакуации).

Понятие о «детском мате» (\(1. e4\ e5\ 2. Qh5\ ...\ 3. Bc4\ ...\ 4. Qxf7\#\)) как о примере преждевременной и агрессивной игры ферзем.

Практика: Практикум «Дебютная лаборатория»: разыгрывание первых 5–8 ходов в классических началах (Итальянская партия, Испанская партия). Разбор демонстрационных партий-катастроф, где один из игроков пренебрег развитием фигур или бездумно вывел Ферзя вперед. Тренинг по защите от «детского мата».

8. Основные правила игры в шахматы и особенности шахматной борьбы

Теория: Очередность действий: белые всегда начинают первыми. Понятие «нападение» (создание прямой угрозы уничтожения фигуры соперника). Четыре фундаментальных способа защиты атакованной фигуры:

1. Удар в ответ (уничтожение нападающей фигуры).
2. Отступление (уход на безопасное поле).
3. Перекрытие (выставление другой фигуры на пути удара).
4. Подкрепление (защита своей фигуры другой, чтобы сделать размен невыгодным).

Теория разменов: понятие о равном, материально выгодном и позиционно оправданном размене.

Практика: Дидактическая игра «Охотник и мишени» (один игрок нападает, второй должен мгновенно определить способ защиты). Решение позиционных карточек на тему «Оцени выгодность размена».

9. Игра в шахматы

Теория: Трехчастная структура шахматного произведения: Дебют (сбор сил), Миттельшпиль (основная битва, тактические планы и атаки), Эндшпиль (финал с малым количеством фигур). Как читать позицию на доске: материальный подсчет, оценка активности фигур, поиск слабых мест у противника.

Практика: Длительная игровая практика в парах (полноценные партии от начала до конца). Запись ключевых позиций на демонстрационной доске. «Разбор полетов»: коллективный анализ тренером сыгранных учениками партий с разбором типичных ошибок в миттельшпиле.

10. Проведение пешки в ферзи

Теория: Тайный потенциал и эволюция самой слабой фигуры. Правила движения пешек: ход на две клетки из начального положения, ход на одну клетку в процессе, взятие по диагонали. Понятие «проходная пешка» (пешка, перед которой нет вражеских пешек на её вертикали и на соседних вертикалях). Великое правило превращения пешки на призовой горизонтали (\(8\)-я для белых, \(1\)-я для черных). Превращение «в любую фигуру кроме короля»: почему в \(95\%\) случаев выбирают Ферзя, и в каких редких случаях выгоден Конь.

Практика: Дидактическая игра «Пешечный штурм» (на доске расставляются только пешечные цепи сторон; задача — первым прорвать оборону и провести хотя бы одну пешку на последнюю горизонталь). Упражнения по расчистке пути для своей проходной пешки.

11. Правило квадрата

Теория: Математика и геометрия шахматного эндшпиля. Ситуация: проходная пешка стремится к полю превращения, а вражеский Король пытается её догнать. Как обойтись без утомительного расчета ходов («я сюда — он туда»)? Построение виртуального «квадрата пешки»: сторона квадрата равна числу полей до поля превращения (включая поле, на котором стоит пешка). Главный закон: если Король при своем ходе может вступить в этот квадрат (или уже находится в нем), он догоняет пешку. Если не может — пешка беспрепятственно становится Ферзем. Особенность хода пешки из начального положения на две клетки (квадрат строится так, будто пешка уже сделала один ход).

Практика: Практический тренинг у доски: визуальное черчение и нахождение «граней квадрата». Решение серии тактических задач «Успеет ли Король?» в различных эндшпильных позициях.

12. Простейшие схемы достижения матовых ситуаций

Теория: Понятие «Шах» — прямое нападение на Короля, требующее немедленного спасения. Способы защиты от шаха (правило трех «У»: Уйти, Убить нападающего, Укрыться фигурой). Понятие «Мат» — шах, от которого нет ни одного спасения (финал игры, победа). Геометрия матования: одинокого короля невозможно заматовать в центре доски, его нужно оттеснить на край доски или в угол. Алгоритмы матования: Линейный мат (взаимодействие двух Ладей или Ладьи и Ферзя — «метод лесенки»). Мат Ферзем и Королем (Ферзь преследует короля на расстоянии хода коня, загоняет на край, после чего собственный Король подходит для нанесения решающего удара).

Практика: Пошаговая отработка матования «одинокого короля» на демонстрационной доске. Практический тренинг в парах на время: «Поставь линейный мат за 60 секунд».

13. Тактика игры с часами

Теория: Время как четвертое измерение в шахматах. Устройство механических и электронных шахматных часов. Понятие «контроль времени» (время, выделенное каждому игроку на всю партию или на определенное число ходов). Что такое «цейтнот» (острая нехватка времени, когда решения нужно принимать за секунды) и «флажок» (просрочка времени, означающая поражение). Правило эргономики: нажимать на кнопку часов необходимо строго той же рукой, которой совершался ход на доске.

Практика: Специальное игровое упражнение «Блиц-интенсив» (короткие партии с контролем по 3–5 минут на игрока). Тренинг на развитие автоматизма движений: «сделал ход — нажал часы». Отработка хладнокровия при игре в цейтноте.

14. Вечный шах, результат которого ничья

Теория: Тактика спасения в казалось бы безнадежных, проигранных позициях (когда у соперника подавляющее материальное преимущество). Что такое «вечный шах» — серия непрерывных шахов, от которых атакованный Король не может скрыться, но при этом нападающий игрок не может поставить мат. Понятие

логического тупика. Почему согласно правилам ФИДЕ непрерывное повторение шахов ведет к фиксации ничейного результата.

Практика: Карточки-задачи повышенной сложности: «Белые начинают и спасаются» (нахождение скрытых ресурсов для организации вечного шаха силами одной ладьи или ферзя).

15. Рокировка. Пат

Теория: Рокировка — единственный в шахматах ход, в котором одновременно участвуют две фигуры: Король и Ладья. Виды рокировки: короткая (в сторону королевского фланга) и длинная (в сторону ферзевого фланга). Стратегическая цель рокировки: упрятать Короля в безопасное убежище и одновременно вывести Ладью ближе к центру. **Четыре строгих запрета на рокировку:**

1. Если Король или данная Ладья уже совершали ходы в партии.
2. Если между Королем и Ладьей есть другие фигуры.
3. Если Король в данный момент находится под шахом.
4. Если поле, которое Король должен пересечь, или поле, которое он должен занять, находится под ударом вражеской фигуры («битое поле»).

Понятие **«Пат»** — положение в партии, при котором игрок, имеющий право хода, не может сделать ни одного разрешенного правилами хода (все фигуры заблокированы, Королю некуда ходить), но при этом Король **не находится под шахом**. Пат — это всегда ничья (обидная для атакующего и спасительная для защищающегося).

Практика: Интерактивное упражнение «Найди ошибку»: оценка позиций на доске с вопросом «Можно ли сейчас делать рокировку?». Решение задач на тему «Мат или пат?» (умение четко разграничивать победный финал и ничейный тупик).

16. Эндшпиль. Пешечные окончания

Теория: Финальная стадия шахматной драмы — эндшпиль. Когда фигур остается мало, Король сбрасывает маску труса и из защищаемого объекта превращается в мощную атакующую, атакующую фигуру, которая обязана идти в центр доски и помогать своим пешкам. Основы пешечных окончаний (Король + Пешка против Короля). Фундаментальное понятие **«Оппозиция королей»** — противостояние королей, находящихся на одной линии через одну клетку друг от друга. Тот, чей ход в этот момент, находится в невыгодном положении (должен уступить дорогу). Понятие «ключевые поля» для проведения пешки.

Практика: Лабораторная работа в парах: разыгрывание базовой позиции «Король и пешка на \(e4\) против одинокого Короля на \(e6\)». Отработка техники захвата оппозиции для выигрыша (проведения пешки) или для удержания ничьей.

17. Разновидность ничейных результатов

Теория: Мирное разрешение шахматного конфликта. Изучение всех законных оснований для объявления ничьей:

- Пат (нет легальных ходов).
- Взаимное согласие игроков (мирное соглашение в процессе игры).
- Троекратное повторение одной и той же позиции на доске (при этом очередь хода должна принадлежать одному и тому же лицу).
- Правило 50 ходов (если за последние 50 ходов с обеих сторон не было взято ни одной фигуры и не сдвинута с места ни одна пешка).

- Недостаток материала (на доске физически не осталось сил для мата: например, Король против Короля; Король и Конь против Короля; Король и Слон против Короля).

Практика: Оценка сложных игровых эндшпилей на предмет фиксации «мертвой ничьей». Тренинг по корректному обращению к судье для фиксации ничьей по правилу троекратного повторения позиции.

18. Мат в один и в два хода

Теория: Основы шахматного комбинационного зрения и тактического расчета. Как работает форсированный вариант. Поиск «слабых точек» в оборонительном редуте соперника (например, уязвимое поле \(f7\) у черных или \(f2\) у белых). Понятие «первого тихого хода» в двухходовых задачах: создание скрытой угрозы, отсечение путей к отступлению или введение соперника в состояние «цугцванга» (ситуация, когда любой ход соперника ведет к ухудшению его позиции).

Практика: Самостоятельная работа с дидактическими карточками-заданиями. Конкурс-интенсив на скорость: «Реши 10 задач на мат в 1 ход». Постепенный переход к двухходовым комбинациям, развитие навыка мысленного расчета ходов без передвижения фигур на доске.

19. Итоговое занятие

Теория: Торжественное подведение итогов годового курса обучения. Анализ прогресса каждого обучающего. Разбор глобальных, системных ошибок, зафиксированных педагогом в течение учебного года. Предоставление рекомендаций для самостоятельной работы в летний период (литература, шахматные онлайн-платформы).

Практика: Итоговое аттестационное тестирование по теории. Проведение большого Квалификационного годового мини-турнира по правилам быстрых шахмат с использованием часов и ведением турнирной таблицы. Церемония награждения победителей грамотами и медалями.

Раздел 3. Формы аттестации и оценочные материалы.

Контроль результативности обучения носит **критериально-ориентированный (безотметочный) характер** и направлен на отслеживание индивидуальной динамики развития интеллектуальных способностей, освоения шахматной теории и роста спортивного мастерства Обучающихся.

1. Формы и этапы аттестации

Входной контроль (педагогическая диагностика): проводится в **сентябре** (на первых двух занятиях) в форме анкетирования, решения базовых тестовых позиций и диагностических партий. Цель — определение стартового уровня подготовки, логического мышления и первичного распределения учащихся по группам (Приложение 2).

Промежуточная аттестация: проводится в **конце первого полугодия (декабрь)**. Включает в себя выполнение контрольных нормативных заданий (решение тактических задач на время) и участие во внутреннем квалификационном турнире (полугодовом) (приложение 3).

Текущий контроль: осуществляется системно в течение всего учебного года посредством:

- Педагогического наблюдения за игровой активностью и дисциплиной.
- Анализа сыгранных партий (ведение бланков записи).
- Еженедельного решения тактических задач и тестов (карточки, интерактивные диаграммы) (Приложение 4).

Итоговая аттестация: проводится в **конце учебного года (май)** в форме комплексного теоретического зачета (тест-опрос по теории дебютов и эндшпилей) и выполнения спортивных норм в ходе Итогового отчетного шахматного турнира (Приложение 5).

2. Оценочные материалы и критерии отслеживания результатов

Для мониторинга результативности и выявления одаренных детей ведется **Диагностическая карта индивидуального развития учащегося**. Продвижение по программе оценивается по 3-балльной шкале (1 — уровень ниже базового, 2 — базовый/стабильный уровень, 3 — повышенный/творческий уровень) по следующим ключевым блокам:

Теоретическая подготовка: объем знаний о стадиях партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль), знание типовых тактических приемов (связка, вилка, открытый шах и др.).

Практическая подготовка: качество ведения шахматной партии, умение реализовывать материальное и позиционное преимущество, играть с часами (распределение времени).

Интеллектуальное развитие: скорость расчета вариантов, глубина и точность тактического зрения, концентрация внимания в длинных партиях.

Психологическая и волевая устойчивость: эмоциональная саморегуляция при проигрыше, усидчивость, соблюдение правил шахматного этикета (уважение к сопернику).

Итог мониторинга: Обучающиеся, стабильно демонстрирующие повышенный (3 балла) уровень по большинству критериев, рекомендуются к переводу на следующий этап обучения (в группы спортивного совершенствования или продвинутого уровня) и включаются в состав сборной для участия в выездных официальных соревнованиях.

Раздел 4. Комплекс организационно- педагогических условий.

4.1. Материально-технические условия реализации программы. Материально-техническое оснащение.

Для проведения занятий необходим следующий инвентарь и учебная литература:

На занятиях используются:

- шахматные часы;
- комплекты шахматных фигур с досками;
- доска шахматная демонстрационная;
- стол шахматный, табурет к шахматному столу;
- словарь шахматных терминов;
- таблицы к различным турнирам;

- шахматная литература.

4.2. Кадровое обеспечение программы.

Реализация образовательной программы в области физкультурно-спортивного объединения «Шахматы» обеспечивается педагогом, имеющим образование, соответствующее профилю преподаваемого им учебного предмета.

4.3. Учебно-методическое обеспечение

№	Название раздела	Форма занятий	Методы и приемы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1.	Введение-ознакомление	Беседа	Словесные, наглядные, практические	Шахматы в комплекте, часы, шахматная доска. https://infourok.ru/konspekt-vvodnogo-zanyatiya-znakomstvo-s-igroj-v-shahmaty-7967936.html	Опрос
2.	История шахмат	Опрос, педагогическое наблюдение, игровые упражнения	Словесные, наглядные, практические	Шахматы в комплекте, часы, шахматная доска. Дидактические материалы. https://t-j.ru/how-to-play-chess/?utm_referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F	Беседа, Игра в шахматы
3.	Цель интеллектуальной игры	Решение шахматных задач	Словесные, наглядные, практические	Шахматы в комплекте, часы, шахматная доска. https://ru.wikipedia.org	Решение задач и этюдов
4.	Шахматные термины и разметки доски	Опрос, педагогическое наблюдение, игровые упражнения	Словесные, наглядные, практические	Шахматы в комплекте, часы, шахматная доска. https://xchess.ru/13-matovykh-shablona-kotorye-nuzhno-znat.html	Игра в шахматы
5.	Тяжелые и легкие фигуры	Опрос, педагогическое наблюдение, игровые упражнения	Словесные, наглядные, практические	Шахматы в комплекте, часы, шахматная доска. https://xchess.ru/kak-rabotayut-shakhmatnye-chasy-polnoe-rukovodstvo.html	Опрос, наблюдение
6.	Правило поведения соперников во время игры	Опрос, педагогическое наблюдение, игровые упражнения	Словесные, наглядные, практические	Шахматы в комплекте, часы, шахматная доска. https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%B5%D1%87%D0%BD%D1%8B%D0%B9_%D1%88%D0%B0%D1%85	Наглядность на шахматной доске
7.	Дебюты – начало.	Решение задач	Словесные, наглядные, практические	Шахматы в комплекте, часы, шахматная доска. https://chessrussian.ru/materialy/beginners/rokirovka/	Наглядность на шахматной доске
8.	Основные правила игры в шахматы и особенности шахматной борьбы.	Решение задач	Словесные, наглядные, практические	Шахматы в комплекте, часы, шахматная доска. https://ru.wikipedia.org/wiki	Игра в шахматы
9.	Игра в шахматы	Опрос,	Словесные,	Шахматы в комплекте, часы,	Игра в

		педагогическое наблюдение, игровые упражнения	наглядные, практические	шахматная доска. https://chessrussian.ru/materialy/beginners/shakhmatnaya-nichya/	шахматы
10.	Проведение пешки в ферзь	Решение задач	Словесные, наглядные, практические	Шахматы в комплекте, часы, шахматная доска. https://ru.wikipedia.org/wiki	Игра в шахматы
11.	Правило квадрата	Решение задач	Словесные, наглядные, практические	Шахматы в комплекте, часы, шахматная доска. https://ru.wikipedia.org/wiki	Игра в шахматы
12.	Простейшие схемы достижения матовых ситуаций	Решение задач	Словесные, наглядные, практические	Шахматы в комплекте, часы, шахматная доска. https://chessday.ru/blog/65-mat-v-shahmatah	Игра в шахматы
13.	Тактика игры с часами	Решение задач	Словесные, наглядные, практические	Шахматы в комплекте, часы, шахматная доска. https://skysmart.ru/articles/chess/shahmatnye-chasy	Игра в шахматы
14.	Вечный шах, результат которого ничья	Решение задач	Словесные, наглядные, практические	Шахматы в комплекте, часы, шахматная доска. https://maestrochess.ru/arbiters/470-oficzialnye-pravila-shaxmatnyx-sorevnovanij.html?start=8	Игра в шахматы
15.	Рокировка. Пат.	Решение задач	Словесные, наглядные, практические	Шахматы в комплекте, часы, шахматная доска. https://idchess.com/ru/blog/castling-in-chess-how-it-works	Игра в шахматы
16.	Эндшпиль. Пешечные окончания	Решение задач	Словесные, наглядные, практические	Шахматы в комплекте, часы, шахматная доска. https://chessrussian.ru/materialy/beginners/rokirovka/	Игра в шахматы
17.	Разновидность ничейных результатов	Решение задач	Словесные, наглядные, практические	Шахматы в комплекте, часы, шахматная доска. https://skysmart.ru/articles/chess/nich'ya-v-shahmatah	Игра в шахматы
18.	Мат в один и в два хода	Решение задач	Словесные, наглядные, практические	Шахматы в комплекте, часы, шахматная доска. https://dpo.agpu.net/mod/resource/view.php?id=19902	Игра в шахматы

Раздел 5. РЕКОМЕНДОВАННАЯ ЛИТЕРАТУРА

Для педагогов (Методические пособия)

1. Костров В. В. *«Методическое пособие для учителей и тренеров по шахматам»* (Издательство «Russian Chess House», 2023).

Зачем нужна: Пошаговое руководство по ведению уроков в школе с подробным таймингом и планами.

2. Ткачев А. В. *«Играйте по правилам! Практические примеры»* (Федерация шахмат России, 3-е изд., 2022).

Зачем нужна: Официальное пособие от ФРШ, содержащее разборы самых сложных и спорных судейских ситуаций (включая невозможные ходы, рокировку и пат), адаптированное под правила 2023–2026 годов.

Прудникова Е. А., Волкова Е. И. *«Шахматы в школе. Методические рекомендации. 1–4 классы»* (Издательство «Просвещение», 2021/2022).
Зачем нужна: Официальный УМК, одобренный Министерством просвещения РФ. Содержит готовые сценарии дидактических игр и систему критериев оценки знаний учеников на каждом этапе годового курса.

2. Для обучающихся (Современные учебники и рабочие тетради)
1. **Чандлер М., Миллиган Х.** *«Шахматы для детей. Учебник + Рабочая тетрадь»* (Издательство «Манн, Иванов и Фербер», 2024).
Зачем нужна: Мировой бестселлер, переведенный на русский язык. Отличается яркими иллюстрациями и комиксами. Идеально объясняет темы «Мат в 1 ход» и «Тактика игры с часами» понятным ребенку языком.
2. **Ипатов А. А.** *«Шахматный учебник для новой эры движков и ИИ»* (Издательство «Шахматное просвещение», 2025).
Зачем нужна: Первый учебник, который объясняет основы теории и эндшпиля с учетом того, как партию видят современные нейросети и суперкомпьютеры (Stockfish, Leela Chess Zero). Подходит для продвинутых учеников.
3. **Костров В. В.** *«Шахматный учебник-задачник для детей. Мат в 1 ход. Мат в 2 хода»* (Издательство «Литера», Серия обновлена в 2023–2025 гг.).
Зачем нужна: Лучший рабочий раздаточный материал для уроков №12 и №18. Содержит сотни свежих диаграмм для самостоятельного решения в классе.
4. **Волкова Е. И., Прудникова Е. А.** *«Шахматы в школе. Рабочая тетрадь»* (В 4-х частях, «Просвещение», 2022–2023).
Зачем нужна: Практическое дополнение к учебному курсу для закрепления геометрии доски, нотации и правил квадрата прямо во время занятий.

3. Дополнительная литература (Для мотивации и чтения дома)
- **Гик Е. Я., Барский В. Л.** *«Детская шахматная энциклопедия»* (Издательство «АСТ», 2023).

Зачем нужна: Книга с крупными иллюстрациями, которая рассказывает историю шахмат, легенды о фигурах и биографии современных чемпионов (Магнуса Карлсена, Яна Непомнящего) в увлекательной форме.

3. Интернет ресурсы
1. https://chess-boom.online/pravila-igry-v-shahmaty/
2. https://www.chess.com/ru/kak-igrat-v-shakhmaty
3. https://ru.wikipedia.org/wiki/%D0%9F%D1%80%D0%B0%D0%B2%D0%B8%D0%BB%D0%B0_%D1%88%D0%B0%D1%85%D0%BC%D0%B0%D1%82
4. http://chessplanet.ru/pages/game-zone/rules/kratkie-pravila-igry-v-shahmaty

УТВЕРЖДАЮ:
Ио директора МБУ ДО
«Наурский ДДТ»
_____А.А. Исраилова
Приказ № 33
от «02» 09.2026г.

Календарный учебный график
дополнительной общеобразовательной общеразвивающей
программы «Шахматы»

№ п/п	Фактическая дата и время проведения занятия	Плановая дата и время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.		14.09.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Введение-ознакомление	Наурский ДДТ	Беседа Опрос
2.		15.09.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	История шахмат	Наурский ДДТ	Беседа Опрос
3.		21.09.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
4.		22.09.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Цель интеллектуальной игры	Наурский ДДТ	Беседа Опрос
5.		28.09.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
6.		29.09.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Шахматные термины и разметки доски	Наурский ДДТ	Опрос Наблюдение
7.		05.10.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
8.		06.10.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
9.		12.10.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Тяжелые и легкие фигуры	Наурский ДДТ	Решение задач
10.		13.10.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
11.		19.10.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Правило поведения соперников во время игры	Наурский ДДТ	Решение задач
12.		20.10.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
13.		26.10.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
14.		27.10.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Дебюты – начало	Наурский ДДТ	Наблюдение Решение задач
15.		02.11.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
16.		03.11.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
17.		09.11.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
18.		10.11.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Основные правила игры в	Наурский ДДТ	Решение задач

19.		16.11.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	шахматы и особенности шахматной борьбы.		
20.		17.11.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
21.		23.11.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
22.		24.11.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Игра в шахматы	Наурский ДДТ	Решение задач
23.		30.11.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
24.		01.12.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
25.		07.12.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
26.		08.12.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
27.		14.12.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Проведение пешки в ферзь	Наурский ДДТ	Решение задач
28.		15.12.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
29.		21.12.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
30.		22.12.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
31.		28.12.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
32.		29.12.26 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Правило квадрата	Наурский ДДТ	Опрос Наблюдение
33.		11.01.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
34.		12.01.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
35.		18.01.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
36.		19.01.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
37.		25.01.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Простейшие схемы достижения матовых ситуаций	Наурский ДДТ	Решение задач
38.		26.01.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
39.		01.02.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
40.		02.02.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
41.		08.02.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
42.		09.02.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Тактика игры с часами	Наурский ДДТ	Решение задач
43.		15.02.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
44.		16.02.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			

45.		22.02.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
46.		23.02.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
47.		01.03.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Вечный шах, результат которого ничья	Наурский ДДТ	Наблюдение
48.		02.03.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
49.		09.03.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
50.		15.03.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
51.		16.03.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
52.		22.03.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Рокировка. Пат.	Наурский ДДТ	Наблюдение
53.		23.03.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
54.		29.03.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
55.		30.03.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
56.		05.04.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
57.		06.04.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Эндшпиль. Пешечные окончания	Наурский ДДТ	Наблюдение
58.		12.04.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
59.		13.04.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
60.		19.04.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
61.		20.04.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
62.		26.04.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Разновидность ничейных результатов	Наурский ДДТ	Наблюдение
63.		27.04.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
64.		03.05.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
65.		04.05.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
66.		10.05.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
67.		11.05.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Мат в один и в два хода	Наурский ДДТ	Наблюдение
68.		17.05.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
69.		18.05.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
70.		24.05.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			

71.		25.05.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
72.		31.05.27 1 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Итоговое занятие	Наурский ДДТ	Турнир

№ п/п	Фактическая дата и время проведения занятия	Плановая дата и время проведения занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.		16.09.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Введение-ознакомление	Наурский ДДТ	Беседа Опрос
2.		17.09.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	История шахмат	Наурский ДДТ	Беседа Опрос
3.		23.09.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
4.		24.09.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Цель интеллектуальной игры	Наурский ДДТ	Беседа Опрос
5.		30.09.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
6.		01.10.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Шахматные термины и разметки доски	Наурский ДДТ	Опрос Наблюдение
7.		07.10.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
8.		08.10.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
9.		14.10.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Тяжелые и легкие фигуры	Наурский ДДТ	Решение задач
10.		15.10.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
11.		21.10.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Правило поведения соперников во время игры	Наурский ДДТ	Решение задач
12.		22.10.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
13.		28.10.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
14.		29.10.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Дебюты – начало	Наурский ДДТ	Наблюдение Решение задач
15.		04.11.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
16.		05.11.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
17.		11.11.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
18.		12.11.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Основные правила игры в шахматы и особенности шахматной борьбы.	Наурский ДДТ	Решение задач
19.		18.11.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
20.		19.11.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
21.		25.11.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			

22.		26.11.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Игра в шахматы	Наурский ДДТ	Решение задач
23.		02.12.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
24.		03.12.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
25.		09.12.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
26.		10.12.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
27.		16.12.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Проведение пешки в ферзь	Наурский ДДТ	Решение задач
28.		17.12.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
29.		23.12.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
30.		24.12.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
31.		30.12.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
32.		31.12.26 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Правило квадрата	Наурский ДДТ	Опрос Наблюдение
33.		13.01.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
34.		14.01.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
35.		20.01.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
36.		21.01.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
37.		27.01.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Простейшие схемы достижения матовых ситуаций	Наурский ДДТ	Решение задач
38.		28.01.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
39.		03.02.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
40.		04.02.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
41.		10.02.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
42.		11.02.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Тактика игры с часами	Наурский ДДТ	Решение задач
43.		17.02.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
44.		18.02.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
45.		24.02.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
46.		25.02.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
47.		03.03.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Вечный шах, результат	Наурский ДДТ	Наблюдение

48.		04.03.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	которого ничья		
49.		10.03.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
50.		11.03.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
51.		17.03.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
52.		18.03.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Рокировка. Пат.	Наурский ДДТ	Наблюдение
53.		24.03.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
54.		25.03.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
55.		31.03.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
56.		01.04.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
57.		07.04.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Эндшпиль. Пешечные окончания	Наурский ДДТ	Наблюдение
58.		08.04.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
59.		14.04.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
60.		15.04.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
61.		21.04.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
62.		22.04.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Разновидность ничейных результатов	Наурский ДДТ	Наблюдение
63.		28.04.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
64.		29.04.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
65.		05.05.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
66.		06.05.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
67.		12.05.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Мат в один и в два хода	Наурский ДДТ	Наблюдение
68.		13.05.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
69.		19.05.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
70.		20.05.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
71.		26.05.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2			
72.		27.05.27 2 гр.12^{50}-14^{25}	Комб.	2	Итоговое занятие	Наурский ДДТ	Турнир

Приложение 1

ПРОТОКОЛ РЕЗУЛЬТАТОВ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ
МБУ ДО «НАУРСКИЙ ДДТ»
ОБЪЕДИНЕНИЯ
«_____»

20____/20____учебный год

Вид аттестации _____
(предварительная, текущая, промежуточная, итоговая)

Отдел

Образовательная программа и срок ее реализации

№ группы (инд.) год обучения кол-во учащихся в группе

ФИО педагога

Дата проведения аттестации

Форма проведения

Форма оценки результатов: уровень (высокий, средний, низкий)

РЕЗУЛЬТАТЫ АТТЕСТАЦИИ

№	Фамилия, имя ребенка	Этап (год) обучения	Результат аттестации
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			

Всего аттестовано _____ обучающихся.
Из них по результатам аттестации: высокий уровень _____ чел.
средний уровень _____ чел. низкий уровень _____ чел
Подпись
педагога _____
Члены аттестационной комиссии

1. Входной контроль (Сентябрь)

Цель: определение стартового уровня, логики и первичного распределения по группам.

Блок А: Анкетирование (стартовый уровень и мотивация)

1. **Знаешь ли ты, как ходят шахматные фигуры?**
   а) Нет, не умею играть.
   б) Знаю, как ходят некоторые фигуры, играл дома с родными.
   в) Умею ходить всеми фигурами, знаю, что такое рокировка и взятие на проходе.
2. **Играл ли ты раньше в шахматных турнирах?**
   а) Нет, никогда.
   б) Играл только в школе / детском саду / неофициально.
   в) Да, участвовал в официальных турнирах (есть опыт игры с часами).
3. **Что тебе больше всего нравится в шахматах?**
   а) Просто двигать фигуры, они красивые.
   б) Выигрывать и ставить мат.
   в) Разгадывать сложные задачи и находить красивые ходы.

Блок Б: Тест на логику и базовые позиции (для тех, кто уже умеет ходить)

1. **На каком поле белая ладья ставит мат одинокому черному королю на поле h8?**
   а) h1
   б) h7
   в) h8
2. **Какая фигура может перепрыгивать через другие фигуры?**
   а) Слон
   б) Конь
   в) Ферзь
3. **Логическая задача: Пешка стоит на e2. Сколько ходов ей нужно сделать минимум, чтобы дойти до поля e8 и превратиться в ферзя (если ей никто не мешает)?**
   а) 6
   б) 5
   в) 7

Приложение 3

Текущий контроль (Еженедельные тесты по тактике)

Цель: проверка тактического зрения и расчета вариантов (карточки и диаграммы).

Тест «Базовые тактические приемы»

1. **Связка. Какая фигура не может отойти со своего места, потому что за ней стоит собственный король?**
   а) Абсолютно связанная фигура.
   б) Относительно связанная фигура.
   в) Защищенная фигура.

2. **Двойной удар (вилка). Какой фигурой чаще всего наносят «вилку» на короля и ферзя одновременно благодаря её необычному ходу?**
   а) Слоном
   б) Ладьёй
   в) Конём

3. **Открытый шах. Что это такое?**
   а) Когда фигура ходит и сама объявляет шах.
   б) Когда фигура ходит и открывает линию действия другой своей фигуре, которая и объявляет шах.
   в) Когда королю некуда спрятаться от шаха.

Промежуточная аттестация (Декабрь)
Цель: проверка скорости расчета вариантов (на время) перед полугодовым турниром.

Контрольный тест «Мат в 1 ход и простая тактика»
(Норматив: 5 минут на 5 задач)

1. **Белая ладья стоит на d1, черный король на d8, черная ладья на a8. На каком поле белые ставят мат в 1 ход, пользуясь слабостью последней горизонтали?**
   а) d7
   б) d8
   в) d6
2. **У белых ферзь на h5, у черных король на g8 и пешка на h7. Какой ход белых приводит к мату в 1 ход?**
   а) Ф:h7#
   б) Фg5
   в) Фf7+
3. **Черный слон стоит на c5, черный король на g8. Белый конь прыгает на e6. Как называется это нападение на слона и короля?**
   а) Связка
   б) Двойной удар (вилка)
   в) Линейный удар

Итоговая аттестация (Май)

Цель: комплексный теоретический зачет (дебюты и эндшпили).

Блок «Теория дебютов»

1. **Какое главное правило развития фигур в дебюте (начале партии)?**
   а) Как можно быстрее вывести ферзя в атаку.
   б) Бороться за центр, выводить легкие фигуры (коней и слонов) и спрятать короля (сделать рокировку).
   в) Ходить крайними пешками, чтобы захватить пространство.
2. **Первые ходы: 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cb5. Какой дебют разыграли соперники?**
   а) Итальянская партия
   б) Испанская партия
   в) Защита Каро-Канн
3. **Что такое «детский мат»?**
   а) Мат, который ставят в эндшпиле.
   б) Быстрый мат в дебюте на поле f7 (или f2) с помощью ферзя и слона.
   в) Мат одинокому королю двумя ладьями.

Блок «Теория эндшпилей»

1. **Правило квадрата в эндшпиле создано для того, чтобы определить:**
   а) Сможет ли король догнать проходную пешку соперника без помощи своих фигур.
   б) Можно ли поставить мат одинокому королю.
   в) Сколько полей контролирует ферзь.
2. **Оппозиция — это противостояние королей. Какая оппозиция считается классической (ближней прямой)?**
   а) Короли стоят на одной линии через одну клетку друг от друга.
   б) Короли стоят на соседних клетках вплотную.
   в) Короли стоят на противоположных краях доски.
3. **Какое минимальное количество материала необходимо, чтобы поставить мат одинокому королю соперника?**
   а) Один конь
   б) Один слон
   в) Одна ладья

Шаблон Диагностической карты индивидуального развития (для критериев)

При проверке этих тестов выставляйте баллы в Диагностическую карту по следующему принципу:

1 балл (Низкий): *Ученик допускает ошибки в правилах ходов, путает названия приемов, не решает задачи на мат в 1 ход.*

2 балла (Средний): *Ученик знает правила, безошибочно находит мат в 1 ход, видит простые вилки и связки, знает базовые принципы дебюта (центр, рокировка).*

3 балла (Высокий): *Ученик решает задачи на время (промежуточный контроль), знает точные названия дебютов, применяет «правило квадрата» в эндшпиле, демонстрирует глубокий расчет вариантов.*

ключ с правильными ответами

1. Входной контроль (Сентябрь)

Блок А: Анкетирование *(оценивается качественно, правильных ответов нет, варианты «в» указывают на высокий стартовый уровень)*.

Блок Б: Тест на логику и базовые позиции

1. б) h7 *(Ладья на h7 отрезает седьмую горизонталь, а её саму защищает другая фигура или король, при этом поле h8 атаковано. Примечание: на h8 ладья просто встанет под бой короля, на h1 — король убежит на g7).*
2. б) Конь *(Единственная фигура в шахматах с таким свойством).*
3. б) 5 *(С поля e2 пешка может пойти сразу на e4 (1 ход), затем e5 (2), e6 (3), e7 (4), e8 (5 ходов)).*

2. Текущий контроль (Еженедельные тесты по тактике)

1. а) Абсолютно связанная фигура *(Она прикрывает своего короля, и её уход из-под боя запрещен правилами).*
2. в) Конём *(Благодаря своей Г-образной траектории конь идеально наносит вилки).*
3. б) Когда фигура ходит и открывает линию действия другой своей фигуре, которая и объявляет шах.

3. Промежуточная аттестация (Декабрь)

1. б) d8 *(Ход Лd1-d8# приводит к мату, так как черная ладья на a8 не может защитить поле d8 из-за перекрытия или отсутствия связи, а король заперт собственными пешками).*
2. а) Ф:h7# *(Ферзь бьет пешку под защитой слона или коня и объявляет мат).*
3. б) Двойной удар (вилка) *(Конь одновременно напал на две фигуры).*

4. Итоговая аттестация (Май)

Блок «Теория дебютов»

1. б) Бороться за центр, выводить легкие фигуры (коней и слонов) и спрятать короля (сделать рокировку).
2. б) Испанская партия *(Классические ходы популярного дебюта).*
3. б) Быстрый мат в дебюте на поле f7 (или f2) с помощью ферзя и слона.

Блок «Теория эндшпилей»

1. а) Сможет ли король догнать проходную пешку соперника без помощи своих фигур.
2. а) Короли стоят на одной линии через одну клетку друг от друга *(Например, белые на e1, черные на e3. Между ними ровно одна клетка).*
3. в) Одна ладья *(Одиноким конем или слоном мат поставить невозможно, для ладьи разработан четкий алгоритм матования).*