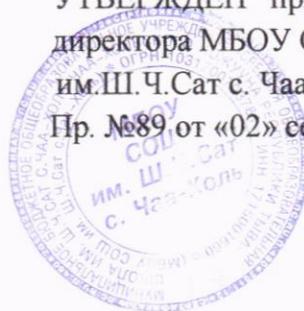


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение средняя
общеобразовательная школа им. Ш. Ч. Сат с. Чаа-Холь, Чаа-Хольского кожууна
Республики Тыва

РАССМОТРЕНО
на заседании ШМО
руководитель ВУД
Мг /Монгуш А.Н./
от «30» авг 2024 г.

СОГЛАСОВАНО
ЗДУВР
ср /Сундуй Н.А./
от «29» сеп 2024 г.

УТВЕРЖДЕН приказом
директора МБОУ СОШ
им. Ш. Ч. Сат с. Чаа-Холь
Пр. №89 от «02» сентября 2024г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности

«Шахматы»

для обучающихся 5 абвгд классов

Составитель: Балчий Бежендей Аясович
программист

2024-2025 уч.год

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Комплект используемых учебников: Шахматы. Рабочие программы. Предметная линия учебников П. А. Чернышев, М. И. Викирчук, И. В. Глек, А. С. Виноградов 5 класс: учебник под редакцией И. В. Глека - М.: Дрофа, 2018 г. – 174 с.

Программа курса внеурочной деятельности «Шахматы» предназначена для учащихся 5-6 классов. Общее образование в Российской Федерации направлено на формирование личности обучающегося, развитие его индивидуальных способностей, положительной мотивации умений в учебной деятельности, элементами теоретического мышления, навыками самоконтроля, культурой поведения и речи, основами личной гигиены и здорового образа жизни).

Упражнения кружка «Шахматы» подбираются в соответствии с учебными, воспитательными и оздоровительными целями занятия.

Цель: создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося в свободное от учёбы время. Углубленное изучение игры.

Задачи:

- пропаганда здорового образа жизни, укрепление здоровья, содействие гармоническому физическому и общеинтеллектуальному развитию;
- популяризация игры в шахматы как вида спорта и отдыха;
- формировать навыки позитивного коммуникативного общения;
- обучение технике и тактике игры в шахматы;
- воспитывать трудолюбие, способность к преодолению трудностей, целеустремлённости и настойчивости в достижении результата.
- формирование у обучающихся необходимых теоретических знаний;
- воспитание моральных и волевых качеств.

РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у учащихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия.

Основная образовательная программа учреждения предусматривает достижение следующих результатов образования:

- личностные результаты — готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности;
- метапредметные результаты — освоенные учащимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);
- предметные результаты — освоенный учащимися в ходе изучения учебных предметов опыт специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового

знания, его преобразованию и применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной научной картины мира.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Шахматы» является формирование следующих умений:

- **определять и высказывать** простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, **делать выбор**, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Шахматы» - является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

Регулятивные УУД

- **Определять и формулировать** цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.
- **Проговаривать** последовательность действий.
- Учить **высказывать** своё предположение (версию) на основе данного задания, учить **работать** по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.
- Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.
- Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками **давать** эмоциональную **оценку** деятельности команды на занятии.
- Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

Познавательные УУД

- Добывать новые знания: **находить ответы** на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.
- Перерабатывать полученную информацию: **делать** выводы в результате совместной работы всей команды.
- Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

Коммуникативные УУД

- Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. **Слушать и понимать** речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).
- Средством формирования этих действий служит организация работы в парах.

Предметные результаты программы внеурочной деятельности:

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

II. СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ С УКАЗАНИЕМ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ И ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Шахматы» предназначен для учащихся 5 класса. Данная программа составлена в соответствии с возрастными особенностями учащихся и рассчитана на проведение 1 часа в неделю: 5 класс – 34 часа в год. Программа построена на основании современных научных представлений о физиологическом, психологическом развитии ребенка этого возраста, носит общеразвивающий характер.

Реализация данной программы соответствует предельно допустимой нагрузке учащихся.

1. Формы проведения занятия и виды деятельности

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

Игровые занятия: игровая деятельность.

С использованием ИКТ: просмотр презентаций и видеороликов

Подобная реализация программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Шахматы в школе» соответствует возрастным особенностям учащихся, способствует формированию личной культуры здоровья учащихся через организацию здоровьесберегающих практик.

Основные методы организации учебно-воспитательного процесса

1. Словесный метод: рассказ, объяснение, команды и распоряжения, задание, указание, беседа и разбор.
2. Наглядный метод: показ упражнений или их элементов учителем или наиболее подготовленными учениками, демонстрация видеоматериалов, рисунков, фотографий, схем тактических взаимодействий; методы ориентирования
3. Практический метод
4. Игровой метод
5. Соревновательный метод
6. Метод круговой тренировки.

УУД	Характеристика основных видов деятельности ученика
Знания о истории шахмат	
Личностные, коммуникативные	<ul style="list-style-type: none"> • рассматривать шахматы как явление культуры; • характеризовать содержательные основы общеинтеллектуального развития, раскрывать его взаимосвязь со здоровьем, гармоничным физическим и интеллектуальным развитием, • определять базовые понятия и термины шахмат, применять их в процессе игры со своими сверстниками; • руководствоваться правилами профилактики травматизма и подготовки мест занятий;
Способы общеинтеллектуальной деятельности	
Личностные, коммуникативные, регулятивные	<ul style="list-style-type: none"> • использовать занятия и соревнования для организации индивидуального отдыха и досуга, укрепления собственного здоровья, повышения уровня общего развития; • взаимодействовать со сверстниками в условиях самостоятельной деятельности, оказывать помощь в организации и проведении турниров, освоении новых комбинаций и этюдов, развитие личностных качеств.
Интеллектуальное совершенствование	
Личностные	<ul style="list-style-type: none"> • выполнять интеллектуальные комбинации, целенаправленно воздействующие на развитие основных личностных качеств; • выполнять основные технические действия и комбинации игры в шахматы в условиях игровой деятельности; • участвовать в турнирах и состязаниях на оценку уровня индивидуального развития основных интеллектуальных качеств.

2. Примерное распределение учебного материала по шахматам во внеурочной деятельности учащихся

№ п/п	тема	количество часов
1	Повторение изученного материала	2
2	Краткая история шахмат	5
3	Шахматная нотация	3
4	Ценность шахматных фигур	4
5	Техника матования одинокого короля	8
6	Достижение мата без жертвы материала 4	4
7	Шахматная комбинация	6
8	Повторение	2
Итого		34 часа.

Тематическое планирование

№ занятия	Кол-во часов	Тема занятия
1	1	Шахматная доска
2	1	Начальная расстановка фигур
3	1	Король-самая важная фигура
4	1	Ладья-тяжёлая артиллерия
5	1	Как ходит слон
6	1	Сила ферзя
7	1	Необычные прыжки коня
8	1	Пешка, которая никогда не отступает
9	1	Взятия фигурами и пешками
10	1	Шах
11	1	Мат
12	1	Превращение пешки в ферзя и в другие фигуры
13	1	Рокировки
14	1	Взятие на проходе
15	1	Пат
16	1	Недостаток материала
17	1	Троекратное повторение позиции
18	1	Правило пятидесяти ходов и предложение ничьей
19	1	Шахматная нотация – язык шахматных армий
20	1	Ценность шахматных фигур
21	1	Вилка
22	1	Связка

23	1	Связка
24	1	Дебют – начало партии
25	1	Миттельшпиль
26	1	Миттельшпиль
27	1	Миттельшпиль
28	1	Эндшпиль
29	1	Эндшпиль
30	1	Линейный мат
31	1	Линейный мат
32	1	Мат ферзём
33	1	Мат ладьей
34	1	Мат двумя слонами

Шахматы (от персидского шах мат — властитель умер) — игра 32 фигурами (по 16 — белого и черного цвета) на 64-клеточной доске для двух партнеров-соперников. Родина шахмат — Индия. На Руси шахматы появились в 9-10 веках. Способствует развитию фантазии и концентрации внимания, воспитанию характера и воли, приучает логически мыслить. Используется в качестве модели научных исследований в ЭВМ, психологии и педагогике. Тесно связана в своем историческом развитии со многими областями культуры.

Цель игры - поставить *мат* вражескому королю. Мат предваряет шах. Если играть за белых, то королю черных ставится шах в том случае, если белые могут его захватить (другими словами, если он находится под атакой фигуры белых). Чтобы белые не могли захватить черного короля на следующем ходу, черные должны сделать ход, который убирает короля из-под шаха.

Если черные не могут уйти из-под шаха, тогда объявляется, что черному королю поставлен мат, и белые выигрывают игру. Один из способов описать мат: мат – это положение, в котором королю поставлен шах, и игрок не может сделать ни одного хода, чтобы уйти из-под шаха. Еще один вариант развития событий – это когда черным НЕ поставлен шах, но они не могут сделать ни одного хода (в силу угрозы оказаться под шахом и / или в силу недоступности клеток). Такое положение называется *пат*. Когда происходит пат, игра завершается вничью.

Общие правила шахмат

Игроки ходят по очереди. Белые всегда ходят первыми. Белые выбирают фигуру, которой будут ходить, и ставят ее на другую клетку, исходя из правил передвижения этой фигуры. За раз ходят всегда одной фигурой, исключение из этого правила - *рокировка*, когда задействуются сразу две фигуры (король и ладья). Клетка, на которую ступает фигура, может быть либо пустой, либо ее может занимать фигура противоположной стороны. В последнем случае, вражеская фигура *захватывается*. Иначе говорят, что происходит *взятие* фигуры. Захваченная фигура убирается с доски, и больше не принимает участия в игре. (Взятие не является обязательным действием.)

3. Судья в этой структуре

Судейство шахматных соревнований - далеко не такое простое и легкое дело, как это может показаться. Всевозможные конфликты и казусы надо решать быстро, четко и, главное, чтобы ни у кого не оставалось сомнений в правильности решения. Все это требует большого напряжения, особой внимательности, сосредоточенности, хладнокровия, выдержки и профессиональных знаний. Судья шахматных соревнований должен безукоризненно освоить шахматные правила на уровне автоматического навыка. Знаний и сырых умений применения шахматных правил явно недостаточно. Навык шахматного судьи приобретается путем получения теоретических знаний, осуществления практической работы, обобщения и разбора своих действий и действий коллег. Обязательно судейство 3-5 соревнований в экстремальных условиях с принятием полной ответственности за турнир.

Судья обязан неназойливо, стараясь быть незаметным, внимательно наблюдать за тем, что делается в игровой зоне турнирного помещения. Во время игры судья не имеет права отвлекаться, читать литературу, в том числе и "Правила шахмат", заниматься посторонними делами. Рабочее время судьи начинается с момента подготовки тура и длится до момента, когда последний участник покидает турнирный зал. Судья должен стараться не упустить из виду ни одну мелочь, что может привести к

самым неожиданным последствиям. Главное в работе судьи - предвосхищать развитие событий и избегать неблагоприятных и конфликтных ситуаций. Если таковые возникли, то это уже является большим недочетом в работе судьи. Каждый судья вырабатывает для себя заповеди, обеспечивающие успех его судейской карьеры.

Опытные судьи ведут запись хронологии турнира по ходу тура. Они отмечают положительные и отрицательные моменты при проведении соревнований с целью принятия правильных решений в будущем. Судья следит за поведением участников, изучает специфику их поведения. Главная задача судьи - своевременная фиксация правильного результата сыгранной партии, за что судья несет прямую ответственность.

Судья по окончании соревнований обязан подвести его итоги, определить места участников и причитающиеся им призы и гонорары. На закрытии соревнования объявить его итоги. Обеспечить награждение участников, согласно Положению, после чего его обязанности на турнире считаются выполненными.

4. Начальная позиция фигур на шахматной доске

1. Шахматная доска состоит из 64-х равных квадратов (8×8), поочередно светлых («белые» поля) и темных («черные» поля). Она располагается между игроками так, чтобы ближайшее угловое поле справа от игрока было белым.
2. В начале партии один игрок имеет 16 светлых фигур («белые»); другой — 16 темных фигур («черные»).

Символ	Фигура	Количество
	Белый король	1
	Белый ферзь	1
	Белая ладья	2
	Белый слон	2
	Белый конь	2
	Белая пешка	8
	Черный король	1
	Черный ферзь	1
	Черная ладья	2
	Черный слон	2

	Черный конь	2
	Черная пешка	8

3. Начальная позиция фигур на шахматной доске такова:
4. Восемь вертикальных рядов квадратов называются «вертикалями». Восемь горизонтальных рядов квадратов называются «горизонталями». Прямые линии квадратов одного и того же цвета, касающихся углами, называются «диагоналями».

Ходы фигур

Ни одна из фигур не может быть перемещена на поле, занятое фигурой того же цвета. Если фигура переходит на поле, занимаемое фигурой партнера, последняя считается взятой и убирается с шахматной доски как часть того же самого хода. О фигуре говорят, что она атакует фигуру партнера, если эта фигура может произвести взятие на этом поле. Фигура, считается атакующей поле, даже если она не может на него пойти из-за того, что её собственный король остается под шахом или под него попадает.

1. Слон может ходить на любое поле по диагонали, на которых он стоит.
2. Ладья может ходить на любое поле по вертикали или горизонтали, на которых она стоит.
3. Ферзь ходит на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит. Когда делаются эти ходы, ферзь, ладья или слон не могут перемещаться через поле, занятое другой фигурой.
4. Конь может ходить на одно из ближайших полей от того, на котором он стоит, но не на той же самой вертикали, горизонтали или диагонали.
5. Пешка может ходить вперед на свободное поле, расположенное непосредственно перед ней на той же самой вертикали, или
 - с исходной позиции пешка может продвнуться на два поля по той же самой вертикали, если оба эти поля не заняты;
 - пешка ходит на поле, занимаемое фигурой партнера, которая расположена по диагонали на смежной вертикали, одновременно забирая эту фигуру.

Пешка, атакующая поле, пересеченное пешкой партнера, который продвинул её с исходной позиции сразу на два поля, может взять эту продвинутую пешку, как если бы последний её ход был только на одно поле. Это взятие может быть сделано только очередным ходом и называется взятием «на проходе».

6. Когда пешка достигает самой дальней горизонтали от своей исходной позиции, она должна быть заменена на ферзя, ладью, слона или коня «своего» цвета, что является частью того же хода. Выбор игрока не ограничивается фигурами, которые были уже сняты с доски. Эта замена пешки на другую фигуру называется «превращением», и действие новой фигуры начинается сразу.
7. Король может перемещаться двумя различными путями:
 - ходить на любое примыкающее поле, которое не атаковано одной или более фигурами партнера.
 - «Рокировка»: Это перемещение короля и одной из ладей того же цвета по крайней горизонтали считающееся одним ходом короля и выполняющееся следующим образом: король перемещается с его исходного поля на два поля по направлению к ладье, затем ладья переставляется через короля на последнее поле, которое только что пересек король.
8. Рокировка становится невозможной:
 - если король уже ходил, или
 - с ладьей, которая уже ходила.
9. Рокировка временно невозможна:
 - если поле, на котором стоит король, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, атаковано одной из фигур партнера;

- если между королем и ладьей, с которой должна быть произведена рокировка, находится какая-либо фигура.
10. Считается, что король находится «под шахом», если он атакован хотя бы одной фигурой партнера, даже если она не может сделать ход из-за того, что её собственный король остается под шахом или под него попадает. Ни одна из фигур не может сделать ход, который ставит или оставляет своего короля под шахом.

5. Завершение игры

1. Партия выигрывается игроком, который поставил мат королю партнера. Если мат поставлен возможным ходом, то партия считается завершенной.
2. Партия считается выигранной игроком, если партнер заявил, что он сдается. В этом случае партия немедленно заканчивается.
3. Партия считается завершившейся вничью, если тот игрок, за которым очередь хода не имеет никаких возможных ходов, и его король не под шахом. О такой партии говорят, что она закончилась «патом». Если пат поставлен возможным ходом, то партия считается завершенной.

Партия считается завершившейся вничью, если возникла позиция, когда ни один из партнеров не может заматовать короля любыми возможными ходами. Считается, что партия закончилась «мертвой» позицией. В этом случае партия немедленно заканчивается.

Партия считается закончившейся вничью по соглашению между двумя партнерами в ходе игры. В этом случае партия немедленно заканчивается.

Партия может закончиться ничьей, если одинаковая позиция возникнет или возникала на шахматной доске трижды.

Партия может закончиться ничьей, если последние 50 ходов были сделаны игроками без движения пешек и без взятия фигур.

6. Шахматные часы

1. Термин «Шахматные часы» означает часы с двумя циферблатами, соединенными друг с другом так, что только один из них может работать в данный момент. Термин «Часы» в Правилах Шахмат означает показание времени на одном из двух циферблатов. Термин «Падение флажка» означает истечение времени, отведенного на обдумывание ходов, игроку.
2. При использовании шахматных часов каждый игрок должен сделать минимальное установленное число ходов или все ходы в заданный период времени; и/или при использовании электронных часов может быть добавлено определенное дополнительное время после каждого хода. Все это должно быть определено заранее.
3. Время, накопленное игроком в одном периоде игры, добавляется к его времени на следующий период, кроме случая, когда устанавливается время на каждый ход. Когда оба игрока получают на обдумывание определенное основное время, а также фиксированное дополнительное время на каждый ход, обратный отсчет основного времени начинается только после того, как истекает фиксированное время. Если игрок переключает свои часы до истечения этого фиксированного добавочного времени, то его основное время не изменяется, независимо от количества использованного добавочного времени.
4. В установленное время начала партии, пускаются часы игрока, который имеет белые фигуры.
5. Если ни один из игроков не присутствует в начале, то у игрока, имеющего белые фигуры, вычитается все время, прошедшее до его прибытия, если иное не определено правилами соревнования или не решено арбитром.
6. Любой игрок, прибывающий на игру более чем на один час после предусмотренного расписанием начала тура проигрывает партию, если иное не определено правилами соревнования или не решено арбитром.
7. В ходе партии игрок, сделав свой ход на доске, должен остановить свои часы и пустить часы партнера. Игрок должен всегда иметь возможность остановить свои часы. Его ход не считается завершенным, пока он не выполнил эти требования, кроме хода, заканчивающего игру. Время

между выполнением игроком хода на шахматной доске, остановкой собственных часов и запуском часов противника, расценивается как часть времени отведенного игроку.

Поведение участников. Требования к поведению.

Игроки не должны предпринимать никаких действий, создающих плохую репутацию шахматной игре.

1. Игровая зона определяется как игровой зал, комнаты отдыха, туалетные комнаты, буфет, места, отведенные для курения, а также все другие места, указанные арбитром.

Игровой зал определяется как помещение, в котором играют партии соревнования.

Только с разрешения арбитра:

- a). игрок может покинуть игровую зону,
 - b). игрок может покинуть игровой зал при своём ходе,
 - c) может быть допущено в игровой зал лицо, которое не является ни игроком, ни арбитром.
- 2.a) Во время партии игрокам запрещается использовать какие-либо записи, источники информации или советы, а также анализировать какую-либо партию на другой шахматной доске.
 - b) Во время игры игроку запрещается иметь в игровой зоне мобильный телефон и/или другие электронные средства связи. Если очевидно, что игрок принёс такое устройство в игровую зону, ему присуждается поражение. Сопернику присуждается победа.

В положении о соревновании может быть установлено другое, менее серьезное наказание. Арбитр может потребовать от игрока разрешить провести в частном порядке осмотр его одежды, сумок или других предметов. Арбитр или лицо, уполномоченное арбитром для осмотра игрока, должно быть того же пола, что и игрок. Если игрок отказывается содействовать исполнению этих обязанностей, арбитр должен принять меры в соответствии со Статьей 12.9.

- c) Курение разрешается только в той части игровой зоны, которая определена арбитром.

3. Игроки, которые закончили свои партии, считаются зрителями.

4.. Запрещается отвлекать или раздражать соперника каким бы то ни было способом. Это включает в себя необоснованные претензии, необоснованные предложения ничьей или внесение источника шума в игровую зону.

5. Нарушение любой части Статей 11.1-11.5 должно наказываться в соответствии со Статьей 12.9.

6. Злостное уклонение игрока от соблюдения Правил игры в шахматы должно быть наказано присуждением поражения. Результат, который будет присуждён сопернику, определяется арбитром.

7. Если оба игрока признаны виновными согласно Статье 11.7, партия должна быть объявлена проигранной обоими.

8. Игрок имеет право просить арбитра объяснить отдельные пункты Правил игры в шахматы.

9. Если положением о соревновании не установлено иное, игрок может обжаловать любое решение арбитра, даже если он подписал бланк партии.

Игровое задание «Горизонталь».

Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

Игровое задание «Вертикаль».

То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

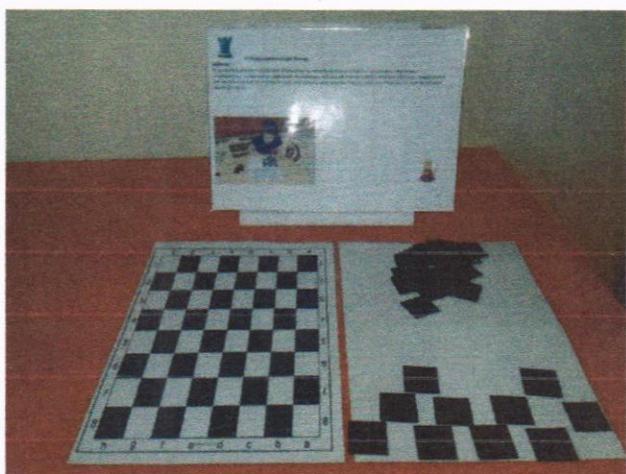
Игровое задание «Диагональ».

То же самое, но заполняется она из диагоналей шахматной доски.



Дидактическая игра «Собери шахматную доску».

Задачи: Формировать умение у детей ориентироваться на листе бумаги; познакомить с понятиями «вертикаль», «горизонталь», «диагональ»; упражнять в назывании вертикалей латинскими буквами (a,b,c,d,e,f,g,h); формировать умение выкладывать на листе линии (по замыслу или заданию, чередуя черные и белые поля) определить цвет заданного поля.



Дидактическая игра «Волшебный мешочек».

В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.



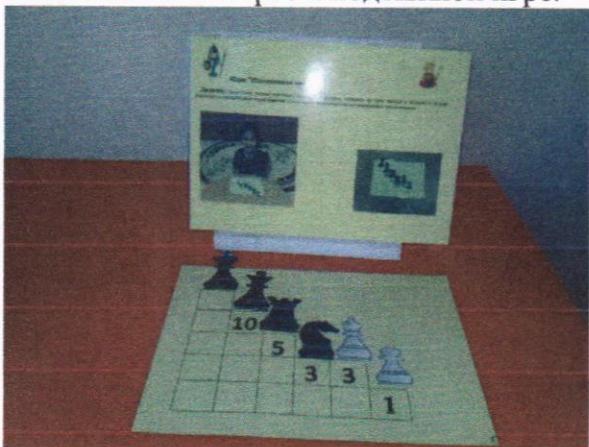
Дидактическая игра «Больше, меньше, ровно».

Задачи: учить детей решать примеры и устанавливать между ними равенство или неравенство; формировать умение различать и называть знаки $<$, $>$, $=$; воспитывать желание играть парами или в микрогруппах, помогать друг другу в игре.



Дидактическая игра «Шахматная лесенка».

Задачи: Закреплять умение различать шахматные фигуры, называть их; дать знания о стоимости фигур; упражнять в ориентировке в пространстве, в назывании количественных и порядковых числительных. Воспитывать интерес к подвижной игре.



Дидактическая игра «Шахматное лото».

Цель: Повторить названия шахматных фигур; развивать внимание и вызвать интерес к игре.

Материалы для игры:

- мешочек;
- шахматные фигуры – плоскостные;
- Большие карточки с фигурами 2- 30 шт.;
- фишки 50-80 шт.

Правила игры: Детям раздаются по 2-3 большие карточки, где нарисованы фигуры и фишки. Один ребенок достает из мешочка и говорит какая это шахматная фигура. У кого есть такая фигура, тот

ставит фишку на большую карточку. Выигрывает тот, кто закрыл фишкой все фигуры большой карточки.

Разрядные нормы, требования и условия их выполнения

КМС выполняется с 9 лет

Для выполнения нормы необходимо сыграть в спортивных дисциплинах «шахматы» и «шахматы — командные соревнования» от 7 до 11 партий, в дисциплине «быстрые шахматы» — от 9 до 13 партий, в дисциплине «блиц» — от 11 до 15 партий.

Норма КМС: количество очков											
Условие выполнения нормы: средний российский рейтинг соперников		Количество сыгранных партий спортсменом									
М	Ж	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1901-1950	1801-1850	5,5	6	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	
1951-2000	1851-1900	5	5,5	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	
2001-2050	1901-1950	4,5	5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	
2051-2100	1951-2000	4	4,5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	
>2100	>2000	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	

Норма I разряда: количество очков											
Условие выполнения нормы: средний российский рейтинг соперников		Количество сыгранных партий спортсменом									
М	Ж	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1701-1750	1601-1650	5,5	6	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	
1751-1800	1651-1700	5	5,5	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	
1801-1850	1701-1750	4,5	5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	
1851-1900	1751-1800	4	4,5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	
>1900	>1800	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	

Норма II разряда: количество очков											
Условие выполнения нормы: средний российский рейтинг соперников		Количество сыгранных партий спортсменом									
М	Ж	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1501-1550	1401-1450	5,5	6	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	
1551-1600	1451-1500	5	5,5	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5	
1601-1650	1501-1550	4,5	5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9	
1651-1700	1551-1600	4	4,5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	
>1700	>1600	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5	

Норма III разряда: количество очков											
Условие выполнения нормы: средний российский рейтинг соперников		Количество сыгранных партий спортсменом									
М	Ж	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1301-1350	1201-1250	5,5	6	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10	

1351-1400	1251-1300	5	5,5	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5
1401-1450	1301-1350	4,5	5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9
1451-1500	1351-1400	4	4,5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5
>1500	>1400	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5

Норма юношеских разрядов: количество очков											
Условие выполнения нормы: средний российский рейтинг соперников			Количество сыгранных партий спортсменом								
I	II	III	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1201-1225	1101-1125		5,5	6	7	7,5	8	8,5	9	9,5	10
1226-1250	1126-1150	1000	5	5,5	6,5	7	7,5	8	8,5	9	9,5
1251-1275	1151-1175	1001-1050	4,5	5	6	6,5	7	7,5	8	8,5	9
1276-1300	1176-1200	1051-1100	4	4,5	5,5	6	6,5	7	7,5	8	8,5
>1300	>1200	>1100	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7	7,5

Иные условия

1. Российский рейтинг рассчитывается по официальным спортивным соревнованиям, физкультурным мероприятиям.

2. [Расчет значения российского рейтинга для спортсмена на день окончания спортивного соревнования, физкультурного мероприятия см. здесь](#)

3. Для выполнения нормы спортивных разрядов в спортивном соревновании, физкультурном мероприятии спортсменом должно быть фактически сыграно ≥ 7 партий в спортивных дисциплинах «шахматы» или «шахматы — командные соревнования».

4. Для выполнения нормы спортивных разрядов в спортивном соревновании, физкультурном мероприятии спортсменом должно быть фактически сыграно ≥ 9 партий в спортивной дисциплине «быстрые шахматы».

5. Для выполнения нормы спортивных разрядов в спортивном соревновании, физкультурном мероприятии спортсменом должно быть фактически сыграно ≥ 11 партий в спортивной дисциплине «блиц».

6. В спортивной дисциплине «быстрые шахматы» применяется контроль времени: 15 минут до конца партии с добавлением 10 секунд за каждый сделанный ход, начиная с 1-го, каждому спортсмену или 10 минут до конца партии с добавлением 5 секунд за каждый сделанный ход, начиная с 1-го, каждому спортсмену.

7. В спортивной дисциплине «блиц» применяется контроль времени: 3 минуты до конца партии с добавлением 2 секунд за каждый сделанный ход, начиная с 1-го, каждому спортсмену.

8. Первенства России, всероссийские спортивные соревнования, включенные в ЕКП, среди лиц с ограничением верхней границы возраста, первенства федерального округа, двух и более федеральных округов, первенства г. Москвы, г. Санкт-Петербурга, первенства субъекта Российской Федерации, другие официальные спортивные соревнования субъекта Российской Федерации среди лиц с ограничением верхней границы возраста, другие физкультурные мероприятия субъекта Российской Федерации среди лиц с ограничением верхней границы возраста, первенства муниципального образования, межмуниципальные официальные спортивные соревнования среди лиц с ограничением верхней границы возраста, физкультурные мероприятия муниципального образования среди лиц с ограничением верхней границы возраста, другие официальные спортивные соревнования муниципального образования среди лиц с ограничением верхней границы возраста, другие физкультурные мероприятия среди лиц с ограничением верхней границы возраста проводятся в следующих возрастных группах: юниоры, юниорки (до 21 года); юноши, девушки (до 19 лет); юноши, девушки (до 17 лет); юноши, девушки (до 15 лет); мальчики, девочки (до 13 лет); мальчики, девочки (до 11 лет); мальчики, девочки (до 9 лет).

9. Всемирная универсиада, первенство мира среди студентов, Всероссийская универсиада, всероссийские спортивные соревнования среди студентов, включенные в ЕКП, проводятся в возрастной группе: юниоры, юниорки (17-25 лет).

10. Для определения среднего российского рейтинга соперников в спортивном соревновании, физкультурном мероприятии необходимо суммировать российские рейтинги соперников спортсмена в спортивном соревновании, физкультурном мероприятии. Полученная таким образом сумма делится на число соперников спортсмена в спортивном соревновании, физкультурном мероприятии.

11. В спортивном соревновании, физкультурном мероприятии участники, не имеющие российского рейтинга, учитываются как имеющие российский рейтинг 1000.

12. Определение нормы:

12.1. В столбце «Условие выполнения нормы: средний российский рейтинг соперников» находим строку с числом, соответствующим среднему российскому рейтингу соперников проведенного спортивного соревнования, физкультурного мероприятия, соответственно, среди мужчин или женщин, число, находящееся на пересечении указанной строки и столбца «Норма: количество очков» соответствует количеству очков искомой нормы.

12.2. Если значение среднего российского рейтинга соперников в спортивном соревновании, физкультурном мероприятии выражается дробным числом, то оно округляется до ближайшего целого значения. 0,5 округляется к 1.

13. Спортивные разряды присваиваются в спортивных дисциплинах «шахматы», «шахматы — командные соревнования», «быстрые шахматы» и «блиц» по результатам официальных спортивных соревнований, физкультурных мероприятий: КМС — не ниже статуса официального спортивного соревнования, физкультурного мероприятия муниципального образования; I-III спортивные разряды и I-III юношеские спортивные разряды — на официальных спортивных соревнованиях, физкультурных мероприятиях любого статуса.

14. КМС в спортивных дисциплинах «шахматы» и «шахматы — командные соревнования» присваивается за первое место, занятое на официальных спортивных соревнованиях, имеющих статус не ниже первенства федеральных округов, двух и более федеральных округов, первенства г. Москвы, г. Санкт-Петербурга в следующих возрастных группах: юниоры, юниорки (до 21 года); юноши, девушки (до 19 лет); юноши, девушки (до 17 лет); юноши, девушки (до 15 лет).

15. В спортивных дисциплинах «быстрые шахматы» и «блиц» в возрастных категориях: мальчики, девочки (до 13 лет); мальчики, девочки (до 11 лет); мальчики, девочки (до 9 лет) спортивные разряды не присваиваются.

16. I-III юношеские спортивные разряды в спортивных дисциплинах «шахматы» и «шахматы — командные соревнования» присваиваются до 15 лет.

17. Для участия в спортивных соревнованиях спортсмен должен достичь установленного возраста в календарный год проведения спортивных соревнований

ЛИТЕРАТУРА

1. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР.- 2000.
2. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000.
3. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -1990.
4. В.Хенкин, Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .
5. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: «Феникс», 2002. - 224с.
6. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.
7. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, - 1960.
8. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -1990.
9. Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.
10. В. Костров, Д.Давлетов Шахматы Санкт-Петербург -2001.
11. В.Хенкин Шахматы для начинающих М.: «Астрель».- 2002.
12. О П. А.Чернышев, М. И. Викарчук, И. В. Глек, А. С. Виноградов 5-6 классы: учебник под редакцией И. В. Глека - М.: Дрофа, 2018 г. – 174 с.
13. Подгаец Прогулки по черным и белым полям. МП «Каисса плюс» Днепропетровск. – 1996.
14. И.А.Бареев Гроссмейстеры детского сада. Москва. - 1995.
15. Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. - 1966.