

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ ТУАПСИНСКИЙ РАЙОН

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА пгт. НОВОМИХАЙЛОВСКИЙ
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ТУАПСИНСКИЙ РАЙОН

Принята на заседании
педагогического совета
МБОУ ДО ЦДТ пгт. Новомихайловский
протокол № 3 от 23.05.2022 г.
утверждена приказом директора
№ 55 «Д» от 23.05.2022г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ФИЗКУЛЬТУРНО-СПОРТИВНОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«Мир шахмат»

(наименование объединения)

Уровень программы: ознакомительный
(ознакомительный, базовый или углубленный)

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

Возрастная категория: от 7 до 14 лет

Форма обучения: очная
(очная, очно-заочная, дистанционная)

Вид программы: модифицированная
(типовая, модифицированная, авторская)

Программа реализуется на основе ПФДО
(на бюджетной/внебюджетной основе)

ID-номер Программы в Навигаторе: _____

Автор-составитель:
Паскарь Наталья Анатольевна
педагог дополнительного образования
(Ф.И.О. и должность разработчика)

пгт. Новомихайловский, 2022

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Раздел 1. Комплекс основных характеристик образования: объем, содержание, планируемые результаты.	3
1.1.	Пояснительная записка.	3
1.2.	Цель и задачи программы.	6
1.3.	Содержание программы.	7
1.4.	Планируемые результаты.	8
2.	Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации.	10
2.1.	Календарный учебный график.	10
2.2.	Условия реализации программы.	14
2.3.	Формы аттестации.	15
2.4.	Оценочные материалы.	15
2.5.	Методические материалы.	23
2.6.	Список литературы.	40

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

1.1. Пояснительная записка.

Направленность программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир шахмат» имеет физкультурно-спортивную направленность и ориентирована на гармоничное развитие учащихся: воспитание шахматной культуры, расширение их эрудиции, пробуждение интереса к познанию.

Актуальность.

Среди требований, которые выдвигает сегодня современное общество к личности - всестороннее её развитие, чему и способствует игра в шахматы. Шахматы развивают логическое мышление, воспитывают усидчивость, приучают к культурному проведению времени, способствуют приобретению навыков анализа и прогнозирования, что является актуальным.

Кроме того шахматы – это не только игра, но и средство самовыражения для юных шахматистов, средство развития творческого потенциала в самых разных профессиональных областях, даже не связанных с шахматами. Шахматы синтезировали в себе науку, искусство и спорт, и несмотря на своё древнее происхождение, в новом XXI веке должны стать для всей российской молодёжи универсальным средством воспитания и развития личности.

Новизна.

Новизна программы «Мир шахмат» заключается в использовании на занятиях педагогом дидактического материала способствующего культурному, интеллектуальному, физическому совершенствованию, самореализации, а также развитию необходимых компетенций. Все дидактические игры и задания моделируют для учащихся те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются интересными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Педагогическая целесообразность.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир шахмат» реализует системно–деятельный подход на ознакомительном уровне, предполагающим активизацию познавательной, умственной, аналитической деятельности каждого учащегося с учётом его возрастных особенностей, индивидуальных потребностей и возможностей, что является педагогически целесообразным.

Программа способствует вовлечению учащихся в учебно-тренировочный процесс, что в свою очередь, формирует позитивную психологию общения и коллективного взаимодействия, способствует повышению самооценки. Обучение ведётся с учётом возрастных особенностей и закономерностей развития. Процесс обучения игре в шахматы положительно влияет на совершенствование у учащихся многих

психологических процессов таких как восприятие, внимание, воображение, память, что позволяет без особых усилий запоминать большие объёмы информации не только шахматной, но и любой другой сферы знаний.

Отличительные особенности.

При разработке программы педагог познакомился с методикой Петрушиной Н.М., которая заключается в проведении занятий с участием сказочных героев. Методика Кострова В. и Давлетова Д. основывается на проведении практических занятий по изложению шахматного материала с использованием тренировочных и закрепляющих упражнений с учётом возрастных особенностей. Большинство изученных программ ориентировано на развитие исключительно познавательных, умственных и аналитических способностей. Отличительные особенности дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Мир шахмат» от уже существующих программ и применяемых методик заключаются:

- в поэтапном освоении учащимися, предлагаемого материала, что даёт возможность учащимся с разным уровнем развития освоить все этапы сложности, которые соответствуют способностям;
- в индивидуальном подходе к каждому учащемуся при помощи подбора заданий разного уровня сложности;
- в создании ситуации успеха, для каждого учащегося;
- в программу включены задания, направленные на активный поиск новой информации - в шахматных книгах, шахматной литературе, шахматных обучающих сайтах.

Подбор заданий осуществляется на основе метода наблюдения за практической деятельностью учащихся. Таким образом, методика, используемая в реализации данной программы, позволит повысить эффективность и результативность образовательного процесса, а программа поспособствует индивидуальному развитию каждого ребёнка.

Адресат программы.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мир шахмат» разработана для мальчиков и девочек от 7 до 14 лет.

Как правило, к 8 годам у детей уже произошла адаптация к школе, и они вполне комфортно чувствуют себе в роли школьников. К этому возрасту довольно развита самостоятельность и чувство ответственности за собственные поступки, дети чувствуют себя настолько взрослыми, что порой не признают вторжение старших на их территорию. Одно из основных качеств, формируемых в этом возрасте — независимость.

Появляется желание читать умные, «взрослые» книжки. Однако, большинство детей в этом возрасте предпочитают всем развлечениям - компьютерные игры, поэтому очень важны игры и развлечения, развивающие мелкую моторику рук и настольные игры. В 7 лет у детей развит инстинкт подражания: они внимательно следят за взрослыми и их жизнью, прислушиваются к их разговорам, стремясь быть похожими на них.

В 9 лет психическое развитие ребенка переходит на новый уровень. Мальчик это или девочка, не важно – главное, что они становятся эмоционально заметно более зрелыми, умеют чувствовать ситуацию, приходить на помощь.

В 10 лет появляется самоуверенность или же, наоборот, неуверенность в себе. Переходный возраст. Ребенок либо слишком высокого о себе мнения, перестает считаться с взрослыми, либо слишком низкого из-за испытываемого натиска со стороны одноклассников. Чтобы школьник лучше справился с новыми для него испытаниями, необходимо воспитывать в нем чувство здоровой уверенности в себе.

Усвоение знаний всегда осуществляется на основе познавательной деятельности самих обучаемых. Учащиеся на основе своих познавательных возможностей и особенностей развития таких процессов как восприятие, память, мыслительная деятельность усваивают знания, формируют умения и навыки. Каждый ребенок по-своему отражает, воспринимает учебный материал, дифференцирует его. Следовательно, процесс усвоения учебного материала - индивидуален. Дети одного возраста отличаются по уровню развития общих и специальных способностей, скорости и темпов обученности.

В возрасте 11-14 лет происходят изменения в мышлении. Они требуют фактов и доказательств, больше не принимают с готовностью все, что им говорят, и подвергают все критике. Особенно критичны к авторитетам, не любят разделять одинаковые убеждения с другими. Для них трудно принять те соображения, которые идут вразрез с их желаниями. В данном возрасте дети начинают мыслить абстрактно, но обычно находят всему только крайние «контрастные» объяснения. Либо видят всё в чёрном, либо в белом цвете. Возрастает способность к логическому мышлению, к сложному восприятию времени и пространства, к проявлению творческого воображения и творческой деятельности, прогнозировать последствия своих поступков. Обладают развитым навыком чтения.

Как показывает анализ существующих исследований в области шахмат, в процессе обучения развиваются психические процессы, следовательно, имеет смысл уже на начальном этапе использовать направленное влияние обучения шахматам на развитие психики.

Практически любая методика по обучению детей шахматам начинается с изучения ходов различных фигур и на это отводится разное учебное время. Для ребенка, практически, не составляет труда механически запомнить, как ходит та или иная фигура. Это, безусловно, важно и необходимо знать, но в основном данные понятия заучиваются формально.

Программа «Мир шахмат» предназначена для детей с различными психофизическими возможностями здоровья, мотивированных детей. Для учащихся с ограниченными возможностями здоровья предусматривается выбор творческих заданий в соответствии со степенью работоспособности и интересами каждого учащегося. Так же программой предусмотрена

возможность занятий учащихся по индивидуальному образовательному маршруту.

Уровень, объем и сроки реализации программы.

Программа «Мир шахмат» реализуется на ознакомительном уровне, общий объем программы составляет 72 часа.

Форма обучения.

Форма обучения программы «Мир шахмат» - очная. Формы организации деятельности: индивидуальная, в парах, работа по подгруппам, групповая.

Режим занятий.

Единицей измерения учебного времени и основной формой организации образовательно-воспитательного процесса является занятие. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1-му учебному часу, всего 72 часа.

Особенности организации образовательного процесса.

При наборе учащихся особых требований нет. Принимаются все желающие в возрасте от 7 до 14 лет, проявляющие интерес к данной предметной области. Сформированные группы являются основным и постоянным составом объединения. Организация деятельности по данной программе в объединении, проводится в соответствии с календарным графиком.

В программе используются следующие формы проведения занятий: игры, соревнования, беседы, учебно-тренировочные игры, решение задач и этюдов, сеансы одновременной игры, физкультурные перемены, круглые столы. Группы формируются в количестве от 10 до 15 человек.

1.2. Цель и задачи программы.

Цель программы.

Создание условий для личностного и интеллектуального развития, формирования общей культуры посредством обучения игре в шахматы.

Метапредметные задачи:

- Сформировать мотивацию к данному виду спорта;
- Развить навыки сотрудничества и критического мышления;
- Сформировать навыки запоминания;
- Развить коммуникативные и креативные навыки, любознательность, усидчивость, образное и логическое мышление, внимание.

Личностные задачи:

- Воспитать трудолюбие, способность к преодолению трудностей, целеустремлённость и настойчивость в достижении результата;
- Способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки;
- Привить навыки самодисциплины;
- Способствовать развитию личностных качеств, навыков общения, коммуникабельности и самоорганизации;
- Воспитать чувство коллективизма, взаимопомощи и патриотизма.

Образовательные (предметные) задачи:

- Познакомить с историей шахмат;
- Познакомиться шахматными терминами, фигурами, шахматным кодексом;
- Обучить основам дебюта, миттельшпиля, эндшпиля;
- Научить правилам игры в шахматы.

1.3. Содержание программы. Учебный план.

№	Наименование разделов	Количество часов			Формы аттестации/контроля
		всего	теория	Практика	
1	Вводное занятие.	1	0,5	0,5	Стартовая аттестация
2	История шахматной игры.	1	0,5	0,5	беседа
3	Шахматная доска и все о ней.	2	1	1	викторина
4	Шахматные фигуры.	10	5	5	опрос
5	Шахматные ходы	10	5	5	Практическое задание
6	В стране шахматных чудес: учимся играя.	10	-	10	Практическое задание
7	Шахматная практика.	35	17	18	Практическое задание
8	Итоговое занятие.	2	1	1	Открытый турнир
Итого:		72	31	41	

Содержание учебного плана.

1. Вводное занятие.

Теория: Правила безопасности, правила поведения на занятиях.

Практика: Игра «Назови фигуру». Упражнения: «Шахматные термины», «Поставь правильно». Опрос «Что я знаю о шахматах» (Стартовая аттестация).

2. История шахматной игры.

Теория: Французские и английские шахматисты первой половины 19 века.

Практика: Викторина: «Русская шахматная школа».

3. Тема: Шахматная доска и все о ней.

Теория. Шахматная доска.

Практика. В шахматном королевстве. Упражнения.

4. Шахматные фигуры.

Теория: Шахматный домик. Бой в шахматах. Фигура. Шахматная фигура король. Шахматная фигура ферзь. Шахматная фигура ладья. Шахматный слон. Шахматная фигура конь. Шахматный новый год. Шахматная фигура пешка.

Практика: Шахматный домик. Бой в шахматах. Фигура. Шахматная фигура король. Шахматная фигура ферзь. Шахматная фигура ладья. Шахматный слон. Шахматная фигура конь. Шахматный новый год. Шахматная фигура пешка.

5. Шахматные ходы.

Теория: Ход короля. Ход ферзя. Ход ладьи. Ход слона. Ход коня. Ход пешки. Завлечение. Перекрытие. Рентген. Мат по последней горизонтали.

Практика: Ход короля. Ход ферзя. Ход ладьи. Ход слона. Ход коня. Ход пешки. Завлечение. Перекрытие. Рентген. Мат по последней горизонтали.

6. В стране шахматных чудес: учимся играя

Практика: «Нарисуй горизонталь», «Исправь ошибку», «Война пешек». «Раскрась диагональ», «Собери шахматную доску». «Цвет», «Войско из коробки». «Куча мала», «Соседи», «Гости», «Кто быстрее - передвижение коня из угла в угол; на соседнее с ним поле». «Школа», «Поднимитесь на лифте». «Что общего?», «Прогуляйся по улице». «Ракеты на старте», «Лабиринт», «Соберем урожай». «Один в поле воин», «Огонь», «Поставь шах королю». «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности». «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля».

7. Шахматная практика.

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

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

8. Итоговое занятие.

Теория: Инструктаж по ТБ.

Практика: Открытый турнир. Награждение.

1.4. Планируемые результаты.

Метапредметные результаты:

- Сформируется мотивация к данному виду спорта;
- Сформируются навыки сотрудничества и критического мышления;
- Сформируются навыки запоминания;
- Сформируются коммуникативные и креативные навыки, любознательность, усидчивость, образное и логическое мышление, внимание.

Образовательные (предметные) результаты:

- Будут знать историю шахмат;
- Будут знать правила и научатся играть в шахматы;
- Будут знать шахматные термины, фигуры, шахматный кодекс;
- Будут знать основы дебюта, миттельшпиля, эндшпиля;

Личностные задачи:

- Воспитать
- Способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки;
- Привить навыки самодисциплины;
- Способствовать развитию личностных качеств, навыков общения, коммуникабельности и самоорганизации;

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий, включающий формы аттестации
2.1.Календарный учебный график программы «Шах и мат».

№ темы	Наименование разделов и тем	кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Дата план	Дата факт
1. Вводное занятие						
1	Введение в образовательную программу. ТБ.	1	Беседа	Стартовая аттестация		
2.История шахматной игры						
2	Французские и Российские шахматисты первой половины 19 века.	1	Эвристическая беседа	Пед. наблюдение		
3	Викторина: «Российская шахматная школа».	1	Викторина	Пед. анализ		
3.Шахматная доска и все о ней.						
4	Шахматная доска.	1	Эвристическая беседа	Опрос		
5	В шахматном королевстве.	1	Выполнение упражнений	Педагогический анализ		
4.Шахматные фигуры						
6	Шахматный домик.	1	Презентация. Практическое занятие	Пед. наблюдение		
7	Бой в шахматах.	1	Круглый стол. Практическое занятие	Пед. наблюдение		
8	Фигура.	1	Открытое занятие	Пед. наблюдение		
9	Шахматная фигура король.	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
10	Шахматная фигура ферзь.	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
11	Шахматная фигура ладья.	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		

12	Шахматный слон.	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
13	Шахматная фигура конь.	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
14	Шахматный новый год.	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
15	Шахматная фигура пешка.	1	Практическое занятие	Практическое задание		
5.Шахматные ходы						
16	Ход короля.	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
17	Ход ферзя.	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
18	Ход ладьи.	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
19	Ход слона.	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
20	Ход коня.	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
21	Ход пешки.	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
22	Завлечение.	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
23	Перекрытие.	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
24	Рентген.	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
25	Мат по последней горизонтали.	1	Практическое занятие	Пед. анализ		
6.В стране шахматных чудес: учимся, играя.						
26	«Нарисуй горизонталь», «Исправь ошибку», «Война пешек».	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		

27	«Раскрась диагональ», «Собери шахматную доску».	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
28	«Цвет», «Войско из коробки».	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
29	«Куча мала», «Соседи», «Гости», «Кто быстрее - передвижение коня из угла в угол; на соседнее с ним поле».	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
30	«Что общего?», «Прогуляйся по улице».	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
31	«Школа», «Поднимитесь на лифте».	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
32	«Ракеты на старте», «Лабиринт», «Соберем урожай».	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
33	«Один в поле воин», «Огонь», «Поставь шах королю» .	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
34	«Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности».	1	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
35	«Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля».	1	Практическое занятие	Промежуточная аттестация		
7. Шахматная практика						
36\38	Связка. Виды связок.	3	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
39\40	Тренировка техники расчета вариантов.	2	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
41\42	Решение позиций с малым числом разветвлений.	2	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
43\44	Конкурс решения задач.	2	Практическое занятие	Конкурс		
45\46	Конкурс решения комбинаций.	2	Практическое занятие	Конкурс		
47\48	Конкурс решения задач.	2	Практическое занятие	Конкурс		

49\50	Игра в турнире.	2	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
51\52	Игра в турнире.	2	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
53\54	Игра в турнире.	2	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
55\56	Игра в турнире.	2	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
57\58	Игра в турнире.	2	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
59\60	Турниры по позициям миттельшпиля.	2	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
61\62	Товарищеские матчи.	2	Товарищеский матч	Пед. наблюдение		
63\64	Сеансы игры против тренера	2	Сеансодновременной игры	Пед. наблюдение		
65\66	Тренировочные партии.	2	Практическое занятие	Пед. анализ		
67\68	Матчи-турниры.	2	Практическое занятие	Пед. наблюдение		
69\70	Зачёт.	2	Практическое занятие	Зачётный турнир		
8. Итоговое занятие.						
71\72	Открытый турнир. Награждение. Инструктаж по ТБ.	2	Открытый турнир	Итоговая аттестация		
ИТОГО:		72				

2.2. Условия реализации программы.

Материально-техническое обеспечение программы.

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

Перечень инвентаря из расчета на группу в количестве 12-15-ти человек:

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

Кадровое обеспечение.

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

Педагог дополнительного образования, реализующий данную программу, имеет средне-профессиональное образование по специальности «Преподавание в начальных классах», квалификация «Учитель начальных классов, воспитатель дошкольного учреждения» (Туапсинский педагогический колледж, 1997 г.). В 2020 году педагог окончил курсы повышения квалификации АНО ДПО "Гуманитарно-технический институт" по программе "Совершенствование образовательной деятельности в начальной школе в соответствии с требованиями ФГОС и профстандартам педагога". Стаж работы в должности педагога дополнительного образования – 1 год, общий педагогический стаж – 25 лет.

Основными направлениями деятельности педагога, работающего по программе, являются:

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

Педагог должен обладать следующими компетентностями:

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

Педагог должен владеть:

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

2.3. Формы аттестации.

Для отслеживания результативности обучения по программе «Мир шахмат» используются следующие методы:

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

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды контроля:

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

2.4. Оценочные материалы.

**Диагностическая карта оценки социально-коммуникативного развития
учащихся объединения «Мир шахмат»**

_____ группа _____ учебный год

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

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

Формы диагностики результатов:

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

Диагностика результативности прохождения разделов программы.

1. Эндшпильная техника.

Проверка достигнутого уровня в эндшпильной технике проходит в

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

2. Основы комбинационной и позиционной игры.

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

3. Решение шахматных задач и этюдов.

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

4. Учебно-тренировочные игры, разбор партий.

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

5. Сеанс одновременной игры в шахматы. Преподаватель один играет против всех учащихся одновременно по очереди. Игрок делает ход только когда педагог подошел к нему.

6. Викторина (промежуточная аттестация)

1. Родина шахмат

- | | |
|------------|------------|
| А) Россия; | В) Индия; |
| Б) Китай; | Г) Япония. |

2.Сколько полей на шахматной доске?

- А) 56 В) 64
Б) 48 Г) 72

3.Назовите тяжёлую фигуру.

- А) Конь В) Ладья
Б) Слон Г) Ферзь

4.Назовите лёгкую фигуру.

- А) Конь В) Ладья
Б) Слон Г) Ферзь

5.Назовите фигуру,которая ходит только вперёд.

- А) Конь В) Пешка.
Б) Король Г) Ферзь

6.Запись шахматной партии называется:

- А) Позиция В)Запись
Б) Дневник Г) Шпаргалка

7) Нападение на короля называется:

- А) Мат В) Шах
Б) Пат Г) Нотация

8) Какая фигура равноценна слону:

- А) Ферзь В) Пешка
Б) Ладья Г) Конь

9)Ценность ферзя примерно равна:

- А) Слону и коню В) Двум ладьям
Б) Ладье и двум пешкам Г) Пяти пешкам

Критерии оценки:

8-9 (56)

6-7 (46)

4-5 (36)

2-3 (26)

1 (16)

**Анкета степени удовлетворенности учащихся
качеством дополнительного образования**

Название объединения - «Мир шахмат»

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

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

4 — совершенно согласен;

3 — согласен;

2 — трудно сказать;

1 — не согласен;

0 — совершенно не согласен.

Утверждения: Оценка

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

2. К руководителю объединения можно обратиться за советом и помощью в трудной ситуации. 4 3 2 1 0
3. В нашем коллективе хорошие отношения между взрослыми и ребятами. 4 3 2 1 0
4. На занятиях я получаю полезные знания, умения и навыки. 4 3 2 1 0
5. Я считаю, что здесь созданы все условия для развития моих физических данных. 4 3 2 1 0
6. Я доволен своими достижениями. 4 3 2 1 0
7. Я всегда с радостью посещаю занятия. 4 3 2 1 0
8. Я бы хотел продолжить заниматься в этом объединении. 4 3 2 1 0
9. Мой выбор одобряют родители. 4 3 2 1 0
10. Я стал уверенней в себе. 4 3 2 1 0

Обработка полученных данных.

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

Мониторинг результатов обученности по программе «Мир шахмат»

№ п/п	Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества	Возможное кол-во баллов	Методы диагностики (примерные)
Теоретическая подготовка:					
1.	Теоретические знания, предусмотренные программой	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	минимальный уровень (ребенок овладел менее чем ½ объема знаний предусмотренных программой и избегает употреблять специальные термины)	1	Наблюдение, тестирование контрольный опрос, собеседование и др.
			средний уровень (объем усвоенных знаний составляет более ½ и учащийся пытается употреблять специальные термины)	5	

			максимальный уровень (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период и употребляет осознано специальные термины)	10	
Практическая подготовка:					
2.	Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	минимальный уровень (ребенок овладел менее чем ½ объема знаний, предусмотренных программой)	1	Контрольное задание
			средний уровень (объем усвоенных умений и навыков составляет более ½)	5	
			максимальный уровень (ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период)	10	
Личностные результаты					
3.1.	Личностное развитие	Соответствие планируемым личностным результатам	минимальный уровень умений (учащийся не принимает участие в соревнованиях, эстафетах, товарищеских встречах).	1	Наблюдение
			средний уровень (учащийся редко принимает участие в соревнованиях,	5	

			эстафетах, товарищеских встречах).		
			максимальный уровень (учащийся активно принимает участие в соревнованиях, эстафетах, товарищеских встречах).	10	

Итоговая аттестация учащихся. Теоретические задания.

1. Знание понятия «шах».

«Шах» - это...:

- это нападение на любую фигуру;
- *это нападение на короля;*
- это нападение на короля, от которого нет спасения.

2. Знание понятия «мат».

«Мат» - это...:

- это нападение на любую фигуру;
- это нападение на короля;
- *это нападение на короля, от которого нет спасения.*

3. Знание понятия «пат».

«Пат» - это:

- это нападение на короля, от которого нет спасения;
- *это положение в шахматной партии, при котором сторона, имеющая право хода, не может им воспользоваться;*
- это нападение на короля.

4. Знание понятия «вилка».

«Вилка» - это...:

- это двойной удар любой из фигур;
- *это двойной удар, который делает конь или пешка;*
- это нападение дальнобойной фигуры на неприятельскую фигуру или пешку, за которой спрятана другая фигура.

5. Умение определить, когда партия закончилась выигрышем белых.

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

- 1-0;
- ½-½;
- 0-1.

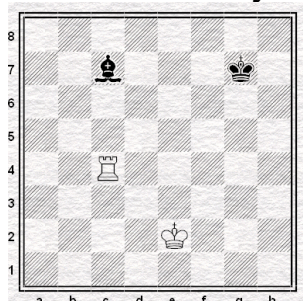
Практические задания.

1. Умение ходить фигурами.

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

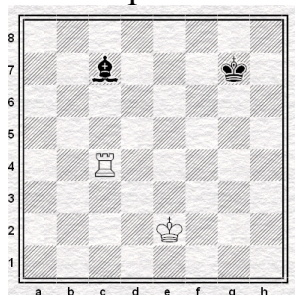
2. Умение убивать шахматные фигуры соперника.

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



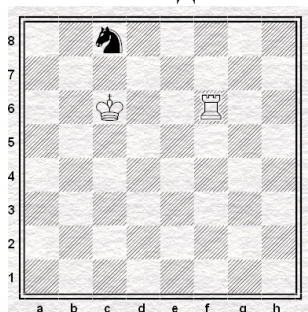
3. Умение ставить «шах».

Шах королю:



4. Умение ставить «мат».

Мат в 1 ход:



4. Умение видеть «пат».

Определить шах или мат на доске.

Оценка результатов:

За одно правильное решение 1 балл. Всего 10 баллов.

8-10 баллов – высокий уровень;

5-7 баллов – средний уровень;

0-4 балла – низкий уровень.

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

2.5. Методические материалы.

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

- При знакомстве с шахматными фигурами;
- При изучении шахматной доски;
- При обучении правилам игры;
- При реализации материального перевеса.

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

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

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

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

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

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

Воспитательные методы: убеждение; поощрение; стимулирование; мотивация.

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

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

Поскольку шахматы, по своей природе, являются игрой с конечным и совершенно определённым результатом (выигрыш, проигрыш, ничья), основным критерием результативности освоения материала являются практические результаты в игре. Правила игры в шахматы; теоретические схемы начала партий белых и чёрных; теоретические схемы ведения игры в центре и на флангах; теоретические схемы ведения игры в эндшпиле.

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

Дидактические игры и задания.

«Игра на уничтожение».

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

«Один в поле воин».

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

«Лабиринт».

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

«Перехитри часовых».

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

«Сними часовых».

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

«Кратчайший путь».

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

«Захват контрольного поля».

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

«Защита контрольного поля».

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

«Атака неприятельской фигуры».

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

«Двойной удар».

Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

«Взятие».

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

«Защита».

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

«Выиграй фигуру».

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

«Ограничение подвижности».

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

«В бой идут одни только пешки».

Практическая игра пешками.

«Шах или не шах».

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

«Дай шах».

Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов».

Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха».

Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат».

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

«Первый шах».

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

«Рокировка».

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

«Два хода».

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

Шахматный словарь

Авторское решение этюда - решение, представленное автором этюда.

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

Активная фигура. См. Фигура активная

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

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

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

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

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

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

Батарея индийская - при ее построении сначала вторая фигура будущей батареи делает ход вдоль линии, переходя так называемое критическое поле (поле, на которое может встать первая фигура батареи). Затем первая фигура батареи переводится на критическое поле, временно выключая вторую

фигуру из игры по этой линии и завершая построение батареи. Работа Б.И. состоит в том, что первая фигура батареи приближается к королю противника, то открывая, то закрывая линию действия второй фигуры.

Бешеная фигура - незащищенная фигура, непрерывно нападающая на фигуру соперника (разновидность вечного нападения). Взятие бешеной фигуры ведет к пату. Нападение бешеной фигуры на короля является разновидностью вечного шаха.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Иногда вилкой называется только двойной удар коня или пешки.

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

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

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

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

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

Дальнобойные фигуры - ферзь, ладья и слон.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Различают три вида замурования:

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

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

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

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

Защита - отражение наступательных действий противника.

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

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

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

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

Коневая оппозиция. См. Оппозиция.

Крепость - разновидность позиционной ничьей: неприступная позиция.

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

Лавирование - стратегический прием — маневрирование фигурами с целью

создания и использования слабостей в лагере противника. Автор термина А. Нимцович: «Процесс лавирования, направленного против двух неприятельских слабостей, можно было бы охарактеризовать приблизительно так: две слабости, сами по себе вполне защитимые, попеременно берутся под обстрел... Партия проигрывается потому, что для защищающегося в какой-нибудь момент оказывается невозможным поспеть за противником в быстроте перегруппировки сил... Можно лавировать и против одной слабости, в этом случае необходимо, чтобы разнообразие способов атаки (например, атака фронтальная, фланговая, обходная) возмещало отсутствующее разнообразие слабостей».

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

Линейные фигуры - ферзь, ладья и слон.

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

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

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

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

Материал - фигуры и пешки на доске в течение партии.

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

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

Миниатюра - этюд с числом фигур не более семи.

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

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

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

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

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

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

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

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

Пассивная фигура. См. Фигура пассивная.

Пассивизация фигуры - тактический прием: фигура оттесняется на поле, находясь на котором, не может активно участвовать в борьбе. Если речь идет о пассивизации короля, то, кроме отмеченного, он после оттеснения может подвергаться опасности (угрозы мата, линейные удары и т. д.).

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

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

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

Перестановка ходов - изменение очередности ходов в намеченном варианте.

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

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

Побочное решение - решение этюда способом, отличным от авторского.

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

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

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

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

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

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

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

Промежуточный ход - ход, сохраняющий возможность выполнения своего плана в дальнейшем, но или разрушающий план противника, или ухудшающий положение его фигур, или улучшающий положение своих фигур.

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

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

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

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

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

Связывание - прием ограничения подвижности фигур с помощью связки.

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

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

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

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

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

стратегическому плану противника (например, путем передислокации сил, опережающего наступления). Совокупность стратегических элементов позволяет оценить позицию и выбрать план игры. Стратегия создает основу (позиционное преимущество) для тактических операций — ударов и комбинаций.

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

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

Темп - один ход; единица времени в шахматах.

Точка пересечения - поле, где пересекаются линии действия фигур.

Треугольник. См. метод треугольника.

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

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

Фокальное поле:

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

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

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

ЭТИКЕТ И ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ ИГРАЮЩИМ В ШАХМАТЫ

- ✓ Соперники должны обмениваться рукопожатиями до и после партии.
- ✓ Черные начинают партию, нажав на кнопку часов соперника.
- ✓ Сделав ход, нажмите немедленно на кнопку часов, чтобы зря не тратить свое время. Используйте для нажатия ту же руку, которой вы делали ход.
- ✓ Черные могут выбрать, где — слева или справа — будут во время партии располагаться часы.

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

обстоятельствах может понадобиться остановить часы обоих противников. Узнайте о том, как это делается до начала партии. Походы в туалетную комнату, телефонные звонки и прочее не являются уважительными причинами для временной остановки часов.

✓ Приходите на партию вовремя. Опаздывать не вежливо. Если вы опоздаете больше чем на час, вам будет засчитано поражение.

✓ Не поправляйте фигуры на каждом ходу. Это может действовать на нервы противнику.

✓ Не слушайте музыку при игре в шахматы. Это будет отвлекать и вас, и противника.

Психологические причины, мешающие успешной реализации материального преимущества:

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

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

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

Что делать перед игрой:

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

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

Об уверенности и неуверенности:

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

Психологические тонкости:

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

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

Что делать во время игры:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Методы психологической борьбы:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

О важности спорта для шахматиста:

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

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

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

- Нужно уметь чувствовать усталость, отдыхать и расслабляться во время

партии. Для этого можно посмотреть в сторону, не концентрируясь на деталях. Можно при ходе соперника встать и прогуляться, тоже не концентрируясь на деталях. Можно просто не думать о позиции.

- Чтобы снять напряжение и избавиться от кислородного голодания: массаж головы, наклоны и повороты головы в разные стороны во время прогулки. Ополоснуть лицо холодной водой.

2.6.Список литературы.

Литература для педагогов:

1. Анишева В.Е. Методические особенности индивидуализированного начального обучения шахматам детей младшего школьного возраста: Диссертация кандидата педагогических наук 13.00.04: Москва, Российская государственная академия физической культуры, 2002. 165 с. РГБ ОД, 61:03-13/1126-7. <http://www.dslib.net/fiz-vospitanie/metodicheskie-osobennosti-individualizirovannogo-nachalnogo-obucheniya-shahmatam.html>
2. Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.
3. Возрастные особенности детей младшего школьного возраста. <https://multiurok.ru/blog/vozzrastnyie-osobiennosti-dietiei-mladshiegho-shkol-nogho-vozzrasta.htm>
4. Габбазова А.Я. Учимся играть в шахматы - развиваем интеллект. Учебное пособие. - Ульяновск: УлГТУ, 2007, 142 с. https://www.studmed.ru/gabbazova-aya-uchimsya-igrat-v-shahmaty-razvivaem-intellekt_10447da995a.html
5. Габбазова А.Я. Шахматы как инструмент развития мышления школьников. // Творческое наследие А.В. Брушлинского и О.К. Тихомирова и современная психология мышления. - Тезисы доклада научной конференции. Москва,РАН, 22-23 май 2003 г. - М.: Издательство «Институт психологии РАН», 2003.
6. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука или первые шаги по шахматной доске. – М.: Детская литература, 1980.
7. Интеллектуальное развитие детей младшего школьного возраста в процессе обучения шахматной игре. Автореферат диссертации по ВАК РФ 19.00.07, кандидат психологических наук Габбазова АсылЯкуповна. Российский государственный университет физической культуры, спорта и туризма. <https://www.dissercat.com/content/intellektualnoe-razvitie-detei-mladshego-shkolnogo-vozzrasta-v-protssesse-obucheniya-shakhmatn/read>
8. Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.
9. Ошеров М.Е. Психология шахматной борьбы. Библиотечка шахматиста. Издательство: Русский Шахматный Дом, 2017 г.
10. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
11. Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.
12. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.
13. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.

14. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
15. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
16. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
17. Шахматный сайт Детско-юношеской комиссии Шахматной Федерации Санкт-Петербурга. <http://chessdeti.ru/konferencii/vasileostrovskaja/osobennosti-shahmatnoj-podgotovki-detej.html>
18. Шахматы – школе/Сост. Б. Гершунский, А. Костьев. – М.: Педагогика, 1991.

Литература для родителей (законных представителей):

1. Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
2. Некрасова З., Некрасова Н. Перестаньте детей воспитывать - помогите им расти. - М.: ООО Изд-во «София», 2007.
3. Некрасова З., Некрасова Н. Ври, да не завирайся! Зачем дети лгут и что с этим делать? - М.: Астрель: АСТ; Владимир: ВКТ, 2010.
4. Смирнова Е.О., Холмогорова В.М. Конфликтные дети. - М.: Эксмо, 2010
5. Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
6. Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.
7. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.
8. Юрченко О. Не хочу и не буду! Как бороться с детской ленью? - Спб.: Речь; М.: Сфера, 2011.

Литература для детей:

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