

Индивидуальный предприниматель Кулиев Эльмар Валерьевич

Утверждаю:
Индивидуальный предприниматель
Кулиев Эльмар Валерьевич
_____/ Кулиев Э.В.
(Приказ №1-ОП от «17» декабря 2025 г)

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
«Шахматыта»**

Возраст обучающихся: 8-9 лет
Срок реализации программы: 25 часов

Разработчик программы:
Кулиев Эльмар Валерьевич

г. Ейск,
2025 г.

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»	
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цель и задачи программы	6
1.3. Содержание программы	7
1.4. Планируемые результаты	56
Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»	
2.1. Календарный учебный график	57
2.2. Условия реализации программы	57
2.3. Формы аттестации	58
2.4. Оценочные материалы	60
2.5. Методические материалы	60
2.6. Список литературы	61
Приложение № 1	62

Раздел № 1 «Комплекс основных характеристик программы»

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа **«Шахматы»** (далее – **программа**) разработана на основе следующих нормативных правовых актов:

- Федерального Закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказа Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

Актуальность программы

Сегодня шахматы – популярный и эффективный способ развития интеллекта ребенка. Многие родители хотят познакомить своих детей с древней игрой. Доказано, что занятия шахматами укрепляют память, развивают аналитические способности и воображение, помогают вырабатывать такие черты характера, как организованность, целеустремленность, объективность, что является некоторыми признаками готовности к школьному обучению. Увлечшись этой игрой, маленький непоседа становится усидчивее, озорник – выдержанней, зазнайка – самокритичней. Шахматы учат быть предельно внимательным, собранным. К тому же шахматы – замечательный повод для общения людей, способствующий углублению взаимопонимания, укреплению дружеских отношений.

Шахматы как специфический вид человеческой деятельности получают все большее признание в России и во всем мире. В средние века шахматы были «игрой царей», а в двадцатом веке они стали царицей игр, пленившей своей прелестью миллионы людей. Шахматы доступны людям разного возраста. Приобщение к ним не зависит от национальности, вероисповедания, материального положения, политических взглядов и так далее, а единая шахматная символика создает необходимые предпосылки для международного сотрудничества, обмена опытом.

Шахматы становятся все более серьезным профессиональным занятием огромного количества людей. Шахматы ни в коем случае не мешают профессиональному становлению человека в любой общественно полезной сфере деятельности, напротив, помогают ему в этом, способствуя гармоничному развитию личности.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа имеет **физкультурно-спортивную** направленность.

Принципы и подходы к построению Программы

- Поддержка разнообразия детства; сохранение уникальности и самоценности детства как важного этапа в общем развитии человека;
- Личностно-развивающий и гуманистический характер взаимодействия взрослых и детей;
- Уважение личности ребенка;
- Построение образовательной деятельности на основе индивидуальных особенностей (и способностей) каждого ребенка, при котором обучающийся становится активным в выборе содержания своего образования, становится субъектом образования;
- Содействие и сотрудничество детей и взрослых, признание ребенка полноценным участником (субъектом) образовательных отношений;

- Поддержка инициативы детей в различных видах детской деятельности.

Для обеспечения эффективности обучения осуществляется индивидуальный подход к каждому обучающемуся.

Адресат программы

Программа рассчитана на детей 8-9 лет.

Условия набора детей в коллектив:

К освоению дополнительных общеобразовательных программ допускаются любые лица без предъявления требований к уровню образования, если иное не обусловлено спецификой реализуемой образовательной программы.

Форма обучения:

Заочная форма обучения с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

Основной формой реализации дистанционного обучения являются электронные занятия.

Занятия проходят на обучающей платформе Антитренинги <https://antitreningi.ru/>.

Педагоги оказывают обучающимся индивидуальные консультации с применением информационных и телекоммуникационных технологий. Для получения консультации или помощи по реализуемым программам обучающийся использует следующие способы взаимосвязи с педагогом:

- с помощью электронной почты можно связаться с педагогом для проведения консультации;
- при помощи текстовых сообщений на обучающей платформе Антитренинги <https://antitreningi.ru/>.

Обучающийся в любое время может задать интересующий вопрос на платформе и получить на него ответ от педагога.

Форма организации занятий:

Занятия проводятся в группе до 7 человек, индивидуально.

Сроки реализации:

Программа рассчитана на 14 недель.

Общее количество часов - 25 часов.

Режим занятий:

Продолжительность занятий (учебного часа) по программе — 2 раза в неделю по 35 минут.

Особенности реализации программы:

Настоящая образовательная программа реализуется с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий.

Основные принципы организации дистанционного обучения:

- системность и комплексность, содействующие приведению в систему информации, поступающей из разных источников;
- наглядность;
- интерактивность, выражающаяся в возможности постоянных контактов всех участников обучения с помощью специализированной информационно-образовательной среды (в том числе электронная почта, чат);

- адаптивность, позволяющая легко использовать учебные материалы, содержащие цифровые образовательные ресурсы, в конкретных условиях учебного процесса при учете возрастных и индивидуальных особенностей обучающихся;
- гибкость, дающая возможность обучающимся работать в необходимом для них темпе и в удобное для себя время;
- оперативность оценивания достижений обучающихся.

Организационные условия для осуществления дистанционного обучения:

1. Основной канал доставки образовательного контента для обучающихся - Интернет.
2. Загрузка в системе дистанционного обучения учетных записей педагога и обучающихся.
3. Разработка на обучающей платформе дистанционных занятий.
4. Оценивание результатов обучения с помощью интернет-тестирования и других средств коммуникации.

Допускается установление различного объема занятий, проводимых путем непосредственного взаимодействия педагогического работника с обучающимися с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий для различных образовательных программ. Соотношение объема занятий, проводимых путем непосредственного взаимодействия педагогического работника с обучающимися с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий должно учитывать технические возможности обучающихся и учебные задачи по изучаемой теме и предмету.

Организация самостоятельно определяет нормы расчета нагрузки педагогических работников в форме непосредственного взаимодействия педагогического работника с обучающимися с применением электронного обучения, дистанционных образовательных технологий и использует их при планировании учебной работы педагогов, организации учебной деятельности обучающихся с учетом готовности электронного контента (при необходимости записи и создания нового электронного контента).

Особенности дистанционного обучения:

- доступность и открытость обучения – возможность заниматься в удобное время, в удобном месте и темпе, индивидуально выбирая нерегламентированный отрезок времени для освоения программы;
- создание информационно-образовательной среды на обучающей платформе, работа с которой может быть легко организована и в домашних условиях;
- избыточность учебного содержания (возможность включения в онлайн обучение не только основного текста учебной информации, но и значительного количества дополнительной информации), способствующая построению индивидуальной образовательной траектории;
- разнообразие форм представления информации - возможность одновременного представления информации в текстовом, графическом и мультимедийном виде;
- интерактивное взаимодействие с контентом - быстрый поиск по содержанию, автоматическое оценивание выполнения заданий;
- самостоятельная познавательная деятельность обучаемых с различными источниками информации;
- индивидуальность систем дистанционного обучения – более индивидуальный, гибкий характер обучения, обучающийся сам определяет темп обучения, может

возвращаться по несколько раз к отдельным занятиям, может пропускать отдельные разделы и т.д.;

- система оперативного контроля со стороны педагога в виде интерактивных тестов, практических заданий;
- технологичность - использование в образовательном процессе новейших достижений информационных и телекоммуникационных технологий;
- социальное равноправие – равные возможности получения образования независимо от места проживания, состояния здоровья и др.

Организация учета и хранения результатов образовательного процесса:

Учет и хранение результатов образовательного процесса ведется в электронной форме, путём просмотра педагогом результатов работы обучающихся во время занятия на образовательной платформе или получения его выполненного задания по средствам электронной связи.

Порядок ведения документации:

К обязательным электронным носителям индивидуального учета результатов освоения обучающимися программы в Организации относятся:

-электронные журналы, автоматически формируемые системой дистанционного обучения; Образовательная платформа предоставляет педагогам полный доступ ко всем ресурсам, которые доступны обучающимся, а также, ко всем материалам и цифровым инструментам, необходимым для обучения, таким как:

- инструменты для планирования и работы с материалами;
- упражнениям в интерактивной форме;
- различным дополнительным материалам (аудиозаписи, видео и игры).

1.2. Цель и задачи программы

Цель программы:

- обучение принципам шахматной игры;
- воспитание у обучающихся интереса и любви к игре в шахматы;
- создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся;
- формирование общей культуры посредством обучения игре в шахматы.

Задачи программы

Образовательные:

- формировать устойчивый интерес обучающихся к игре в шахматы;
- способствовать освоению основных шахматных понятий: шахматная доска, шахматное поле, шахматная фигура, ход фигуры, взятие, начальная позиция, шахматная нотация, взаимодействие между фигурами на шахматной доске, ценность шахматных фигур, рокировка, пат, мат, ничья;
- учить взаимодействию между фигурами в процессе выполнения игровых заданий, а также умению применять полученные знания о шахматных фигурах в процессе игры;
- обеспечить успешное овладение основополагающих принципов ведения шахматной партии;
- содействовать активному использованию полученных знаний в процессе игровой практики за шахматной доской;
- учить ориентироваться на плоскости, обогащать детскую фантазию.

Развивающие:

- развивать умение сравнивать, выявлять и устанавливать простейшие связи и отношения, самостоятельно решать и объяснять ход решения учебной задачи;
- развивать все сферы мышления, память, внимание, наблюдательность, воображение;
- способствовать активизации мыслительной деятельности;
- формировать мотивацию к познанию и творчеству;
- создание условий для формирования и развития ключевых навыков обучающихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных).

Воспитательные:

- воспитывать, усидчивость, целеустремленность, волю, организованность, уверенность в своих силах, самостоятельность в принятии решений.

1.3. Содержание программы**Учебный план**

№ п/п	Название модуля	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1.	Модуль 1. Основы шахматных фигур	12	6	6	Домашнее задание; тестирование.
2.	Модуль 2. Основы шахматной стратегии	12	6	6	Домашнее задание; тестирование.
3.	Итоговое занятие	1	-	1	Итоговое тестирование
	ИТОГО	25	12	13	

Учебно-тематическое планирование

№ п/п	Название модуля, темы	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
1.	Модуль 1. Основы шахматных фигур	12	6	6	Домашнее задание; тестирование.
	Тема 1. Знакомимся с ладьей!	2	1	1	Домашнее задание
	Тема 2. Знакомимся со слоном!	2	1	1	Домашнее задание
	Тема 3. Знакомимся с ферзем!	2	1	1	Домашнее задание

	Тема 4. Знакомимся с королем!	2	1	1	Домашнее задание
	Тема 5. Знакомимся с пешкой!	2	1	1	Домашнее задание
	Тема 6. Знакомимся с конем!	2	1	1	Домашнее задание
2.	Модуль 2. Основы шахматной стратегии.	12	6	6	Домашнее задание; тестирование.
	Тема 1. Шах	2	1	1	Домашнее задание
	Тема 2. Пат!	2	1	1	Домашнее задание
	Тема 3. Мат с помощником!	2	1	1	Домашнее задание
	Тема 4. Мат королем и ферзем!	2	1	1	Домашнее задание
	Тема 5. Линейный мат!	2	1	1	Домашнее задание
	Тема 6. Как сделать рокировку!?	2	1	1	Домашнее задание
	Итоговое занятие.	1	-	1	Тестирование

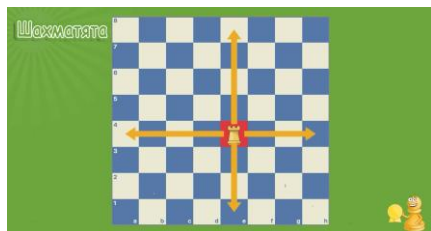
Модуль 1. Основы шахматных фигур

Тема 1. Знакомимся с ладьей!

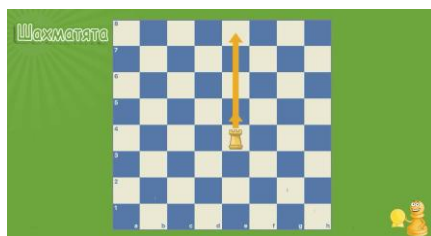
Теория:

Задумывался, почему шахматы интереснее шашек? Возможно, потому что некоторые фигуры ходят намного дальше, чем шашки. Сегодня ты будешь **ладьей**.

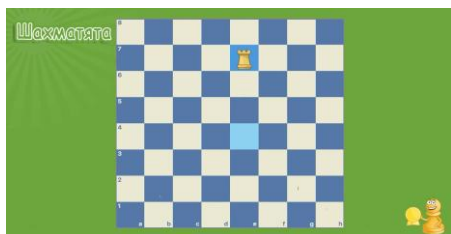
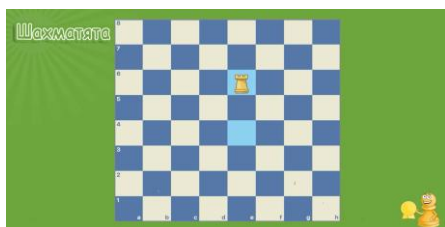
Ладья ходит в четырёх разных направлениях: **вверх, вниз, влево и вправо**. Если тебе нравится рассматривать карты, направление можно сравнить с севером, югом, востоком и западом.



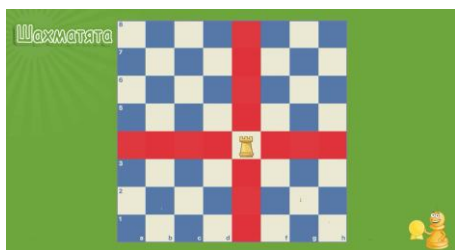
У ладьи большой выбор. Она может сделать один шаг или дойти до самого края доски.



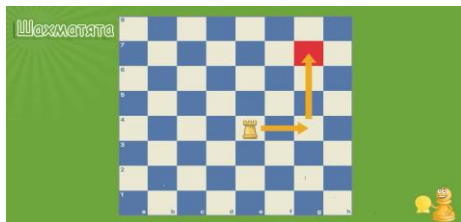
Моя ладья может пройти чуть-чуть или до самого края доски, или остановиться где-то на полпути. Например, ладья может пойти на два поля или на три поля. Ты решаешь сам, конечно, прыгнуть с края доски — это не по правилам.



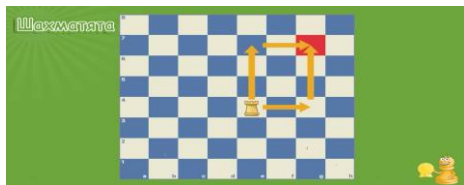
В этой позиции посчитаем, сколько разных ходов есть у ладьи. Ставим видео на паузу и считаем, сколько получится. Если твой ответ 14, ты скоро станешь мастером шахмат.



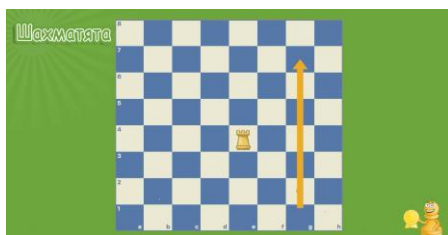
Готов к упражнениям? Ладья может дойти до любого поля доски за два хода — всё равно куда. Начнём с поля g7. Неужели нет? Я старалась угадать так или иначе. Начнём с d7. Проверим, найдёшь ли ты, как попасть туда за два хода. Нам нужно пойти вправо, но если дойти до конца — до самого края доски, мы не попадём на d7 следующим ходом.



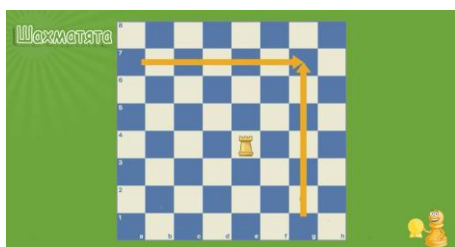
Давай вернёмся и поищем другой путь к полю g7. Пойдём вправо, но сделаем только два шага. Теперь на следующем ходу мы сможем пойти вперёд и добраться до красного поля. Мы могли попасть на d7 другим путём — давай сейчас его найдём. Ладья может пойти вперёд и остановиться на поле e7, а потом вправо до поля d7.



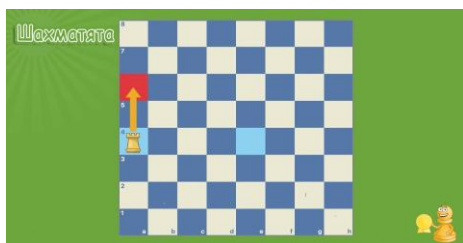
Запомни, как я называю поля: сначала букву, потом цифру. Поле называется d7, потому что находится на вертикали d и ряду полей, идущем сверху вниз — это **вертикаль**.



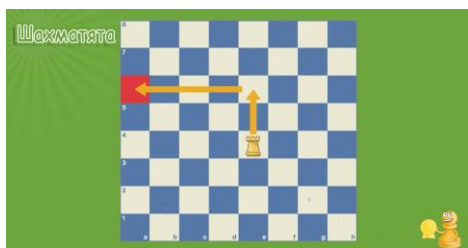
А ещё поле находится на горизонтали номер 7 — ряд полей, идущий слева направо. Это **горизонталь**. У ладьи две дороги к полю g7.



Продолжим: задумаем любое другое поле и проверим, найдётся ли туда дорога ладьёй за два хода. Снова пробуем вместе: как насчёт ab? Видишь, как добраться туда за два хода? Да, можно пойти влево до самого края доски, а следующим ходом ладья пойдёт вверх до поля ab.

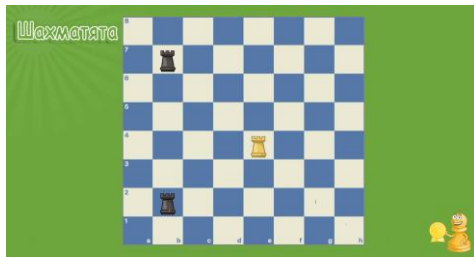


Вернёмся обратно. Был и другой путь: пойти вперёд, но остановиться за два поля до края, а потом налево и снова остановиться на ab.

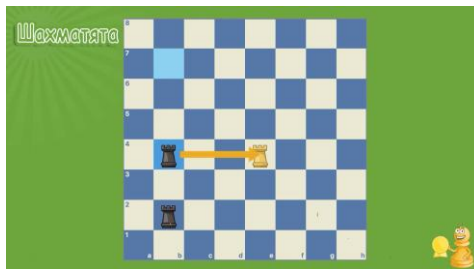


Последнее о ладьях: как ладья берёт другие фигуры? Это очень просто. Ладья поступает как шар для боулинга, сбивая вражескую фигуру.

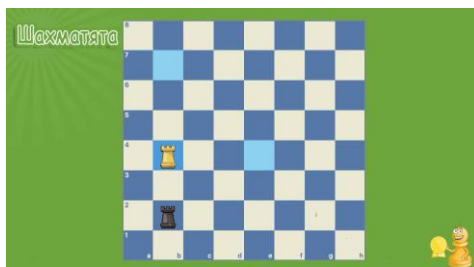
Посмотрим на доске: дадим чёрным две ладьи, а белым только одну — это не страшно. Сделаем пару взятий.



Две чёрные ладьи стоят на одной вертикали b. Пусть ладья b7 спустится вниз по доске до поля b4. Теперь ладьи угрожают друг другу, словно светят фонариками.

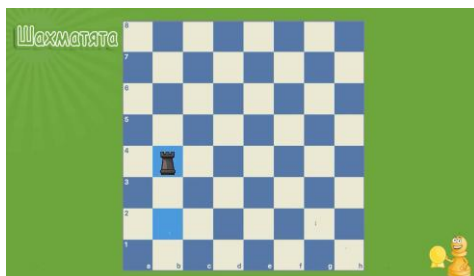


Теперь внимание: белая ладья берёт чёрную, как шар для боулинга. Она проходит весь путь до чёрной ладьи и сбивает её с доски.



Теперь ладья должна остановиться. Через чёрную ладью нельзя перепрыгнуть, и нельзя продолжать движение в шахматах после взятия фигуры — всегда нужно остановиться. Нельзя взять две фигуры одним ходом.

Теперь ход чёрных. Чёрная ладья может взять белую. Конечно, она отправится вверх по доске и встанет на место белой ладьи, а той придётся покинуть доску.



Вы увидели один пример размена: каждый взял по ладье.

Практика:

Задание №1. Какую роль играет ладья в шахматах? Объясни, как она может помочь выиграть партию.

Задание №2. Какие направления движения доступны ладье на шахматной доске?

Задание №3. Почему ладья не может прыгать через другие фигуры на доске?

Задание №4. Что означает "взятие фигуры" в шахматах, и как это делает ладья?

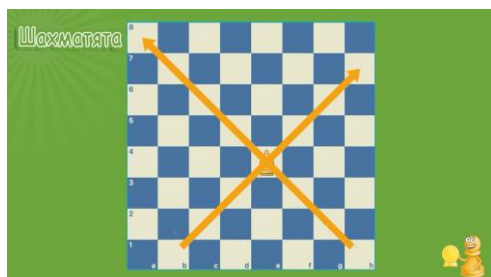
Задание №5. Может ли ладья за один ход взять две фигуры? Почему?

Тема 2. Знакомство со слон.

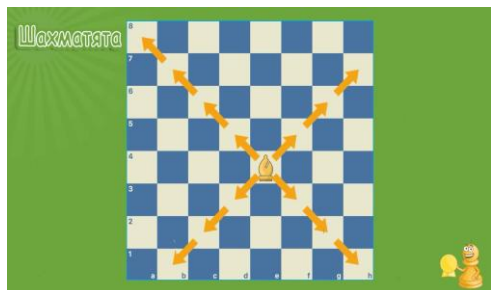
Теория:

Поговорим о второй фигуре — слоне. Дети думают, что у слона открытый рот, потому что он хочет съесть другие фигуры. Мы этим займёмся, но сначала накроем на стол.

Узнаем, как ходит слон. Всё просто: слон ходит по диагоналям доски. Сейчас подберём у слона две длинные диагонали — все поля диагонали одного цвета. В данном случае слон ходит по белым полям. Если в начале партии слон стоит на белом поле, он так и останется на белом поле до конца партии. Это как ботинки: если сегодня они одного цвета, то и завтра будут того же цвета, если не наступить в грязь.



Теперь пора ходить слоном. При желании, как и ладья, он может пойти на одно поле, но может решить иначе — пойти дальше на два поля или до самого края доски. Нельзя только сойти с доски — это уже не получится. Слон может пойти и в эту сторону, и даже назад. Главное, что по диагонали есть ещё три поля. Если быстро сосчитать все нарисованные стрелки, то получится 13.



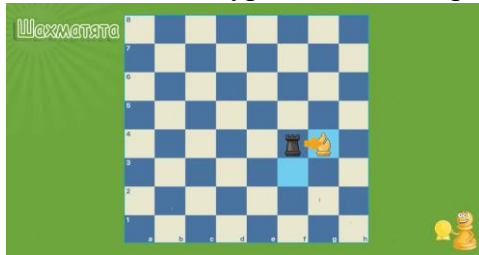
Вспомним, что ладья могла пойти на 14 разных полей, но слон слабее ладьи. По другой причине: слон может ходить только по полям одного цвета, а ладья может попасть на любое поле. Поэтому обычно ладьи оказываются сильнее слонов.

Вернёмся к ходам слона: шагнём на два поля и на одно поле теперь пройдем далеко, и здесь остановимся. Потом пойдём на поле d1 и так далее. Пора узнать, как слон берёт другие фигуры. Поставим пару чёрных ладей на доску, какую слон может съесть следующим ходом. Ответить на вопрос очень легко: наш слон белопольный, то есть ходит только по белым полям, и лишь одна из чёрных ладей стоит на белом поле. Всё верно — это и есть нужная ладья, чтобы взять её.



Слон идёт по диагонали, оставаясь всегда на белых полях, встаёт на место чёрной ладьи, а та снимается с доски, как и ладья. После взятия слон останавливается — дальше не пройти. Нельзя брать больше одной фигуры за один ход. А как взять другую чёрную ладью? К сожалению, это невозможно. Даже если слон будет ходить вечно на одно поле туда и на два поля сюда, он может танцевать вокруг ладьи, но пока та стоит неподвижно, она словно невидима для слона. Ему до неё не дотянуться.

Вспоминая наш урок о ладьях: при ходе чёрных ладья сама пойдёт и съест слона.

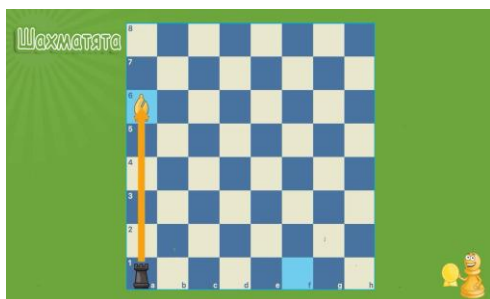


Думаю, теперь нам нужно сыграть в игру «ладья против слона» или «Том против Джерри» — мультик о коте, ловящем мышь. Поймал ли он её? Смотрите мультик сами, чтобы узнать. В нашей игре ладья будет котом, а слон — мышью; как известно, коты любят ловить мышей.

Допустим, чёрная ладья отправится вниз к полю a1. Видите, она готова взять слона.



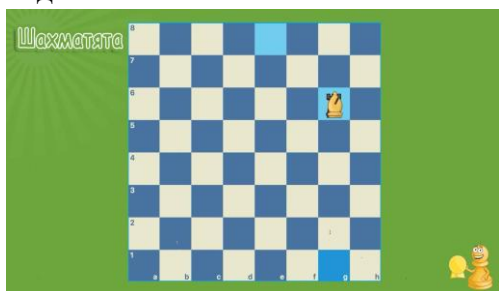
Джерри пора убегать. Но вот что важно: не всегда выгодно бежать как можно дальше. Может ли слон сейчас дойти до поля a6? Может. Но в этом случае ладья сможет вернуться по прямой линии и съесть слона.



Я бы посоветовала в этой позиции отступить слоном на другое поле. Иногда более короткий ход сильнее длинного.

Мы пойдём слоном всего на два поля. Снова Том гонится за Джерри — слон в опасности, но мы отступаем по диагонали на поле g6. Вот так ладья снова нападает на слона. Она идёт вправо на поле g1 — слон под боем, и он отступает. Знаете что? В мультике такого не было, но допустим, у кота случился неудачный день. Он пошёл вперёд и остановился на поле g6.

Что сделает Джерри? Да, Джерри может поймать Тома, пойдя по диагонали и заняв место ладьи.

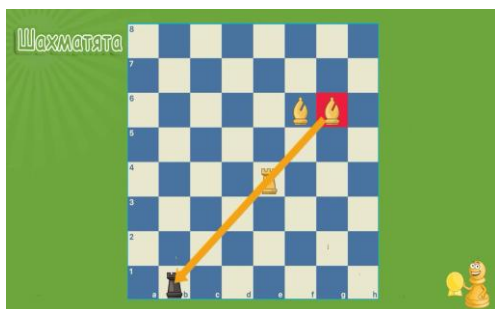


Помните, что при взятии вам нужно останавливаться.

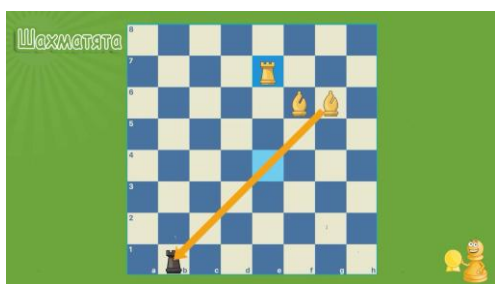
Ещё пара слов о слоне: прежде чем решать задание, поставим на доску пару фигур, чтобы увидеть, что в начале партии у каждого противника по два слона — один белопольный, а другой чернопольный. Слоны никогда не могут встретиться, потому что каждый из них ходит только по полям своего цвета. Это как два ботинка для правой ноги одного цвета и для левой другого цвета. Наверное, это не по моде, но таковы шахматы.



Наконец расскажем, как свои же фигуры могут мешать друг другу. Например, слон на g6 хочет взять ладью чёрных на b1, но, к сожалению, на его пути стоит своя же ладья — в шахматах через свою ладью не перепрыгнуть.



Пусть даже слон только что так сделал. Ему придётся остановиться и занять поле прямо перед ней, поэтому слон может пойти только на поле f5. Не лучше ли отступить ладьёй, открывая диагональ пути слона? Если чёрные не заметят угрозу, можно будет взять их ладью следующим ходом. И тогда слон съест фигуру противника.



Практика:

Задание №1. Какое основное направление движения слона?

Задание №2. Сколько полей может занять слон, находясь на белом поле в начале партии?

Задание №3. Почему слон может ходить только по полям одного цвета?

Задание №4. На сколько полей может перемещаться слон за один ход, если он решит пойти максимально далеко?

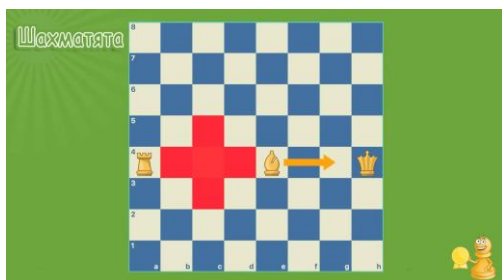
Задание №5. Сколько фигур может съесть слон за один ход? Объясните свой ответ.

Тема 3. Знакомство с ферзем.

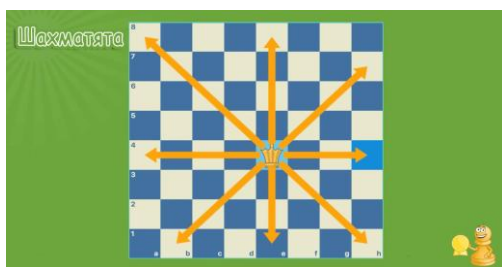
Теория:

Каждый хороший фильм выходит в 3 частях, и только в конце мы узнаем, кто был настоящим героем. Сейчас будет так же. С ладьёй познакомились, со слоном тоже, но в семье дальнобойных фигур есть ещё одна — это ферзь.

Всё просто: если соединить силы ладьи и слона, получится ферзь. Он может ходить вверх, вниз, вправо, влево и по диагонали, что делает его самой сильной фигурой на доске. Но как день рождения бывает только раз в году, так и на доске только один ферзь.



Поставим ферзя в самую середину доски, где были две фигуры, о которых мы уже узнали. Он ходит вверх, вниз, вправо, влево. Но это ещё не всё. Это же не ладья, а ферзь. У него есть и силы слона. Мы только что узнали, что слон может ходить по диагоналям доски. Чтобы сосчитать все эти поля, понадобится много времени, но при точном счёте получится 27.



Всё же не стоит говорить, что ферзь ходит куда хочет, потому что на доске 64 поля. Здесь больше полей, куда ферзь не может попасть, чем тех, что у него под боем. Тем не менее ферзь — самая сильная фигура.

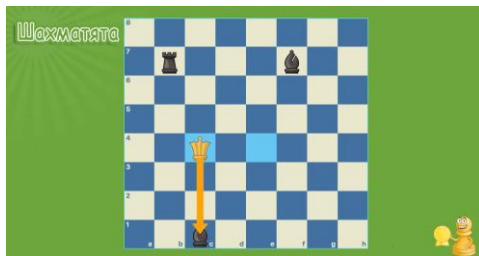
Надеюсь, вы хорошо поняли возможности ферзя. А как насчёт взятий? Как ладья и слон, ферзь занимает поле вражеской фигуры, снимая её с доски. Немного усложним задание: не просто добавим больше фигур, чем обычно, но и попробуем думать как шахматист, то есть планировать наперёд. Вот что нам нужно: взять белым ферзём все фигуры чёрных одну за другой за четыре хода. Попробуем заняться планированием. Поставим видео на паузу и подумаем, в каком порядке белый ферзь должен брать фигуры чёрных, сделав четыре хода подряд, пока те стоят неподвижно.



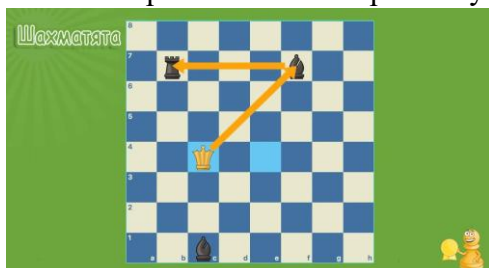
Самым трудным был первый ход. Если ферзь возьмёт ладью на поле c4, появится вопрос: какую фигуру брать следующей?



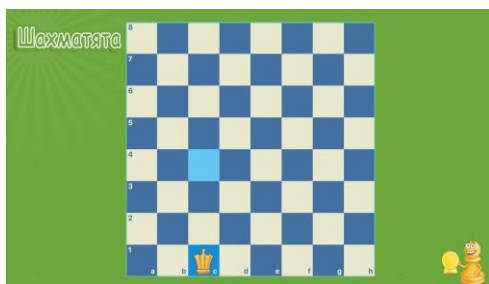
Давайте возьмём и посмотрим. Возьмём ладью, потом отправимся вниз за слоном. На этом конец. Мы проиграли.



Вместо этого можно взять другого слона на поле f7, потом ладью на b7. Но как тогда взять оставшегося слона на c1? Не получается. Это ошибка. Наш ферзь на вертикали b, а слон на вертикали c. Мы промахнулись.



Вернёмся в начало и узнаем верное решение. Нужно начинать со взятия ладьи на поле b7, следующим ходом идти вправо за слоном на f7, потом по диагонали за ладьёй на c4. Предпоследним ходом мы оказываемся на вертикали c и можем взять чёрного слона на c1.

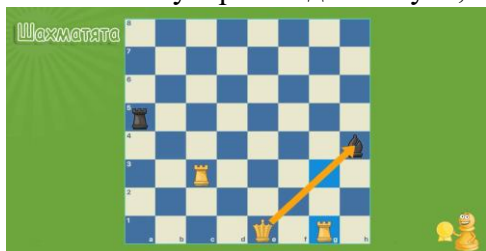


Конечно, в игре не получится сделать четыре хода подряд. Это просто упражнение, показавшее нам, как ферзь действует в этой позиции. Белый ферзь не может взять вражеские фигуры, потому что ему мешают собственные ладьи.

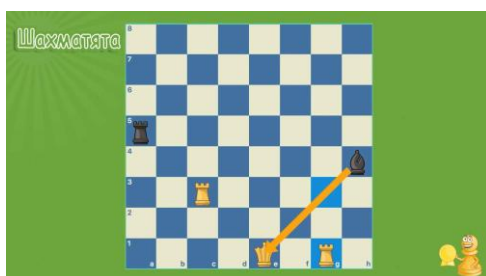
Вернёмся к настоящей игре с ходами по очереди. Итак, ферзь хочет взять слона на h4, но у него на пути стоит ладья, а у ферзя нет специальной способности перепрыгивать через фигуры.



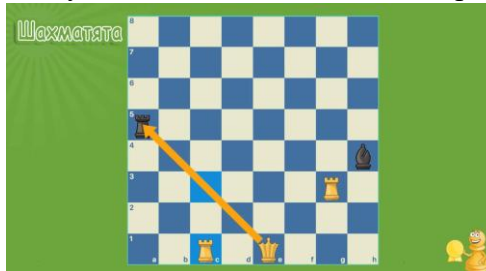
Но если мы уберём ладью с пути, например, отступим назад на g1, что случится?



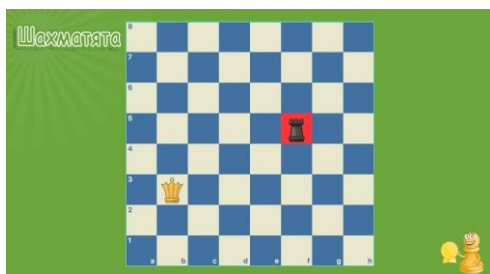
Прежде чем мы возьмём чёрного слона, очередь хода перейдёт к чёрным, и слон заберёт ферзя.



Потерять ферзя — настоящая трагедия, даже взамен слона. Наверное, в этой позиции лучше отступить другой ладьёй, например, на c1. Это откроет диагональ ферзю, и следующим ходом он возьмёт чёрную ладью, если та не заметит, что ей грозит.

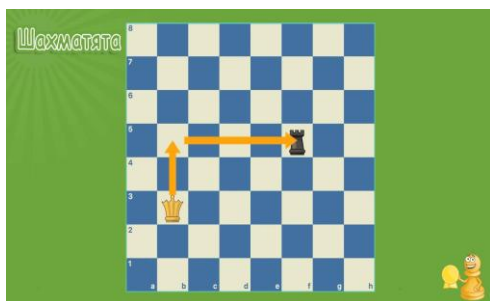


В последней позиции ответим на вопрос: может ли белый ферзь взять чёрную ладью? Нет, тут нечего спрашивать. Мы это просто знаем.

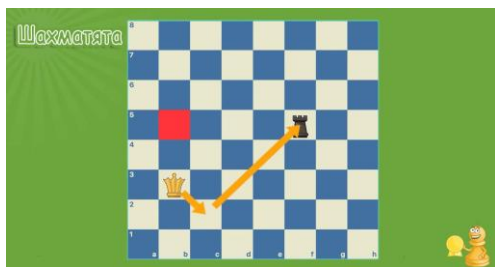


Даже ходом по диагонали ферзь не может взять ладью. А если ферзь делает два хода подряд, тогда мне нужно было спросить: может ли ферзь взять ладью за два хода? Понятно, что может. А сколько разных способов есть в позиции, чтобы забрать ладью за два хода?

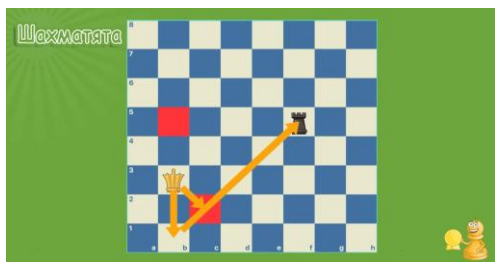
Давайте поставим видео на паузу и посчитаем все разные пути к ладье. У вас есть паузы чувства? У паука восемь лап, а у нас — восемь правильных ответов. Начнём с самых простых. Мы можем пойти вперёд на b5 и вправо. Зачёт.



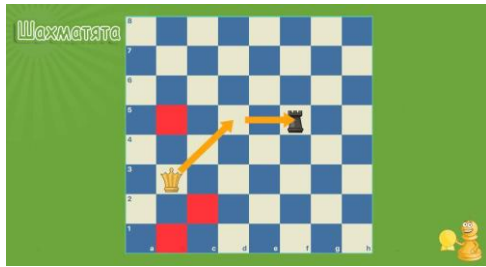
Мы шли через поле b5. Отметим его красным. Попробуем оба раза по диагонали. Да, можно и так. Снова отметим красным.



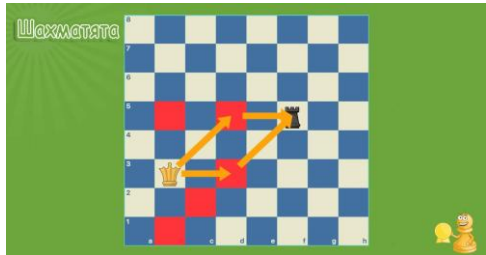
А если пойти вниз по диагонали, это тоже верно.



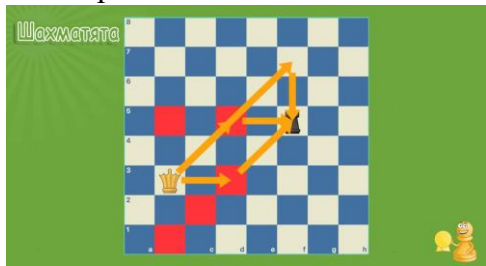
Пока что 1, 2, 3. А по диагонали и потом вправо? Годится. Отмечаем красным.



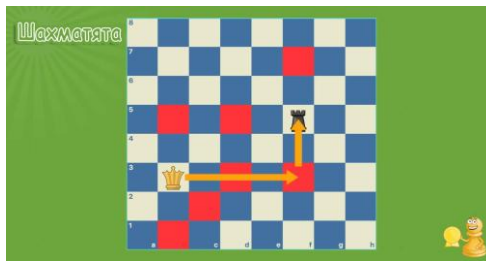
Теперь вправо и по диагонали — молодцы.



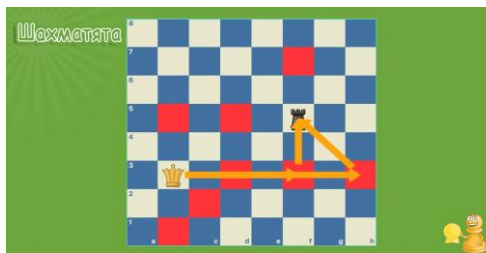
А теперь по диагонали сюда и вниз — превосходно.



Находить пути всё сложнее, но с этими мы справились. Ничего не упустили. Ещё два. Мы можем отправиться вправо и вверх. Это новая красная метка.



И, наконец, странный путь: ферзь проходит мимо ладьи и возвращается, развернувшись на поле h3. Это наш восьмой и последний ответ.



На доске должно быть восемь точек. Ферзь очень силен. Запомните, он ходит, как ладья и слон, господствуя на доске.

Практика:

Задание №1. Какое основное направление движения ферзя?

Задание №2. Сколько полей может занять ферзь, находясь в центре доски в начале партии?

Задание №3. Почему ферзь может ходить как ладья и слон?

Задание №4. Сколько фигур может съесть ферзь за один ход?

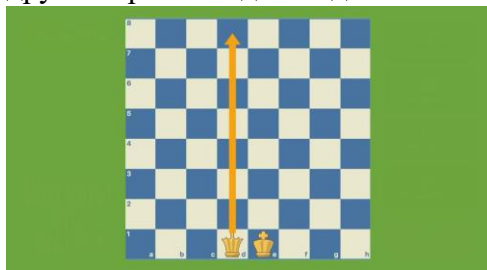
Задание №5. Какой ход ферзя будет невозможен, если на его пути находится другая фигура?

Тема 4. Знакомство с королем.

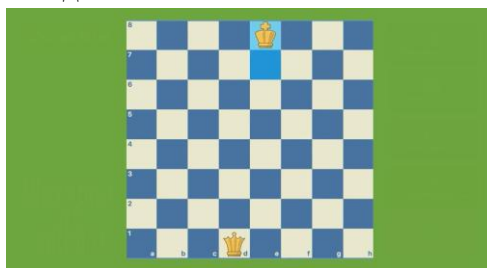
Теория:

Мы успели узнать о ферзе, иначе говоря, о "маме" королеве. Теперь пришла очередь поговорить о "папе" короле, даже не о папе, а о дедушке, так как король передвигается очень медленно. Славный малый, но точно придёт последним в любом забеге. Ему тяжело бегать на перегонки.

Устроим соревнования: кто быстрее дойдёт от края до края доски? Ферзь окажется на другом краю за один ход.

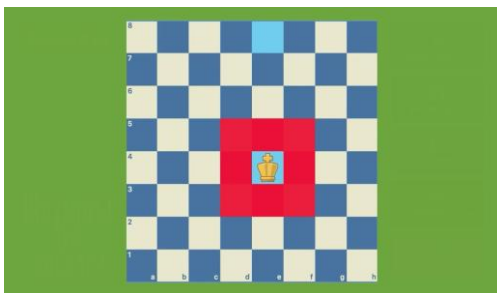


Это мы уже знаем, но король ходит только на соседнее поле — один шаг за ход. Ему понадобится много времени, чтобы пересечь доску. Считаем: 1, 2, 3, 4, 5, 6. И ещё шаг — 7 ходов.



Ферзь обязательно выиграет гонку. Это не сказка про черепаху и зайца, где заяц уснул и выиграла черепаха. Ферзь победит всегда.

Уберём ферзя с доски и поставим короля, как и другие фигуры, в центр. Он может двигаться в любом направлении, как и ферзь, но только на одно поле за ход. Король может пойти вверх на поле e5 или вниз, или влево, или вправо, или по диагонали — в восьми направлениях.

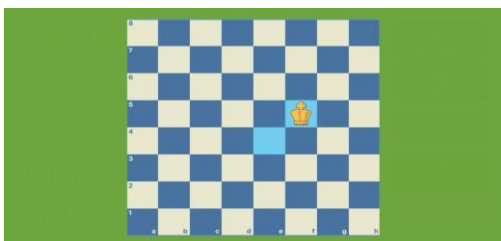


Помните, когда ферзь стоял в центре доски и мог пойти на целых 27 полей? Король не считается боевой фигурой, но у него особое значение. Завершив уроки уровня пешки, в уроках уровня коня узнаем, почему король — самая важная фигура. Это единственная фигура, которую нельзя взять, но сам король может брать другие фигуры.

Поставим фигуру чёрных на поле f5.



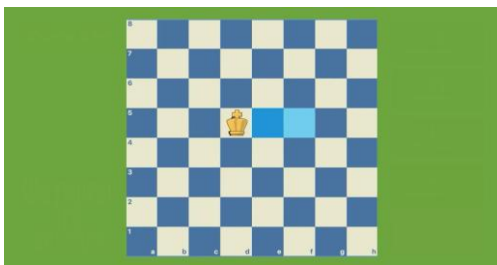
Эта ладья стоит на соседнем поле, поэтому король может взять её ходом на одно поле по диагонали и занять место ладьи.



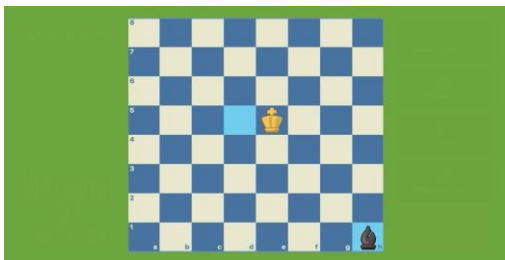
А если сейчас поставить слона на поле d5? Мог бы король его взять?



Нет, он слишком далеко. Короли не бегают по улицам, зато король может пойти влево. И если слон заезжает и не заметит угрозу, король сможет занять его место, взяв следующим ходом.



Разумеется, слон может убежать как можно дальше. Если он заметит опасность, король никогда его не поймает.



Практика:

Задание №1. Какое основное направление движения короля?

Задание №2. Сколько полей может занять король, находясь в центре доски?

Задание №3. Почему король может двигаться в восемь направлений, но только на одно поле за ход?

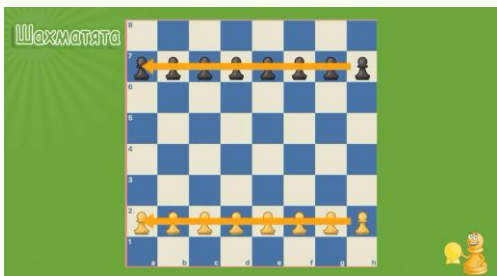
Задание №4. Сколько фигур может съесть король за один ход?

Задание №5. Какой ход короля будет невозможен, если на его пути находится другая фигура?

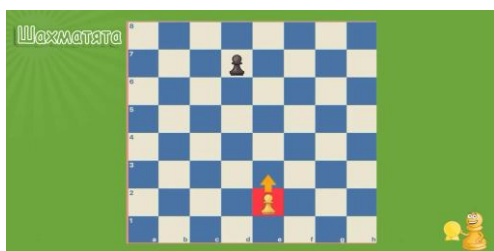
Тема 5. Знакомство с пешкой.

Теория:

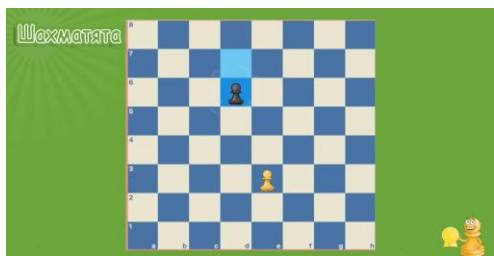
Пешки, а в некоторых языках — крестьяне. Почему? Потому что это по-настоящему хорошие работники. В одиночку пешки не слишком сильны, но в каждой армии восемь пешек. Поэтому очень важно стать шахматным предводителем пешек. Пешки — единственные фигуры, изначально стоящие не у края доски. Белые пешки начинают со второй горизонтали, а черные пешки начинают партию с седьмой.



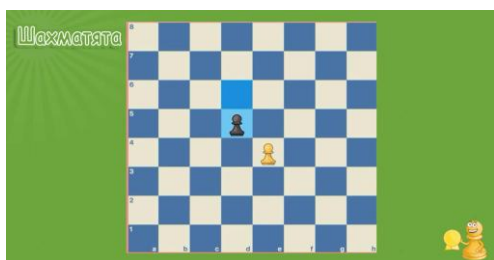
Чтобы объяснить, как ходят пешки, оставим на доске по одной черной и белой пешке. Запоминаем правила: пешки ходят только вперед. Например, белая пешка может пойти на одно поле вперед на е3. Я делаю ход белой пешкой вперед на е3,



Для черной пешки вперед — значит, вниз по доске, потому что мы представляем, что за дальним краем доски находится противник, играющий черными, и для него «вперед» тоже означает «вниз» для нас. Черная пешка идет вниз по доске.

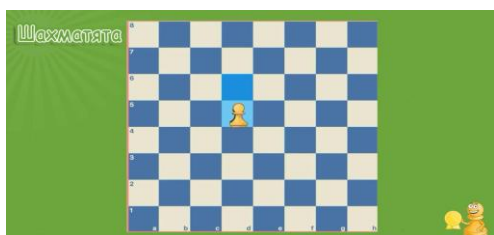


Белая снова делает шаг вперед. А теперь черная пешка приближается к пешке белых. На доске возникла интересная позиция.

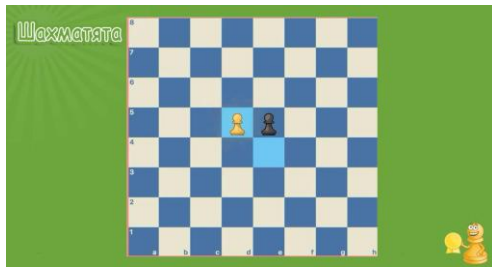


До сих пор все фигуры брали фигуры противника точно так же, как ходили сами — все, кроме пешек. Когда пешка просто идет по своим делам, она движется вперед, но при взятии она движется по диагонали. Ходит пешка прямо, а по диагонали движется при взятии.

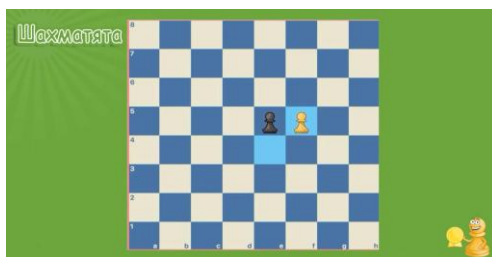
Сейчас белая пешка может переместиться на одно поле по диагонали и забрать черную пешку.



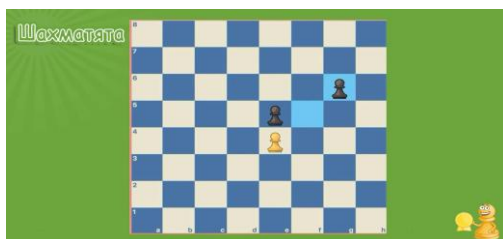
При ходе черных они поступили бы так же, как белые: черная пешка пошла бы по диагонали и заняла место белой пешки. Тогда белая пешка была бы взята. Куда идут пешки, зависит от цвета фигур. Если поставить черной пешке на e5, какую из них могут взять белые? Только пешку d5.



Если переместить черную пешку с d5 на поле f5, белые снова могут её забрать.



А если бы черная пешка стояла на поле g6, смогли бы её белые забрать? Нет, потому что пешка — это не слон. Пешка не может ходить на два поля по диагонали. Это не по правилам. Так ходить нельзя.

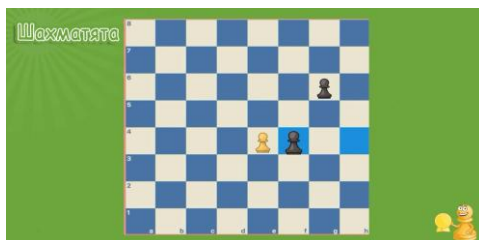


В этой позиции белая пешка застряла. Если бы мамина или папина машина была бы пешкой, она не могла бы ехать задним ходом. Они заехали бы в гараж вечером, но не смогли бы выехать по утру. Пешки не ходят назад. Они так часто застревают, что это часть их жизни. Черная пешка здесь тоже застряла. Она может пойти на свободное поле по диагонали. Нет, пешки не могут взять пустоту. Это смешно. Пешка двигается по диагонали только при взятии.

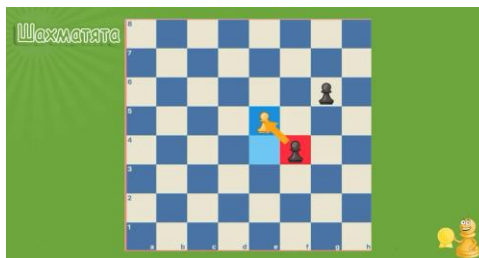
А если бы на поле h4 стояла белая ладья, которая задумалась и пошла на поле f4, какой бы ход появился у черной пешки?



Черная пешка могла бы забрать белую ладью взятием на одно поле по диагонали.



Заметьте, черная пешка ушла с пути белой пешки, и сейчас обе пешки могут идти вперед. Но пешки не ходят назад. Поэтому пешка с поля f4 не может сделать ход обратно на e5 и взять белую пешку. Она не может вернуться на седьмую горизонталь, где начала свой путь.



Пешка идет только вперед, как машина без заднего хода. И еще одно правило о пешках — это особый ход на два поля сразу. Если пешка в партии еще не ходила, она выбирает пойти на одно или на два поля. Мы знаем, ходила ли пешка или нет по начальной позиции пешек. В начале партии белые пешки занимают вторую горизонталь, а черные — седьмую.



Пешка e2 стоит на второй горизонтальной, значит, она еще не ходила и может пойти на одно или на два поля вперед — на ваш выбор.



Например, черные двигают пешку d на одно поле в начальной позиции; шахматист сам выбирает подвинуть пешку на одно или на два поля вперед. Теперь ход белых: каждая из белых пешек, находящихся на второй горизонтали, может пойти на одно или два поля, кроме какой? Кроме пешки e4.



Она может пойти только на одно поле вперед, потому что уже покинула вторую горизонталь. Но лучше ей туда не ходить, так как в этом случае черная пешка просто заберет белую.

Иногда стоит двигать пешки на одно поле, а иногда на два — по обстоятельствам.

Практика:

Задание №1. Сколько всего фигур-пешек в шахматах у одной стороны?

Задание №2. Напиши одно правило о том, как могут двигаться пешки.

Задание №3. Какой цвет фигур начинает игру первым?

Задание №4. Могут ли пешки брать фигуры противника прямо?

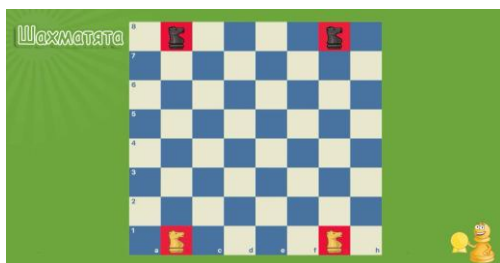
Задание №5. Что произойдет с черной пешкой, если она станет перед белой?

Тема 6. Знакомство с конем.

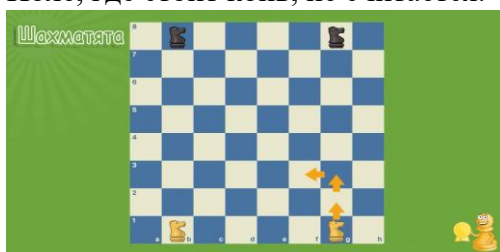
Теория:

В каждой шахматной семье должен быть "питомец". В шахматах нет кошек, собак или белок. Кстати, у кого дома ручная белка? Зато у нас есть "ручные" кони.

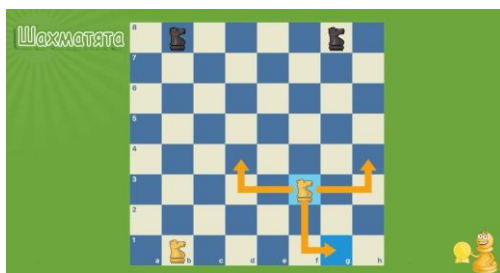
Вы сможете приручить их, став шахматным мастером. У белых и у чёрных по два коня. В начале партии конь стоит рядом с угловым полем.



Мне нравятся кони, потому что они могут удивить противника. Они ходят не по прямой — конь проходит два поля и поворачивает. Шахматисты говорят: "прыг, скок, поворот". Поле, где стоит конь, не считается.



Ладно, мы говорим "прыг, скок, поворот". Когда конь начинает двигаться, вы заметили, что ход коня похож на букву? Конечно, это же большая буква "Г". Неважно, куда она повёрнута, главное — форма. Прыг, скок, поворот — конь ходит буквой "Г" в любую сторону. Смотрим: прыг, скок, поворот. Отлично! Конь может занять поле h4 или вернуться на g1, или пойти на d4. Это просто монстр. Он может пойти на все эти поля.



Давайте поставим коня в середину доски, а чёрные пешки на все поля, куда он может пойти. Верите или нет? Всё это буква "Г". "Г". Перевернутая "Г". Задом наперёд "Г". Лежащая на спине "Г". Конь ходит: прыг, скок, поворот, и, если повезёт, занимает поле с фигурой. Если конь наступит на человека, он его раздавит, а на доске он возьмёт фигуру.



Прыг, скок, поворот — вернём коня на место, в центр доски. Он может пойти на восемь разных полей. На что похожи все эти поля? Ага, это круг, как солнце.

Но я хочу, чтобы вы заметили, какого цвета эти поля. Все восемь чёрных пешек стоят на белых полях.



Внимание, сам конь стоит на чёрном поле. Если правильно делать ход конём, он всегда переходит с поля одного цвета на поле другого. Это противоположность слона, который никогда не меняет цвет поля.

У коня есть особая способность. В отличие от других фигур, как и в жизни, кони перепрыгивают через любые препятствия: свои фигуры, фигуры противника. Неважно, если поставить сюда пару фигур — белую ладью и чёрного слона, они никак не помешают коню. Конь идёт: прыг, скак, поворот. Заметьте, что конь берёт только ту фигуру, на чьё поле он становится, а не ту, которую перепрыгивает.



Практика:

Задание №1. Опишите, как конь движется по шахматной доске. Какова форма его хода?

Задание №2. Почему конь может перепрыгивать через другие фигуры? Как это отличает его от других фигур?

Задание №3. Какую фигуру конь может взять, когда приземляется на её поле? Что произойдет с фигурами, через которые он перепрыгивает?

Задание №4. Объясните, почему конь считается уникальной фигурой в шахматах. Приведите две причины.

Задание №5. Почему важно правильно использовать ходы конем в шахматах? Как это может повлиять на исход партии?

Модуль 2. Основы шахматной стратегии

Тема 1. Шах

Теория:

Теперь вы знаете, как ходят все фигуры. Наверное, думаете, что на этом правила

заканчиваются. Не всё так просто. Шахматы сложнее, чем кажется. Попридержите коней! Мы только начали.

Вы, конечно, слышали слово "шахматы". Если приглядеться, это слово состоит из двух слов — "шах" и "мат". Поговорим сегодня о "шахе". Шах означает, что ваш король под боем в шахматах. Мы обязаны защититься от шаха. Это не просьба, а приказ — короля нужно спасать. Но сначала поймём, как на него напасть.

В этой позиции ход чёрных. Поищем, как напасть на белого короля.



Вот одна возможность: возьмём ладью и пойдём вверх на поле h4. Видите, как ладья напала на белого короля? Король в опасности. Это похоже на игру в вышибалы: ладья "бросает мяч", а белому королю приходится уворачиваться. В игре в вышибалы нельзя стоять на месте, когда мяч летит тебе в голову.



Поищем, как ещё чёрные могут "бросить мяч" в белого короля. Не расстаёмся с ладьёй: что, если она отправится влево на поле e1? Белый король снова в опасности.



Но ладья — не единственная фигура, способная напасть на белого короля в этой позиции. Посмотрим на слона: чёрный слон до сих пор занимает начальное поле. Если он сделает всего один шаг на b7, нападёт ли он на белого короля? Точно! В шахматах говорят, что белому королю объявлен шах, значит, ему угрожает взятие. Надо спасаться.



Выберем один из семи шахов. Вернёмся к ходу слона на b7.



Мы говорили, что если король под шахом, его нужно защитить. Мама тоже говорит, что сначала нужно сделать все уроки, а потом идти играть. Когда ваш король под шахом, нужно защитить его ответным ходом. Нельзя медлить, нельзя отложить на потом — это срочно!

Спасти короля можно тремя способами. Назовём их сокращённо "З. О. В.". Вы могли слышать, что, оказавшись в опасности, люди зовут на помощь. Мы тоже постараемся помочь белому королю. В слове "зов" первая буква "З" значит "взять". Если взять фигуру, объявившую шах, она не сможет угрожать королю. Какой фигурой белые могут взять слона?

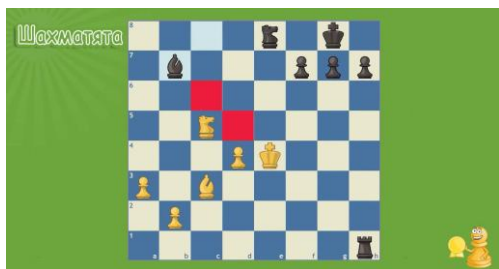


Да, пора коню отличиться: "прыг-скок-поворот", и слон взят.



Если слон покинул доску, король спасён. Вышибалы аналогично: это как отобрать мяч у команды противников. Мяч в нас не попадёт, если его нет на поле.

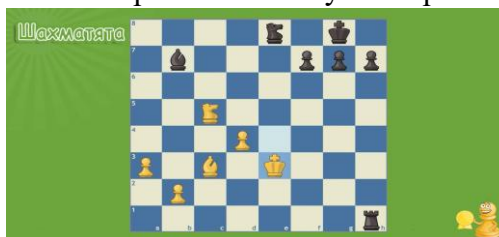
Дальше расскажем про букву "З" в слове "зов". Это значит "закрыться", то есть встать на пути у противника. Слона и короля разделяют два поля.



Если занять фигурой или пешкой одно из этих полей, мы защитим короля, потому что слоны не могут перепрыгивать через фигуры. Вышибалы аналогично: лучший друг может закрыть тебя от летящего мяча, и ты будешь спасён. Но, возможно, тебе понадобится новый лучший друг. Это не так уж страшно. Однако в шахматах король так важен, что закрыть его другой фигурой бывает просто необходимо. В этой позиции, если пойти пешкой на одно поле вперёд, она закроет белого короля от нападения слона.



Вернёмся к ходу слона на b7. Мы можем взять слона, можем закрыться. А буква "О" в слове "зов" значит "отступить". Это приходится делать чаще всего. В вышибалах, если в тебя летит мяч, лучше отступить. Необязательно убегать далеко: сделав один шаг, мы уже уклонимся от мяча. Король может отступить только на соседнее поле, он не ходит на большие расстояния. Пусть король отступит на поле e3 — он в безопасности.



Давайте убедимся: слон ходит только по белым полям, значит, он не нападает на короля. Ладья не нападает, конь слишком далеко. Поэтому король убежал от шаха. В этой позиции много хороших отступлений. Мне нравится ход королём на d3, ход королём на f4, возможно, неплохо и королём на e5 или королём на f5. Нельзя только пойти королём на d5.



После хода королём на d5 слон всё ещё нападает на короля. Вспомни вышибалы: когда в вас летит мяч, вы не бросаетесь навстречу мячу. Это было бы странно.



Кстати, что случится в шахматной партии, если кто-то оставит короля под шахом, сделав другой ход? К сожалению, короля нельзя взять, придётся просить противника вернуть ход назад и защитить короля.

Практика:

Задание №1. Что такое "шах" в шахматах?

Задание №2. Объясните, что значит "взять фигуру, объявившую шах". Как это может помочь в защите короля?

Задание №3. Что означает "закрыться" в контексте защиты короля?

Задание №4. Какое значение имеет позиция фигуры на доске при объявлении шаха?

Задание №5. Как пешки могут угрожать королю противника?

Тема 2. Пат.

Теория:

Теперь нам известно, как побеждать, давая мат. Пора узнать, как ещё может завершиться шахматная партия. Сегодня мы поговорим о пате. Звучит похоже на слово "мат", но, поверьте, разница велика. На доске пат возникает, когда на вашем ходу король не под шахом, но ни король, ни любая другая фигура не могут сделать ход.

Как это бывает в партии? Посмотрим на доску.

Есть ли ходы другими фигурами? У чёрных осталась одна пешка, но она не может двигаться, ведь поле перед ней занято. Она застряла. Поэтому в этой позиции на доске пат: ход чёрных, король не под шахом, но у чёрных нет возможных ходов.

Теперь самое главное: при пате победителя нет. Шахматисты говорят, что партия закончилась вничью. Пат — разновидность ничьей. Я знаю, кажется несправедливым, что у белых столько лишних фигур, но они не выигрывают. Но правила шахмат придуманы не мной. Чёрные избежали поражения из-за неаккуратности белых. Вот почему не стоит сдаваться раньше времени. Вдруг вы сможете добиться пата

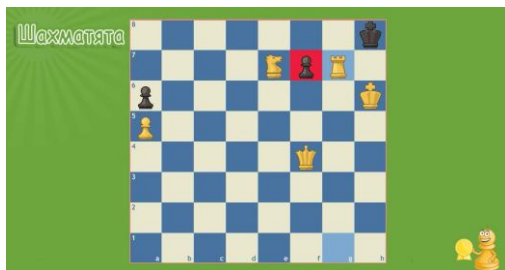
Вернёмся, чтобы посмотреть, как белые могли избежать пата.



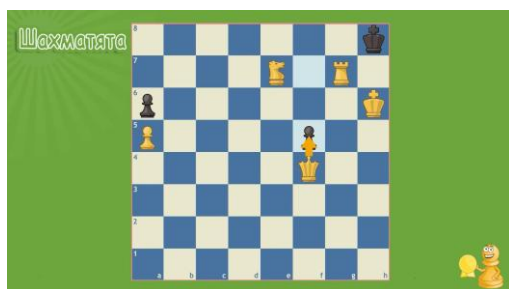
Почти любой другой ход приносит белым победу. Белые дают мат ходом ладьи на поле h8. Король не может взять ладью из-за коня и не может отступить на эти поля из-за короля. Это мат.



Задам другой вопрос: что если ладья займёт поле g7? Король под шахом? Это мат? Это пат? Так мне стоит извиниться. На все вопросы ответ — нет. Это не шах, потому что ладья не ходит по диагонали. Это не мат, потому что нет шаха, а без шаха мат невозможен. Это и не пат. Объясняю почему: у чёрного короля нет ходов, но может ходить пешка f7. А пока чёрные могут сделать ход, не обязательно королём, пока они могут пойти любой другой фигурой, партия продолжается.

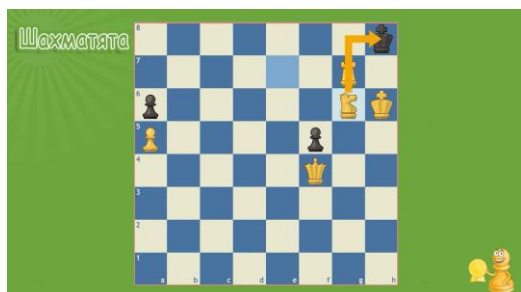


Если чёрные двинут пешку вперёд, нужно ли белым её брать? Что думаете?



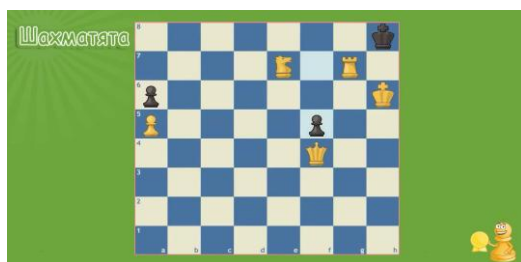
Нет, это будет неправильно. При взятии пешки на доске пат, чёрным нечем ходить. Если отступить конём, например, на с6, это тоже пат, потому что чёрные не могут ходить ни пешками, ни королём. Зато при ходе конём на поле g6 на доске мат.

В чём разница? Король под боем — вот в чём.

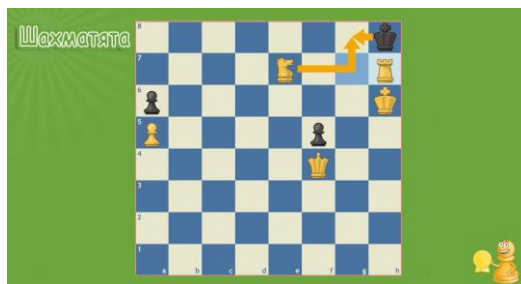


Вспомним: при мате король под боем, и нельзя закрыться, отступить или взять. При пате шаха нет и нет ни одного хода королём или другой фигурой, или пешкой.

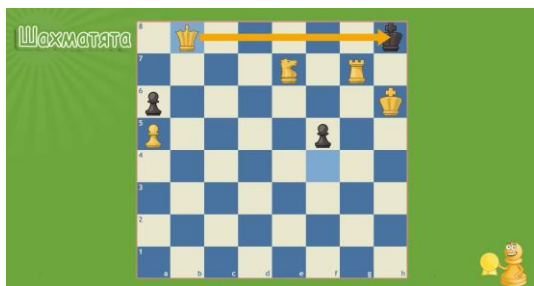
Можно ли поставить мат другим ходом?



У белых большой выбор: ход ладьёй на h7 — мат. Король не может отступить на g8, потому что поле под боем коня.

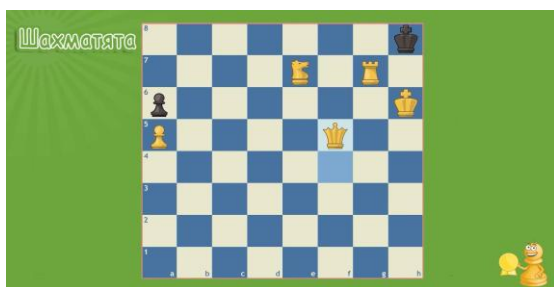


Я вижу и мат ферзём на b8: король под шахом, и нельзя закрыться, отступить или взять.



Шахматисты, запомните урок: выиграв много фигур, особенно ближе к концу шахматной партии, не старайтесь забрать все до одной фигуры противника. Не жадничайте. Представляете, толстый шахматист?

Нам нужно быть умными шахматистами. В какой-то момент используем лишние фигуры, чтобы дать мат чёрному королю. Помните: если король противника под шахом, это точно не пат. Если сомневаетесь, давайте шахи королю. В позиции не может быть пат, если вы дадите шах. И помните: проигрывая, не сдаёмся. Ваш противник может допустить большую ошибку, как это взятие пешки ферзём.



И тогда вы добьётесь ничьей, хотя у вас лишь король и пешка. В этом шахматы намного интереснее других видов спорта: при отставании на 30 очков в баскетбольном матче надежды почти нет. Но, потеряв несколько фигур в шахматной партии, можно надеяться на то, что противник сделает пат.

Практика:

Задание №1. Какие фигуры могут давать шах?

Задание №2. Почему пат считается ничьей?

Задание №3. Что следует сделать, если у вас осталась одна пешка и король?

Задание №4. В чём отличие шаха от мата?

Задание №5. Почему важно использовать свои фигуры для атаки?

Тема 3. Мат с помощником.

Теория:

Вы уже знаете, что такое мат. Сегодня мы обсудим, как поставить мат. Вот это по-

настоящему интересно. Все знают, что такое торт. Но как испечь торт всякий раз, когда захочется? В шахматах для этого нужно, чтобы все фигуры действовали сообща и пекли нам торт. Ой, то есть ставили мат.



Если в этой позиции ферзь попытается дать мат в одиночку, без помощников, он не добьется успеха. В жизни так же: если друзья не придут на помощь в беде, наша жизнь будет трудной. Посмотрим, что случится, если ферзь попробует сам дать мат и возьмет клешку перед черным королем. Мы знаем, что король под боем или под шахом. Значит, нужно закрыться, отступить или взять.

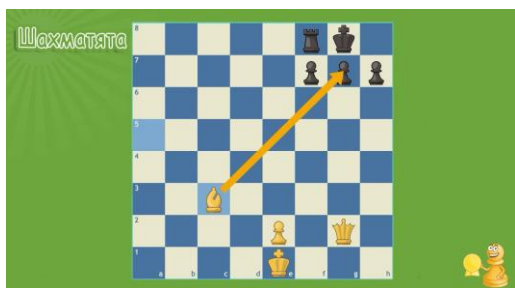


В этой позиции только одна защита: король спасется, забирая ферзя.

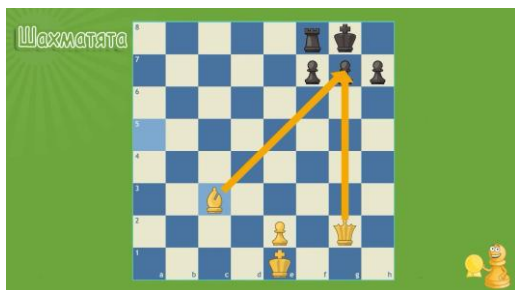


Мы еще не говорили о ценности фигур, но понятно, что ферзь намного важнее пешки.

Вернемся и проверим, что случится, если белому ферзю поможет друг. Пойдем слоном на поле c3. Нападает ли слон на ту же пешку, что и ферзь?

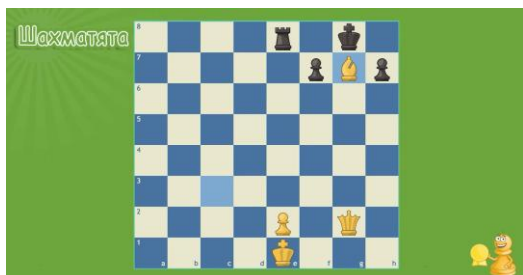


Да, конечно. Теперь у ферзя есть помощник. Об этом мы будем говорить весь урок.

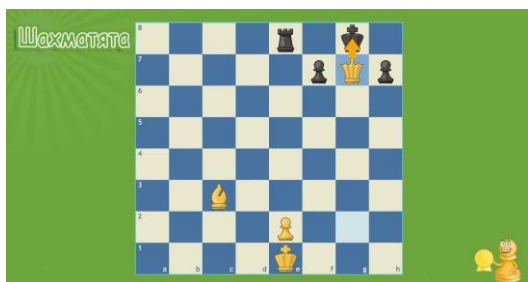


Вместе с помощником ферзь становится намного сильнее. Если черные не заметят угрозу, например, сделают ход ладьей, это не шах, потому что пешка едва закрывает белого короля.

Смогут ли белые взять пешку g7? Я знаю, что вы можете бояться брать ферзем и думать, что взять слоном — хорошая идея.



Заметим, что это не пат. Черный король никуда не может отступить, но могут ходить ладья и пешки. Повторю, это не пат. Но у нас есть ход сильнее взятия слоном — это взятие ферзем. Вот так! Черный король в беде. Он под боем, но не может никуда отступить, потому что все поля под боем у ферзя.



В отличие от прошлого примера, он не может забрать ферзя, потому что после взятия компьютер даже не дает сделать этот ход: слон все равно попадает мечом в короля. В этой позиции нельзя закрыться, отступить или взять. Это мат. Такой мат — самый частый мат в шахматах. Шахматисты, смотрите на доску, чтобы запомнить эту позицию навсегда. Это очень важный вид мата ферзем и помощником.

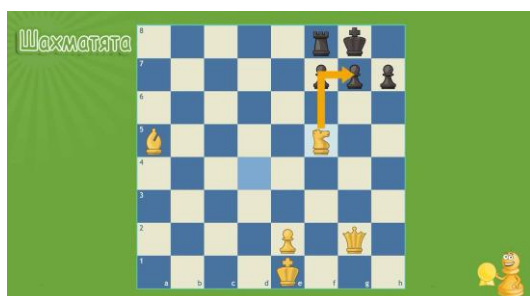


Кстати, помощник не обязательно слон.

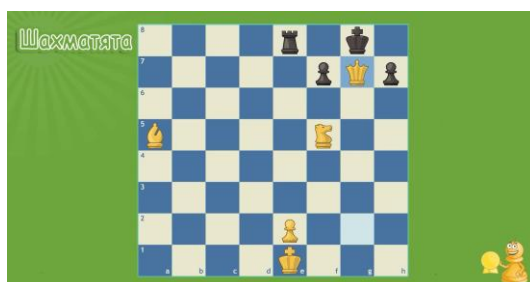
Поставим на доску новую фигуру, например, коня.



Допустим, сейчас ход белых. Как напасть конем на важное поле g7? Если вы нашли ход «конь f5», вы отличный наездник! Если черные не заметят угрозу и сделают тот же ход, что и раньше, наш ферзь снова возьмет пешку. Опять мат, но помощник уже конь.



Вернувшись назад, посмотрим, как может стать помощником ладья.



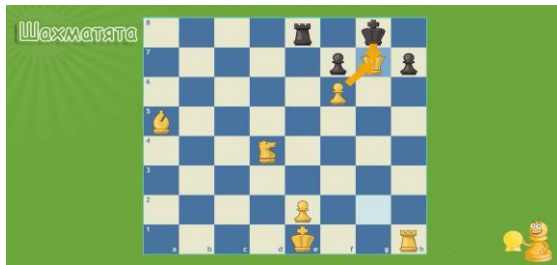
Шахматыта

Шахматыта

Шахматята

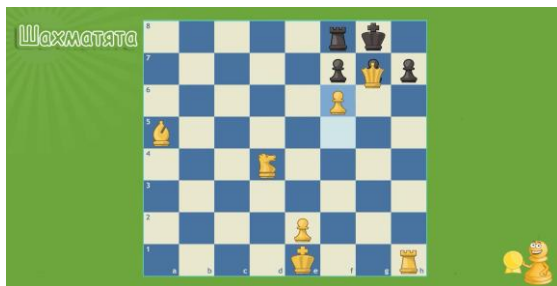
Шахматята

Если предводитель черных возьмет пешку пешкой, вам придется попросить его сделать другой ход. Конечно, на шахматах компьютер даже не позволит взять пешку. Пусть после хода пешки на f6 черные снова отступят ладьей. Это наша главная ошибка дня, не правда ли? Ферзь может снова взять пешку с матом. Королю не спастись.



Но на этот раз ферзю помогает пешка. Даже маленькая пешка может стать героем дня.

Какой хороший урок! Вспомним, что мы узнали сегодня: как правило, сложно дать мат лишь одной фигурой, действующей самостоятельно. Нужен друг, нужен помощник — так жить интереснее! Почти любая фигура может помочь ферзю. Мы пробовали коня, слона, пешку и ладью. А в прошлом видео помощником был сам король: просто отправим друга на помощь ферзю. И на следующем ходу ферзь вместе с помощником объявит мат.



Практика:

Задание №1. Назови фигуру, которая может помочь ферзю.

Задание №2. Что делает ферзь, когда хочет поставить мат?

Задание №3. Почему король не может оставаться под шахом?

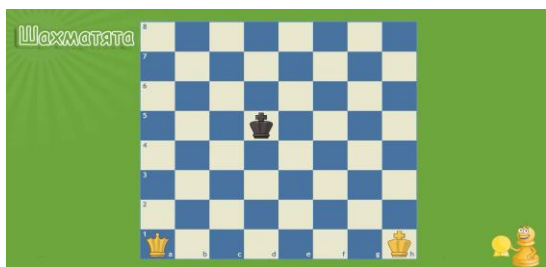
Задание №4. Какую фигуру можно использовать в качестве помощника для мата?

Задание №5. Почему важно, чтобы у ферзя был помощник?

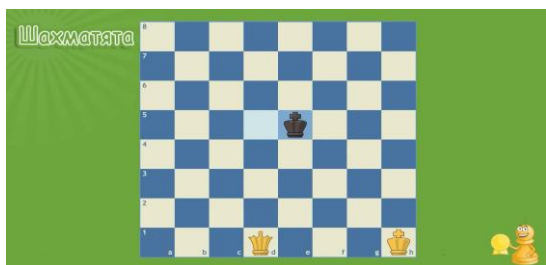
Тема 4. Мат королем и ферзей.

Теория:

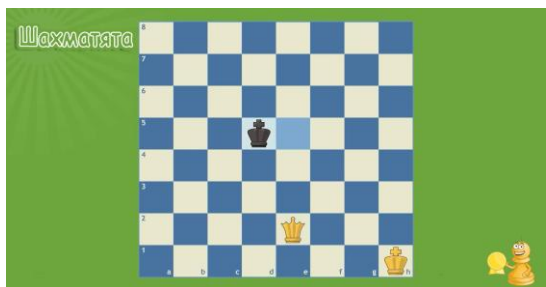
Сегодня мы разберем мат подлиннее. Чтобы поставить его, нужен план. На первый взгляд он покажется долгим и сложным, как пример с делением в столбик. Но запомнив план, вы поймете, что это не трудно.



Представим мат королем и ферзем. Наверное, тренер показывал вам его уже тысячи раз. Если не показывал, то скоро покажет. Нам нужен план. Попробуем просто дать шаг. Что может быть лучше? Король отступит.



Снова дадим шаг. Король отступит. Снова шаг. Снова он отступает. Снова шаг. И еще шаг. Может, это забавно, но так партию не выиграть. Мы ничего не добьемся, дав королю сто шахов подряд.

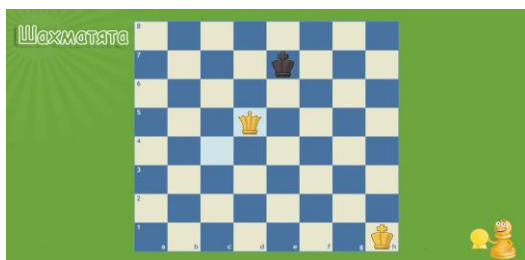


Вернемся назад и поищем, с чего начать. Удивительно, но нам почти не придется давать королю шахи. Если играть по плану, мы дадим только один, последний шаг, и он же станет матом. Сильнейший первый ход ферзем на c3. Мы построили коробочку или забор вокруг короля черных. Вы знаете, что бывают невидимые заборы для собак? Когда собака пытается выйти за забор, она получает удар током. И ей приходится возвращаться во двор. То же происходит и здесь.

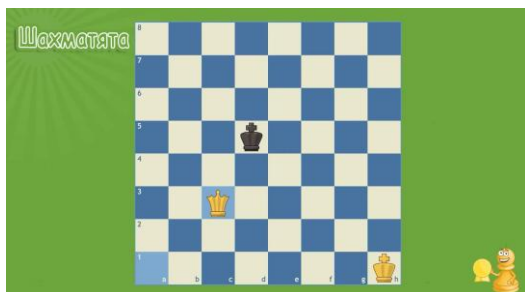
Ферзь построил забор по вертикали c и по третьей горизонтали. Нарисуем стрелки. Добавив края доски, мы увидим, что бедный пес или король пойман за забором. Если он захочет сбежать, компьютер ударит током и вернет его на место. Поэтому королю придется отступать, а нам следовать за ним как тень.



Король идет вверх, и ферзь вверх. Король по диагонали вправо. Куда идет ферзь? По диагонали вправо, следуя тенью за королем.



Заметим, ферзь остается на одном расстоянии от короля. Что это за расстояние?

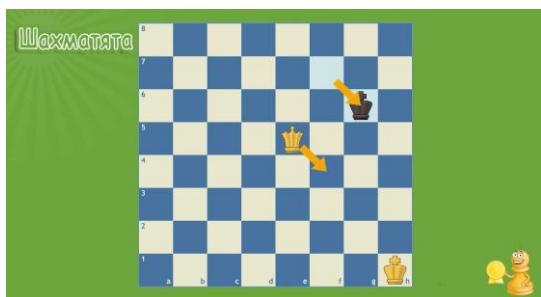


Когда ферзь занял поле c3 первым ходом, до короля оставалось прыг-скок-поворот. Кто так ходит? Конечно, конь. Ферзь всегда остается на расстоянии прыжка коня.



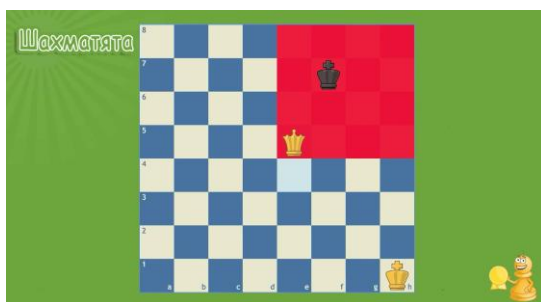
Запомните, шахматята: в одном прыжке коня от короля ферзю лучше всего. Следуйте за королем: он вверх, и ферзь вверх; король по диагонали — и ферзь по диагонали. Наконец, король может пойти по диагонали вниз. Я знаю, что ферзь уже на расстоянии прыжка коня. Шахматята, действуем по плану! Коробочка уменьшается.

Король отступает на одно поле вверх, и мы следуем за ним, как тень, повторяя все ходы. Король отступит справа вниз по диагонали. Думаю, вы уже знаете, куда уйти. Куда бы король ни отправился, ферзь следует за ним.

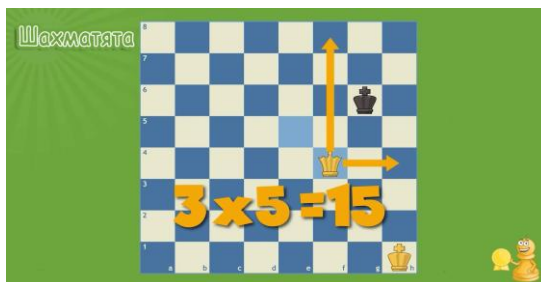


Может показаться, что коробочка не уменьшается. Но это не так. Вернемся и посчитаем.

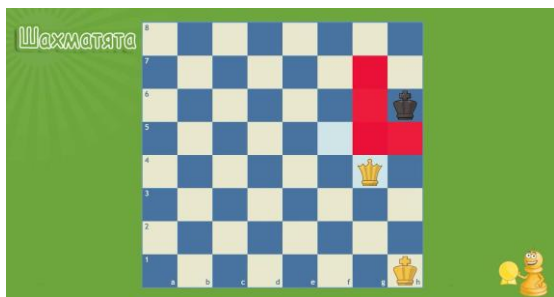
В этой позиции площадь коробочки 4x4, то есть 16 полей. Если вы не верите, посчитаем: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9... 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16. Внутри коробочки 16 полей.



Когда король отступил, а ферзь пошел за ним, площадь изменилась: полей стало 3x5 или 15. Коробочка не становится заметно меньше, но сжимается с каждым ходом.



Пусть король отступит вверх — вы уже знаете, куда идет ферзь. Теперь король отступит вправо вниз — ферзь за ним. Смотрите, как ему тесно! Коробочка стала длинной и узкой. Королю не сойти с края, потому что все поля под боем ферзя.



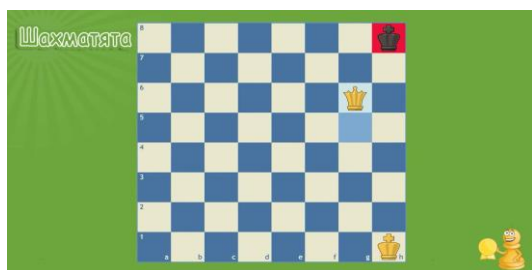
Осталось отступить вверх. Как мы говорили в других видео: чем ближе король к углу, тем легче дать мат. Сильнейшие шахматисты советуют: когда король прижат к краю доски — пора подводить своего короля! Самое время.

Сначала сделаем коробочку меньше еще на одно поле. Но когда король оказался в углу, пора остановиться.

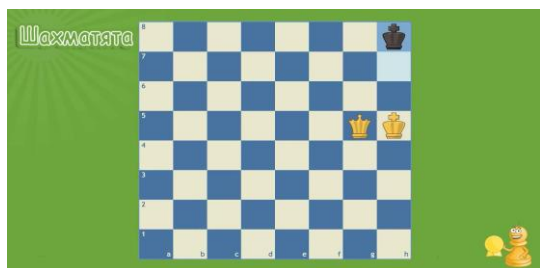


Представим фейерверк и хлопанье в ладоши! Нужно быть осторожным и вовремя остановиться. Если снова следовать за королем, на доске будет... Мы уже знаем: король не под боем; ход черных — они не могут пойти другой фигурой.

Это пад — то есть ничья! А нам, белым, не нужна ничья. Когда король противника приходит в угол доски, нам пора звать на помощь своего короля.



Помните наш урок «Мат ферзем и помощником»? Это то же самое. Ферзю нужен помощник. Когда пес сбегает из дома, нам нужна помощь друзей и соседей, чтобы его поймать. Король идет на помощь, например, так. Черным приходится ходить туда-сюда, как псу в тесной клетке. Королю уже отсюда не выбраться. Осталась одна тонкость, куда идти: королем на h5 или на f5? Советую обходить ферзя ближе к центру. Если идти вдоль края и задеть коробочку, случится страшное.



Практика:

Задание №1. Стратегия: Какова основная стратегия при мате короля с ферзем?

Задание №2. Расстояние: На каком расстоянии от черного короля должен находиться белый ферзь, чтобы эффективно контролировать его движения?

Задание №3. Коробочка: Как вы можете описать "коробочку" вокруг черного короля? Как она меняется по мере продвижения партии?

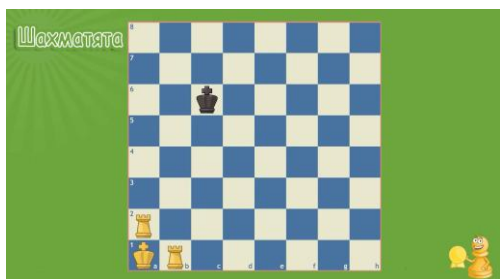
Задание №4. Движение ферзя: Как должен двигаться ферзь, когда черный король отступает? Приведите пример последовательности ходов.

Задание №5. Когда подводить короля: В какой момент партии следует подводить своего короля к черному королю?

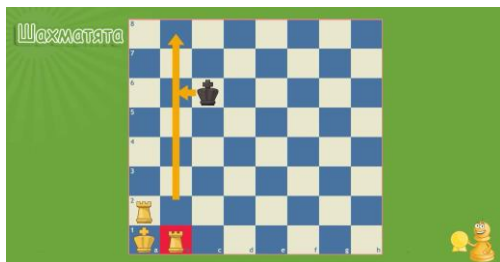
Тема 5. Линейный мат.

Теория:

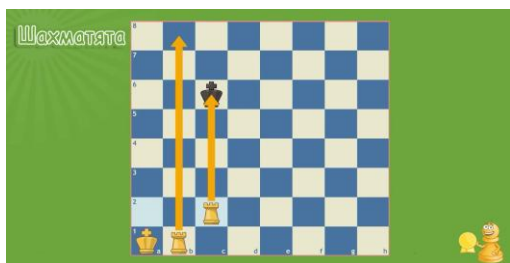
Мы уже много узнали о мате ферзём. Но что делать, когда его нет на доске? Ничего страшного. Две ладьи столь же сильны, как и ферзь, а иногда даже сильнее. Сегодня мы изучим мат двумя ладьями одинокому королю или линейный мат. Иногда он называется мат-лесенкой, и я очень скоро объясню, почему.



Когда у нас две ладьи или ферзь и ладья, мы можем поставить этот мат. Обратим внимание на ладью на поле b1. Она держит под боем все поля по вертикали b. Почему это так важно? Это значит, что черный король никогда не сможет пересечь вертикаль «b». При попытке перейти на эту вертикаль его ударит токком ладья.

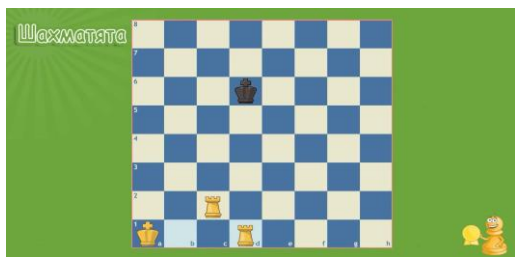


У этой ладьи под боем вертикаль «b». Займем другой ладьей вертикаль «c». Одна ладья атакует все поля по вертикали «b», а другая ладья даёт шаг королю по вертикали «c».



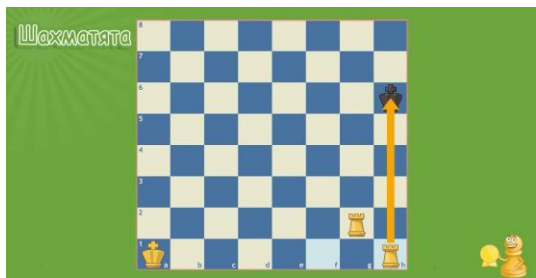
Король не может отступить влево и не может остаться на вертикали «с». Он под шахом, и ему приходится отступить вправо по доске.

Допустим, он отступил на поле d6. Ладья на c2 держит под боем все поля вертикали «с». Пора занять другой ладьей вертикаль «d». Так они и будут меняться местами, двигаясь к краю доски, как каток. Иногда этот мат называется мат-лестницей, потому что, взбираясь по лестнице, вы сначала поднимаете правую руку, потом левую, потом снова правую.

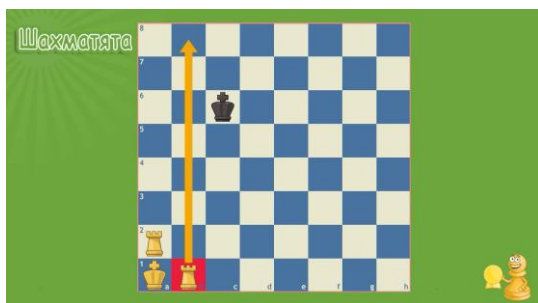


Представим, что это ладья — правая рука, а это левая. И ползем по лестнице. Конечно, мы движемся вбок, словно ползем по земле. Но пока мы ходим левой, правой, левой, правой, ладьи катятся к цели. Король снова не может идти влево, потому что ладья ударит его током. Компьютер даже не даст сделать этот ход. Ему приходится отступать вправо. Ладья с d1 только что прогнала короля с линии d. Пора давать шаг другой ладьей.

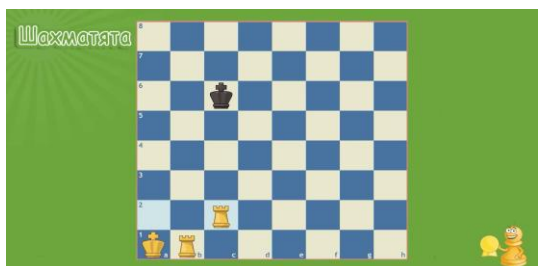
Если вы скажете: «Эй, это легче мата королём и ферзем», я соглашусь с вами. Черный король отступает вправо, ладьи работают вместе. В шахматах нужно, чтобы ваши фигуры работали вместе. Вы уже догадываетесь, что произойдет, когда король дойдет до вертикали h, а ладья займет её? Ему будет некуда отступить. Невозможно спрыгнуть с края доски. Королу мат. Ладья нападает на короля, а тот не может отступить на вертикаль g, потому что у другой ладьи под боем все поля по этой вертикали. Вот как просто. Но не совсем.



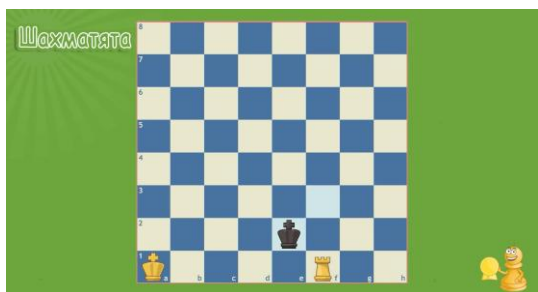
Наш противник может сделать всё, чтобы затруднить нашу задачу. Вернемся к началу урока. Как мы и сказали, ладья на b1 сторожит все поля по вертикали b.



А эта ладья занимает вертикаль с. На этот раз черный король пойдет ей навстречу. Он попытается защитить себя.

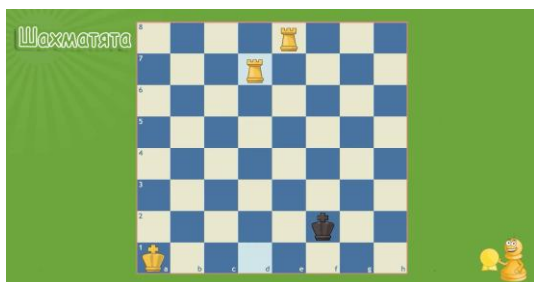


Итак, ползем по лестнице. Вот правая рука, а вот левая рука. У нас проблема: король на поле f3. Прежде чем давать шах на f1, нужно подумать, куда король отступит из-под шаха. Если продолжить подъем по лестнице ходом ладья f1... Случится страшное: король возьмет ладью на e2.

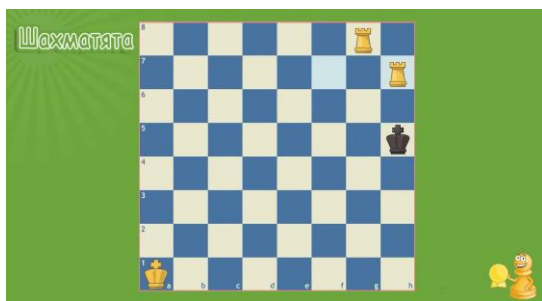


С одной ладьей каток не поедет. Мы можем дать мат королём и ладьей, но это намного труднее, и мы пока это не проходили. Поэтому нам надо сберечь свою левую руку, не позволяя её оторвать.

Отступим ладьей до самого края доски. Мы передвинули лестницу к верхнему краю доски. Король может пойти на f2. Тогда мы отправим вторую ладью наверх, но она должна остановиться на поле d7. Если дойти до d8, наши ладьи будут мешать друг другу, поднимаясь по лестнице. Нельзя ставить руки одну на другую — так на лестнице не удержаться.



Король идет обратно, и мы снова поднимаемся по лестнице. На этот раз у верхнего края доски всё точно так же... И снова мат! Король занимает вертикаль h, но он еще далеко и не может помешать нашим ладьям. Ладья на h7 — мат!



Дело сделано. У нас под боем все поля по вертикали h и все поля по вертикали g. Королю некуда отступить. Ладьи раздавили его как каток.

Практика:

Задание №1. Как две ладьи могут помочь поставить мат королю?

Задание №2. Почему важно, чтобы ладьи стояли рядом друг с другом?

Задание №3. Как король может избежать мата?

Задание №4. Что происходит, если король попадает под шах?

Задание №5. Как называется ситуация, когда у короля нет мест для движения?

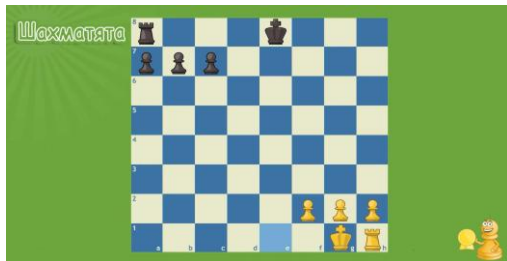
Тема 6. Как сделать рокировку.

Теория:

Сегодня, шахматята, мы разберем особое правило шахмат. Оно называется рокировка. Смотрите, ладья похожа на башню крепости, и она поможет нам построить крепость для короля. Рокировка — это строительство крепости. Помните, как на пляже строили крепости из песка? Их легко могли разрушить волны. Рокировка, однако, может стать надежным укрытием короля от вражеских фигур, гуляющих по доске. Пора рокировать?

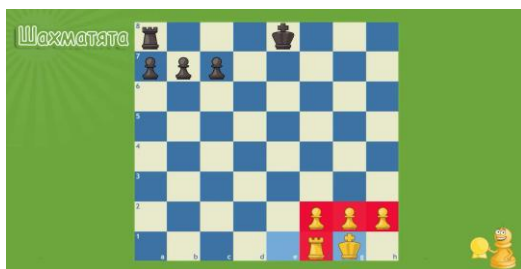


Рокировка — единственный ход, позволяющий передвинуть две фигуры одновременно. В рокировке участвуют и король, и ладья. Другие фигуры не рокируют. Посмотрим, что происходит при рокировке. Когда между королем и ладьей нет других фигур, вы можете взять короля и сделать ход на два поля в сторону ладьи. Конечно, это не обычный ход. Обычно король ходит на соседнее поле. Но рокировка — совершенно особый ход. Король идет на два поля, а ладья перепрыгивает через короля.



Когда я делаю ход, смотрите внимательно. Часть работы компьютер сделает за меня. Я оставлю короля рядом с ладьей, и тут же ладья перепрыгивает через него. Три вещи невозможны на обычном ходу. Во-первых, две фигуры перемещаются за один ход одновременно. Во-вторых, король идет на два поля, а не на одно. И в-третьих, ладья перепрыгивает через фигуру.

Почему придумано это правило? После рокировки наш король укрыт за стеной пешек. Представим, что наш король лег спать; его укрывает теплое одеяло из пешек, а ладья похожа на подушку или мишку, охраняющего сон. В этой позиции белый король расположен безопаснее, чем его черный коллега, потому что белые пешки прикрывают его.

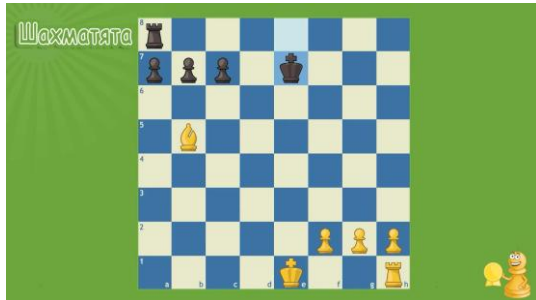


Но ход черных, и они тоже могут рокировать, но с другой ладьей, на ферзевый фланг. Напомню, при рокировке король проходит два поля. Наверное, вам захочется дойти до поля Б8, но это слишком далеко. Этот ход на три поля. Когда маркируем на ферзевый или королевский фланг, король всегда ходит на два поля. Мы отпускаем короля, и компьютер сам перепрыгивает через него ладьей.

Я знаю, что этот король чуть дальше от угла доски, чем белый, ведь он рокировал на ферзевый фланг. Рокировать можно любой ладьей. Важно помнить, что король всегда проходит два поля, а ладья перепрыгивает через короля и встает рядом с ним. Ладья не должна отходить от него.

Когда нам шах, мы можем закрыться, отступить или взять, но только не рокировать. Отступить рокировкой нельзя; закрыться, отступить или взять — но только не рокировать, если вам шах.

Третье правило: нам нельзя рокировать, если наш король успел сделать ход. Пусть при ходе черных их король защитится от шаха отступлением. Эх! Мастера знают: это не лучший ход, потому что вы уже не сможете рокировать до конца партии. Если ваш король уже ходил, даже если он вернется на начальное поле... посмотрим: сделаем еще один ход белыми и один ход черными.



На следующем ходу черным нельзя рокировать. Я знаю, что король на начальном поле, но уже сделав ход королем, вы не сможете рокировать до конца партии. Убедитесь, что у вас хорошая память, шахматята, потому что вам нужно помнить, ходил уже король или нет.

Теперь четвертое правило. Вы не можете рокировать ладьей, которая ходила. Допустим, что ход белых, и они ходят ладьей. Плохие новости: сделав ход этой ладьей, вы не сможете ее использовать для рокировки. Добавим другую белую ладью на доску. Пусть она прилетит прямо из космоса и приземлится, к примеру, на поле a1. Если белые сделают ход этой ладьей, то смогут рокировать на следующем ходу, но используя другую ладью. Это будет разрешено.



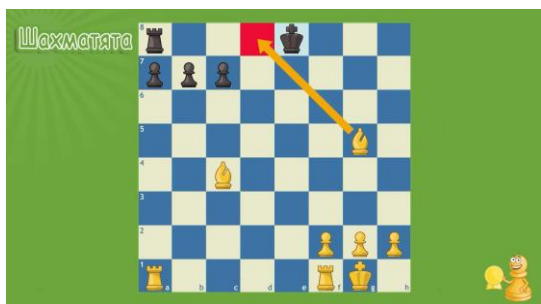
Итак, ход ладьей на a1 не настолько плох, как ход королем, потому что вы можете рокировать, используя другую ладью. Но при выборе рокировки на одну возможность станет меньше. Давайте подумаем: можно ли рокировать чаще, чем раз за партию? Нет, нельзя, потому что при рокировке вы делаете ход королем и ладьей, а по правилам можно рокировать, если король и ладья еще не ходили. Две рокировки за партию сделать невозможно. Было бы интересно попробовать, но ничего не выйдет.



У нас остался еще один запрет на рокировку. Нельзя рокировать, если король проходит через битое поле или встает под шах. Дадим белым новую фигуру. Этот слон приземлится на поле g5. Пусть белые своим ходом сделают рокировку. Ход черных. Вопрос на миллион: могут ли черные рокировать? Ответ – нет.



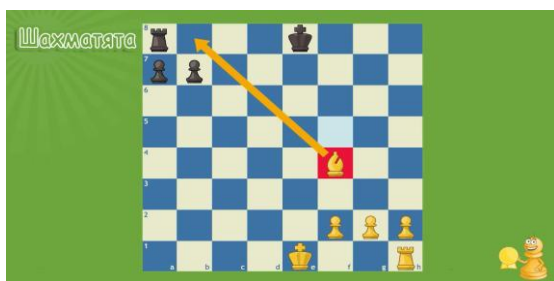
Если мы попытаемся рокировать, королю придется пройти через поле d8, чтобы попасть на c8. Какая фигура белых нападает на поле d8? Правильно, это слон с g5, только что приземлившийся на доску. У слона под боем поле d8. В шахматах король не может пройти через битое поле, выполняя рокировку.



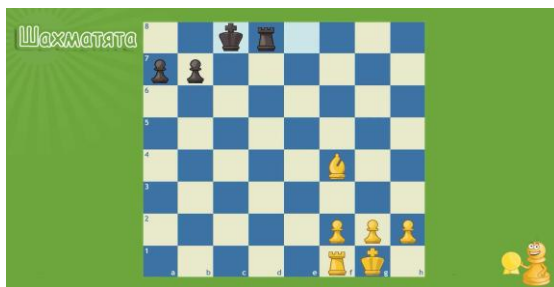
Это называется рокировка через шах. Так делать нельзя. Неизвестно, нужно ли название тому, что делать нельзя, но оно существует. Нельзя рокировать, если король встает под шах. Вернемся к начальной позиции и поставим слона белых на поле d3. Если белый слон займет поле f5, черные не смогут рокировать, потому что король окажется под шахом после рокировки. Мы помним, что в шахматах нельзя ставить своего короля под шах рокировкой или любым другим ходом.



Закончим позиции, способные запутать начинающих шахматистов. На этот раз поставим слона на поле f4. Заметим, что этот слон ходит по диагонали и держит под боем поле b8. Я хочу вас спросить: когда черные делают рокировку, используют ли король поле b8? Проходит ли он через него? Нет, ничего подобного. В этой позиции черным можно рокировать. Пусть белые сделают рокировку. И черные тоже рокируют. Чтобы мы увидели: король идет на два поля, и ладья перепрыгивает.



В одной шахматной партии даже гроссмейстер не знал это правило. Повторим, что такое рокировка и в каких случаях она запрещена. При рокировке король всегда проходит на два поля, и ладья перепрыгивает через короля. Король проходит на два поля, и ладья перепрыгивает через короля и становится рядом с ним. Даже если вы рокируете на ферзевый фланг, король все равно проходит два поля.



Пять правил, запрещающих рокировку: 1) На пути между королем и ладьей стоит фигура; 2) Король под шахом; 3) Король уже ходил; 4) Ходила ладья, которая должна рокировать; 5) Король проходит через битое поле или встает под шах.

Мы объединили два запрета в одном правиле. Мальчишки и девчонки, хочу, чтобы вы делали рокировку в каждой шахматной партии. Но помните все запреты на рокировку. Мой совет: чем раньше вы рокируете, тем реже придется вспоминать эти пять правил. И тем безопаснее будет расположен ваш король.

Практика:

Задание №1. Объясните, почему нельзя рокировать, если король уже сделал ход?

Задание №2. Каковы последствия рокировки, если во время хода король становится под шах?

Задание №3. Почему нельзя рокировать, если ладья, с которой производится рокировка, уже сделала ход?

Задание №4. В каком случае можно рокировать, если между королем и ладьей стоит фигура?

Задание №5. Объясните, что происходит с возможностью рокировки, если король проходит через поле, находящееся под атакой?

Итоговое занятие.

Проводится Итоговое тестирование по итогам изученной программы (представлено в Приложении № 1)

1.4. Планируемые результаты

Планируемыми результатами обучения являются:

Предметные:

Теоретические:

- владение знаниями шахматной нотации;
- владение шахматной терминологией;
- владение основными приемами в области стратегии;
- владения тактическим искусством.

Практические:

- развитое умение правильного поведения во время игры;
- умение соблюдать правила поведения во время игры;
- умение решать простые комбинации на различные темы.

Метапредметные:

- умение организации свободного времени;
- иметь представление о методах рационального использования игрового времени;
- умение принимать решение в нестандартной и непрогнозируемой ситуации;
- умение самостоятельно анализировать необходимую информацию.

Личностные:

- знание базовых правил техники безопасности в помещении и на улице;
- проявление самостоятельного управления своих эмоциональных состояний;
- проявление волевых качеств личности;
- целеустремленность и настойчивости в достижении цели;
- проявление индивидуальности;
- умение адекватно оценивать собственные достижения.

Раздел № 2 «Комплекс организационно-педагогических условий»

2.1. Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель	Количество учебных часов	Режим занятий
2026	02.02.2026	04.05.2026	14 недель	25	2 раза в неделю по 35 минут

2.2. Условия реализации программы

Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы необходимы следующие условия:

Кадровое обеспечение.

Техническое обеспечение предполагает наличие учебного помещения для проведения занятий, наличие компьютера с выходом в Интернет для привлечения информационных ресурсов.

Кадровое обеспечение

Занятия по программе проводят педагоги дополнительного образования.

Требования к предъявляемым к кандидату:

- Высшее образование или среднее профессиональное образование в рамках укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования "Образование и педагогические науки";
- Высшее образование либо среднее профессиональное образование в рамках иных укрупненных групп специальностей и направлений подготовки высшего образования и специальностей среднего профессионального образования при условии его соответствия дополнительным общеразвивающим программам, дополнительным предпрофессиональным программам, реализуемым организацией, осуществляющей образовательную деятельность, и получение при необходимости после трудоустройства дополнительного профессионального образования педагогической направленности.

Материально-техническое обеспечение

Освоение программы требует наличия свободного доступа в Интернет во время учебного занятия и в период внеучебной деятельности обучающихся.

Технические средства обучения, обеспечивающие функционирование электронной информационно-образовательной среды:

- Ноутбук;
- Наушники проводные с микрофоном;
- Клавиатура и мышь беспроводные;
- Принтер;

- Роутер;
- Высокоскоростной интернет;
- Аппаратура для использования учебных материалов на электронных носителях.

Для освоения программы необходимо мультимедийное оборудование, посредством которого участники образовательного процесса могут просматривать визуальную информацию, например: презентации, видеоматериалы, иные документы, а также прослушивать аудиофайлы.

Для успешного изучения образовательной программы обучающийся должен иметь:

- Персональный компьютер, ноутбук или планшет с выходом в Интернет.
- Микрофон. Если встроенный микрофон компьютера или ноутбука обладает недостаточной мощностью, стоит заказать отдельный микрофон;
- Веб-камеру;
- Устойчивое и качественное интернет-соединение.

2.3. Формы аттестации

Формы и порядок проведения текущего контроля освоения дополнительных общеобразовательных программ

Текущий контроль освоения дополнительных общеобразовательных программ (далее – текущий контроль) представляет собой совокупность мероприятий, включающую планирование текущего контроля освоения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ, разработку содержания и методики проведения контроля, анализ результатов контроля, а также документальное оформление результатов проверки, осуществляемых в целях:

- оценки индивидуальных образовательных достижений обучающихся;
- выявления индивидуально значимых и иных факторов (обстоятельств), способствующих или препятствующих достижению обучающимися планируемых образовательных результатов освоения соответствующей дополнительной общеобразовательной программы;
- изучения и оценки эффективности методов, форм и средств обучения, используемых в образовательном процессе.

Предметом текущего контроля является знания, умения и навыки, а также личностные качества, полученные обучающимися в процессе освоения дополнительных общеобразовательных программ.

Текущий контроль осуществляется для определения уровня освоения обучающимися учебного материала по разделам и темам дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы.

Результаты текущего контроля фиксируются педагогом в журнале учёта результатов образовательного процесса обучающихся по программам дополнительного образования.

Промежуточный контроль обучающихся рассматривается как диагностика результативности освоения дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ.

Цель промежуточного контроля – выявление соответствия реальных результатов обучения, воспитания и развития обучающихся ожидаемым результатам по окончании обучения по дополнительным общеобразовательным общеразвивающим программам.

Общие положения о промежуточном контроле знаний обучающихся:

- Промежуточный контроль - это оценка качества какой-либо части (частей), темы (тем), модуля учебной программы, с целью определения соответствия уровня и качества знаний, умений, навыков, требованиям, предусмотренным образовательной программой.
- Промежуточный контроль обучающихся проводится в форме тестирования.

Эффективность учебного процесса оценивается посредством:

- промежуточного тестирования после каждого модуля программы обучения;
- итогового тестирования в конце программы обучения.

В критерии оценки уровня подготовки обучающегося входят:

- уровень усвоения материала, предусмотренного учебной программой;
- умения использовать теоретические знания при выполнении практических задач;
- обоснованность и четкость изложения ответа.

Система оценок строится на анализе результатов ответа обучающегося и отражает уровень знаний обучающегося.

При осуществлении промежуточного контроля проверка и оценка знаний и умений носит индивидуальный характер. Педагог проверяет и оценивает знания, умения и навыки каждого обучающегося.

Итоговый контроль знаний обучающихся:

- ✓ Итоговый контроль – процедура, проводимая с целью установления уровня знаний обучающихся с учетом целей обучения, вида дополнительной образовательной программы, установленных требований к содержанию программ обучения и содержания программ обучения.
- ✓ Как правило, итоговый контроль проводится на последнем занятии, завершающем учебную программу.
- ✓ Итоговый контроль проводится в форме итогового тестирования.
- ✓ К итоговому тестированию допускаются все обучающиеся.

В тест включаются вопросы и задания:

- позволяющие определить уровень усвоения обучающимися учебного и практического материала;
- охватывающие все содержание соответствующей дополнительной образовательной программы.

\

2.4. Оценочные материалы

Все практические задания, и тестирование представлены на обучающей платформе Антитренинги <https://antitreningi.ru/>.

Задания, теоретический материал выстроены таким образом, чтобы обучающему было легко и просто освоить обучающую программу.

Оценочные материалы представлены в Приложении № 1.

Контроль и оценка результатов освоения программы осуществляется педагогом в процессе обучения путем проведения практических занятий, опроса, тестирования, а также выполнения обучающимися индивидуальных заданий.

2.5. Методические материалы

Обучение с применением исключительно дистанционных образовательных технологий - обучение, при котором все учебные процедуры осуществляются с использованием современных информационных и телекоммуникационных технологий при территориальной разобщенности педагога и обучающихся.

В дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе используются педагогические технологии: здоровьесберегающие, информационно-коммуникационные, технология проблемного обучения.

1. Здоровьесберегающие технологии:

Кинестетические лингво-моторные упражнения для координации пальцев и рук положительно влияют на память.

2. Информационно-коммуникационные технологии:

Обучающиеся активно используют цифровые и электронные ресурсы при выполнении домашнего задания подготовить сообщение на определенную тему, или сделать подборку иллюстративного материала, аудио, видео материалов для следующего занятия с использованием интернет - ресурсов.

Все это помогает в учебном процессе повышать результативность выполнения поставленных задач.

3.Технология проблемного обучения:

Эта технология подразумевает последовательное и целенаправленное выдвижение учебных проблем перед обучающимися.

Обучающийся включается в активную мыслительную деятельность, высказывает собственное мнение и активно усваивает знания.

При дистанционном обучении эффективность разработанных учебных материалов становится решающим фактором успешности реализации образовательной программы в дистанционной форме.

Под разработкой учебных материалов понимается:

- использование и корректировка собственных разработок;
- разработка тестов;
- разработка практических заданий;
- подготовка теоретического материала.

Учебные материалы:

- разрабатываются с учетом тем каждого занятия;
- разрабатываются с учетом применения интерактивных технологий;

- обладают качествами, которые стимулируют самостоятельную деятельность обучающихся;
- позволяют осуществить оперативный контроль и оценивание выполнения заданий;
- разрабатываются с учетом доступных программ и платформ, способов передачи учебного материала от педагога и результатов самостоятельной работы - от обучающегося.

2.6. Список литературы

1. Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
2. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
3. Калиниченко Н.М., Кузнецов К.В. Детские шахматы. Издательство «Эксмо», 2013.
4. Костров В. Первоклассный шахматный учебник поможет детям освоить правила игры. Издательский Дом «Литера», 2023.
5. Смирнов Д.С. Шахматы. Быстрый способ научиться. Издательство «АСТ», 2023.
6. Сухин И.Г. Шахматы в начальной школе. Первый год обучения. Издательство «АСТ», 2018.
7. Прудникова Е.А., Волкова Е.И. Шахматы в школе. Методические рекомендации. Второй год обучения: Издательство «Просвещение», 2017.
9. Прудникова Е.А., Волкова Е.И. Шахматы в школе. Второй год обучения. Издательство «Просвещение», 2017.
10. Смирнов Д.С. Шахматы. Издательство «АСТ». Энциклопедия для самых любознательных, 2023.
11. Фоминых М. Шахматы для детей. Обучающая сказка в картинках СПб.: Издательство Питер, 2017.
12. Длуголенский Я. Зак В. Шахматы для детей. Уроки первого учителя настоящего чемпиона мира. Издательство «АСТ», 2018.
13. Мартиш В. С. Шахматы с нуля для детей от 6 лет. Издательство «ЛитРес: Самиздат», 2021.
14. Сухин И.Г. Шахматы. Полный курс для детей – Шахматы. Большой самоучитель для Детей. Издательство «АСТ», 2017.
15. Сухин И.Г. Шахматы в начальной школе: второй год обучения. Издательство «АСТ», 2018.
16. Чеваннес С. Шахматы для детей. Издательство «Эксмо», 2019.

Электронные образовательные ресурсы:

Научная электронная библиотека eLIBRARY.ru - <https://elibrary.ru/defaultx.asp>

Учебные пособия:

1. Шахматы как инструмент для интеллектуального развития ребёнка <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=49527114>
2. Мотивация занятий шахматами для детей дошкольного возраста (5-7 лет) <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=68493181>
3. "Как развить интерес у ребёнка к игре в шахматы?" консультация для родителей <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=29322604>
4. Особенности обучения шахматам в эпоху цифровых технологий <https://www.elibrary.ru/item.asp?id=44034427>

Оценочные материалы

Промежуточное тестирование к Модулю 1. Основы шахматных фигур.

Вопрос №1. Как ходит ладья?

1. По диагоналям
2. По прямым линиям
3. В круге

Вопрос №2. Сколько направлений может выбрать ладья для хода?

1. Два
2. Четыре
3. Восемь

Вопрос №3. По каким линиям ходит слон?

1. По вертикалям
2. По диагоналям
3. По горизонталям

Вопрос №4. Какой цвет полей занимает слон, если он стоит на белом поле в начале партии?

1. Чёрный
2. Белый

Вопрос №5. Может ли ферзь ходить по диагонали?

1. Нет
2. Да
3. Только вправо

Вопрос №6. Что происходит, если ферзь оказывается на линии с ладьёй, которую хочет взять?

1. Он может её перепрыгнуть
2. Ладья защищена и её нельзя взять

3. Ферзь захватывает ладью и уничтожает её

Вопрос №7. Что делает король с фигурами противника?

1. Может брать их
2. Не может их трогать
3. Может только угрожать им

Вопрос №8. Почему король считается важной фигурой в шахматах?

1. Он может двигаться на много полей за один ход
2. Это единственная фигура, которую нельзя взять
3. Он всегда выигрывает

Вопрос №9. Какое направление движения у пешек?

1. Вбок
2. Назад
3. Вперед

Вопрос №10. Какой особый ход есть у пешек?

1. Ход на три поля
2. Ход на два поля сразу
3. Ход назад

Вопрос №11. Сколько коней у каждой стороны в начале партии?

1. Два
2. Один
3. Три

Вопрос №12. Где находится конь в начале партии?

1. В центре доски
2. Рядом с угловым полем
3. В середине доски

Промежуточное тестирование к Модулю 2. Основы шахматной стратегии

Вопрос №1. Что означает слово "шах" в шахматах?

1. Победа
2. Угроза королю
3. Ничья

Вопрос №2. Что делает король, если стоит под шахом и нет возможности взять или закрыться?

1. Призывает ферзя на помощь
2. Отступает на соседнее поле
3. Превращается в другую фигуру

Вопрос №3. Что такое пат?

1. Ситуация, когда король под шахом
2. Ситуация, когда нет возможных ходов, но король не под шахом
3. Позиция, в которой одна из сторон выигрывает

Вопрос №4. Что происходит, если партия заканчивается патом?

1. Побеждают белые
2. Побеждают чёрные
3. Партия заканчивается вничью

Вопрос №5. Какой фигуре нужно помочь, чтобы поставить мат?

1. Ладья
2. Ферзь
3. Ферзь с помощником

Вопрос №6. Что делает король, когда он под шахом?

1. Уходит от шаха
2. Закрывается или забирает фигуру
3. Ждет, когда его спасут

Вопрос №7. На каком расстоянии от черного короля должен находиться ферзь, чтобы контролировать его?

1. На одном поле
2. На расстоянии прыжка коня
3. На диагонали

Вопрос №8. Что происходит с черным королем, когда ферзь строит «забор»?

1. Он может свободно двигаться
2. Он начинает отступать
3. Он делает шах

Вопрос №9. Что такое линейный мат?

1. Мат с помощью двух ладей
2. Мат с помощью ферзя
3. Мат с помощью двух слонов

Вопрос №10. Как называется мат, когда фигуры двигаются как по лестнице?

1. Мат-лесенка
2. Мат-лестница
3. Мат-горка

Вопрос №11. Когда черные могут рокировать?

1. Если король уже ходил
2. Если на пути между королем и ладьей стоит фигура
3. Если король не под шахом и не проходил через битое поле

Вопрос №12. Что произойдет, если белая ладья уже сделала ход?

1. Можно использовать ее для рокировки
2. Нельзя использовать эту ладью для рокировки
3. Можно рокировать дважды за партию

ИТОГОВОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ.

Вопрос № 1. Что происходит после того, как ладья взяла фигуру?

1. Она продолжает движение
2. Она должна остановиться
3. Она может взять ещё одну фигуру

Вопрос №2. Сколько ходов может сделать ладья за один раз?

1. Один шаг или до самого края доски
2. Только один шаг
3. Два шага

Вопрос №3. Почему слон считается слабее ладьи?

1. Слон может ходить только по полям одного цвета
2. Слон не может брать другие фигуры
3. Слон не может двигаться

Вопрос №4. Какое утверждение верно о слонах в начале партии?

1. У каждого игрока по одному слону
2. У каждого игрока по два слона одного цвета
3. У каждого игрока по два слона — один белопольный и один чернопольный

Вопрос №5. Как ферзь может перемещаться по доске?

1. Как ладья, слон и конь
2. Как ладья и слон
3. Только как слон

Вопрос №6. Что следует делать, если белый ферзь хочет атаковать чёрную ладью, но не может из-за собственной фигуры?

1. Игнорировать и сделать другой ход
2. Убрать свою фигуру с пути, если возможно
3. Попробовать атаковать с другого угла

Вопрос №7. Сколько ходов потребуется королю, чтобы дойти от одного края доски до другого?

1. 5 ходов
2. 7 ходов
3. 10 ходов

Вопрос №8. В каких направлениях может двигаться король?

1. Только вверх и вниз
2. В восьми направлениях
3. Только по диагонали

Вопрос №9. Сколько пешек в каждой армии в шахматах?

1. Пять
2. Восемь
3. Десять

Вопрос №10. Могут ли пешки двигаться назад?

1. Нет
2. Да
3. Только в начале игры

Вопрос №11. Что делает конь при взятии фигуры?

1. Прыгает на её поле
2. Перепрыгивает её
3. Остаётся на месте

Вопрос №12. Сколько полей может занять конь из центра доски?

1. Шесть
2. Восемь
3. Десять

Вопрос №13. Какие фигуры не могут перемещаться через другие фигуры, чтобы защитить короля?

1. Ладья и ферзь
2. Конь и пешка
3. Слон и ферзь

Вопрос №14. Что необходимо сделать первым, когда ваш король под шахом?

1. Сделать мат своему противнику
2. Защитить короля
3. Сделать рокировку

Вопрос №15. Может ли быть пат, если король под шахом?

1. Да
2. Нет
3. Зависит от количества фигур

Вопрос №16. Что происходит, если на доске пат?

1. Белые выигрывают
2. Чёрные выигрывают
3. Партия заканчивается ничьей

Вопрос №17. Какой фигуре не нужно бояться, чтобы взять пешку?

1. Коню
2. Ферзю
3. Ладье

Вопрос №18. Какой фигуре можно стать помощником ферзя?

1. Ладья
2. Король
3. Пешка

Вопрос №19. Какой шаг нужно сделать, когда черный король оказывается в углу доски?

1. Продолжать давать шахи
2. Вводить своего короля в игру
3. Убрать ферзя с доски

Вопрос №20. Что происходит, если черный король застрянет в углу и вы продолжите следовать за ним?

1. Вы выиграете партию
2. Это будет ничья
3. Вы получите дополнительный ход

Вопрос №21. Какой ход должен сделать король, когда его атакуют?

1. Остаться на месте
2. Отступить
3. Напасть на ладью

Вопрос №22. Какой фигуры у короля нет, чтобы защититься от мата?

1. Ладьи
2. Коня
3. Ферзя

Вопрос №23. Сколько раз можно рокировать в одной партии?

1. Один раз
2. Два раза
3. Сколько угодно, если правила позволяют

Вопрос №24. Что происходит, если король проходит через битое поле при рокировке?

1. Это разрешено
2. Это называется рокировка через шах и запрещено
3. Король может пройти через битое поле, но не встать под шах