



Автономная некоммерческая образовательная организация
высшего образования
«Воронежский экономико-правовой институт»
(АНОО ВО «ВЭПИ»)

УТВЕРЖДАЮ
Проректор
по учебно-методической работе
А.Ю. Жильников
«19» декабря 2022 г.

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)**

ЭДФ.ДВ.01.04 Шахматы
(наименование дисциплины (модуля))

38.03.01 Экономика
(код и наименование направления подготовки)

Направленность (профиль) Финансы и кредит
(наименование направленности (профиля))

Квалификация выпускника Бакалавр
(наименование квалификации)

Форма обучения Очная, очно-заочная, заочная
(очная, очно-заочная, заочная)

Рекомендован к использованию Филиалами АНОО ВО «ВЭПИ»

Воронеж 2022

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) рассмотрен и одобрен на заседании кафедры психологии.

Протокол заседания от « 15 » декабря 20 22 г. № 4

Фонд оценочных средств по дисциплине (модулю) согласован со следующими представителями работодателей или их объединений, направление деятельности которых соответствует области профессиональной деятельности, к которой готовятся обучающиеся:

1. Начальник дополнительного офиса «Воронежский» ПАО КБ «Уральский Банк реконструкции и развития» Плешков А.А. 15.12.2022
(должность, наименование организации, фамилия, инициалы, подпись, дата, печать)



2. Генеральный директор ООО «Дорожник» Абрамян А.Г. 15.12.2022
(должность, наименование организации, фамилия, инициалы, подпись, дата, печать)



Заведующий кафедрой

Л.В. Абдалина

Разработчики:

Доцент

В.С. Шелестов

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения ОП ВО

Целью проведения дисциплины ЭДФ.ДВ.01.04 Шахматы является достижение следующих результатов обучения:

Код компетенции	Наименование компетенции
УК-7	способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности

В формировании данных компетенций также участвуют следующие дисциплины (модули), практики образовательной программы (по семестрам (курсам) их изучения):

- для очной формы обучения:

Наименование дисциплин (модулей), практик	Этапы формирования компетенций по семестрам изучения							
	1 сем.	2 сем.	3 сем.	4 сем.	5 сем.	6 сем.	7 сем.	8 сем.
Безопасность жизнедеятельности		УК-7						
Физическая культура и спорт	УК-7							
Общая физическая подготовка	УК-7	УК-7	УК-7	УК-7	УК-7	УК-7		
Настольный теннис	УК-7	УК-7	УК-7	УК-7	УК-7	УК-7		
Здоровый образ жизни и здоровьесбережение	УК-7	УК-7	УК-7	УК-7	УК-7	УК-7		
Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы								УК-7

Этап дисциплины (модуля) ЭДФ.ДВ.01.04 Шахматы в формировании компетенций соответствует:

- для очной формы обучения – 1,2,3,4,5,6,8 семестру.

2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, шкалы оценивания

Показателями оценивания компетенций являются следующие результаты обучения:

Код компетенции	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)
УК-7. Способен поддерживать должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности	ИУК-7.1. Поддерживает должный уровень физической подготовленности для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности регулярным занятием физической культурой.	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - теоретические основы здорового образа жизни; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применять средства физической культуры для обеспечения полноценной социальной и профессиональной деятельности; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - подготовленностью к игре в шахматы.
	ИУК-7.2. Использует основы физической культуры для осознанного выбора здоровьесберегающих технологий с учетом внутренних и внешних условий реализации социальной и профессиональной деятельности.	<p>знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - основные тактические приемы в игре; <p>уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - поддерживать должный уровень знаний для поддержания физической культуры; <p>владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыком определения выгодных шахматных позиций.

Порядок оценки освоения обучающимися учебного материала определяется содержанием следующих разделов дисциплины (модуля):

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Компетенции (части компетенций)	Критерии оценивания	Оценочные средства текущего контроля успеваемости	Шкала оценивания
1	Краткая история шахмат	УК-7 (ИУК-7.1, ИУК-7.2)	Знать рождение шахмат, чемпионов мира по шахматам, шахматные правила FIDE, этику шахматной борьбы Уметь применять шахматные правила Владеть шахматными правилами, этикой шахматной борьбы	Устный опрос Доклад Тестирование Задачи	«Зачтено», «Не зачтено»
2	Шахматная доска	УК-7 (ИУК-7.1, ИУК-7.2)	Знать шахматную доску, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр шахматной доски. Уметь различать поля, горизонталь и вертикаль, центр шахматной доски Владеть навыками ориентации на шахматной доске	Устный опрос Доклад Тестирование Задачи	«Зачтено», «Не зачтено»
3	Шахматные фигуры	УК-7 (ИУК-7.1, ИУК-7.2)	Знать белые и черные фигуры, ладью, слона, ферзя, коня, пешку, короля, сравнительную силу и ценность фигур	Устный опрос Доклад Тестирование Задачи	«Зачтено», «Не зачтено»

			<p>Уметь различать шахматные фигуры, их силу и ценность</p> <p>Владеть навыками различия фигур, их силы и ценности</p>		
4	Начальная расстановка фигур	УК-7 (ИУК-7.1, ИУК-7.2)	<p>Знать начальное положение, расположение каждой из фигур в начальном положении</p> <p>Уметь расставлять фигуры в начальной позиции</p> <p>Владеть навыками определения связи между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур</p>	Устный опрос Доклад Тестирование Задачи	«Зачтено», «Не зачтено»
5	Ходы и взятие фигур	УК-7 (ИУК-7.1, ИУК-7.2)	<p>Знать правила хода и взятия каждой из фигур</p> <p>Уметь определять легкие и тяжелые фигуры, их ходы и взятие</p> <p>Владеть навыками ходов и взятия каждой из фигур</p>	Устный опрос Доклад Тестирование Задачи	«Зачтено», «Не зачтено»
6	Шахматная партия	УК-7 (ИУК-7.1, ИУК-7.2)	<p>Знать понятие о шахе и защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Пат и другие случаи ничьей</p> <p>Уметь определять возможности шаха, мата и пата в шахматной партии</p> <p>Владеть навыками постановки шаха, мата и пата</p>	Устный опрос Доклад Тестирование Задачи	«Зачтено», «Не зачтено»
7	Игра всеми фигурами	УК-7 (ИУК-7.1, ИУК-7.2)	<p>Знать начало шахматной партии, правила ведения шахматной партии, короткие и длинные шахматные партии</p> <p>Уметь начинать, вести шахматную партию</p> <p>Владеть навыками ведения короткой и длинной шахматной партии</p>	Устный опрос Доклад Тестирование Задачи	«Зачтено», «Не зачтено»
8	Основы дебюта, миттельшпиля, эндшпиля	УК-7 (ИУК-7.1, ИУК-7.2)	<p>Знать правила и законы и ошибки дебюта, основы миттельшпиля, основы эндшпиля</p> <p>Уметь организовывать дебют, миттельшпиль, эндшпиль</p> <p>Владеть основами дебюта, миттельшпиля, эндшпиля</p>	Устный опрос Доклад Тестирование Задачи	«Зачтено», «Не зачтено»
ИТОГО			Форма контроля	Оценочные средства промежуточной аттестации	Шкала оценивания
			Зачет	Ответ на билет	«Зачтено», «Не зачтено»

Критерии оценивания результатов обучения для текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

1. Критерии оценивания устного ответа:

- зачтено – обучающийся дает четкие, грамотные развернутые ответы на вопросы о методологических принципах, закономерностях и основных характеристиках научного исследования; владеет логической структурой исследования (проблема, тема, объект, предмет, гипотеза); методами организации опытно-экспериментальной работы; самостоятельно проводит обработку, анализ и интерпретацию результатов исследования; способен подготовить доклад на научно-практическую конференцию. Полно и обосновано отвечает на дополнительные вопросы; грамотно использует понятийный аппарат и профессиональную терминологию; демонстрирует знания, умения и навыки универсальных, общепрофессиональных и профессиональных компетенций.

- не зачтено – не соответствует критериям «зачтено».

2. Критерий оценивания доклада:

Зачтено – содержание основано на глубоком и всестороннем знании темы, изученной литературы, изложено логично, аргументировано и в полном объеме, основные понятия, выводы и обобщения сформулированы убедительно и доказательно, возможны недостатки в систематизации или в обобщении материала, неточности в выводах, основные категории применяются для изложения материала.

Не зачтено – не выполнены требования, соответствующие оценке «зачтено».

3. Критерии оценивания тестирования:

Оценка «отлично» – 86 % – 100 % правильных ответов

Оценка «хорошо» – 70 % – 85 % правильных ответов

Оценка «удовлетворительно» – 51 % – 69 % правильных ответов

Оценка «неудовлетворительно» – 50 % и менее правильных ответов

4. Критерии оценивания выполнения типовых заданий:

Зачтено – задание выполнено самостоятельно. При этом составлен правильный алгоритм выполнения задания, в логических рассуждениях нет ошибок, сделаны обоснованные выводы, соответствующие полученным результатам.

Не зачтено – не выполнены требования, соответствующие оценке «зачтено».

5. Критерии оценивания ответа на зачете.

- зачтено – даны в основном правильные ответы на все поставленные вопросы; в ответах в основном выделялось главное, показано умение анализировать факты, события, явления, процессы в их взаимосвязи и

диалектическом развитии; демонстрирует знания, умения и навыки компетенций;

- не зачтено – не соответствует критериям «зачтено».

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

3.1. «Вопросы для проведения опроса»:

1. Правила шахматной игры.
2. Первоначальные понятия.
3. Нотация.
4. Турнирная дисциплина, правило «тронул - ходи», требование записи турнирной партии.
5. Исторический обзор развития шахмат.
6. Дебют. Классификация дебютов.
7. Значение флангов в дебюте. Захват центра с флангов. Прорыв центра.
8. Комбинация с мотивом «спертого мата», использование слабости последней горизонтали, разрушение пешечного центра, освобождение поля, линии, перекрытия, блокировки, превращения пешки, уничтожения защиты.
9. План игры.
10. Оценка позиции.
11. Центр, централизация.
12. Открытые и полуоткрытые линии.
13. Тяжелые фигуры на открытых и полуоткрытых линиях.
14. Пешечные окончания.
15. Король и пешка против короля и пешки.
16. Король и пешка против короля и двух пешек.
17. Отдаленная проходная пешка.
18. Пешечный прорыв.
19. Слон против пешки.
20. Коневые окончания.
21. Король, конь и пешка против короля.
22. Слоновые окончания.
23. Спортивный режим и физическая подготовка шахматиста.

3.2. «Примерный перечень тем докладов»:

- 1 Шахматный кодекс в России.
- 2 Судейство и организация соревнований.
- 3 Шахматы в культуре стран Арабского Халифата.
- 4 Проникновение шахмат в Европу.
- 5 Реформа шахмат.

- 6 Шахматные трактаты.
- 7 Запрет шахмат церковью.
- 8 Гамбиты.
- 9 Стратегические идеи гамбита Эванса, венской партии, королевского гамбита.
- 10 Миттельшпиль.
- 11 Эндшпиль.
- 12 Техника матования одинокого короля.
- 13 Достижение мата без жертвы материала.
- 14 Шахматная комбинация.

Задания закрытого типа (Тестовые задания)

Номер вопроса и проверка сформированной компетенции

№ вопроса	Код компетенции	Код индикатора	№ вопроса	Код компетенции	Код индикатора
1	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	21	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
2	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	26	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
3	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	27	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
4	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	28	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
5	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	29	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
6	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	30	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
7	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	31	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
8	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	32	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
9	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	33	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
10	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	34	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
11	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	35	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
12	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	36	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
13	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	37	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
14	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	38	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
15	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	39	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
16	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	40	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
17	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	41	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
18	УК-7	ИУК-7.1	42	УК-7	ИУК-7.1

		ИУК-7.2			ИУК-7.2
19	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	43	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
20	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	44	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2

Ключ ответов

№ вопроса	Верный ответ	№ вопроса	Верный ответ	№ вопроса	Верный ответ	№ вопроса	Верный ответ
1	4	6	1-А, 2-В, 3-Г, 4-Б	11	2	16	3
2	1-Б, 2-Г, 3-В, 4-А	7	4,3,1,2	12	2	17	3
3	1,2,4,3	8	2, 3,4	13	3	18	1
4	1-Г, 2-Б, 3-А, 4- В	9	3	14	4	19	4
5	3,4,2,1	10	1,2,4	15	4	20	2

Ключ ответов

№ вопроса	Верный ответ	№ вопроса	Верный ответ	№ вопроса	Верный ответ	№ вопроса	Верный ответ
21	1	26	3	31	4	36	4
22	3	27	2	32	3	37	2
23	3	28	3	33	3	38	3
24	2	29	3	34	3	39	4
25	3	30	4	35	1	40	2

Тема 1. Краткая история шахмат

Задание № 1

Какой шахматной фигуры не существует?

1. Король;
2. Слон;
3. Пешка;
4. Дама.

Задание № 2

Расположите текст столбца 2 так, чтобы он соответствовал определениям, перечисленным в столбце 1 (табл.)

Столбец 1		Столбец 2	
1	Ферзь	А	Шахматная фигура. Устаревшее название - «тура». Классический дизайн представляет собой башню.

2	Король	Б	Самая сильная шахматная фигура. В начале игры белый ... занимает поле d1, а чёрный - d8. В начальной позиции всегда занимает клетку своего цвета.
3	Слон	В	Шахматная фигура. Игроки начинают игру с двумя В начале партии белые ... занимают поля c1 и f1, черные - c8 и f8.
4	Ладья	Г	Главная шахматная фигура. Самая ценная и самая высокая, хотя и не сильнейшая.

Задание № 3

Укажите последовательность ценности шахматных фигур от самой маленькой до самой большой.

1. Пешка;
2. Конь;
3. Король;
4. Ладья.

Задание № 4

Установите соответствия между 1 и 2 столбцами таблицы.

Столбец 1		Столбец 2	
1	Ферзь	А	Передвигается на одну клетку, но в любом направлении. Это необходимо для того, чтобы недопустить мата после получения шаха от соперника.
2	Конь	Б	Ходит буквой «Г» на 3 клетки. Главной его особенностью является то, что он может перепрыгивать через любые препятствия. Такая способность является очень ценной.
3	Король	В	Может двигаться по прямой, по вертикали или горизонтали - то есть либо вперед, либо назад, но на любое количество клеток.
4	Ладья	Г	Перемещается в любом направлении на нужное количество клеток. Он считается самой ценной фигурой на доске.

Задание № 5

Установите последовательность пропущенных слов в предложении:

Шахматы – это логическая игра с шахматными на 64-клеточной доске, сочетающая в себе искусства (в том числе в части шахматной композиции), науки и

- 1)Спорта;
- 2)Элементы;
- 3)Настольная;
- 4)Фигурами.

Тема 2. Шахматная доска

Задание № 6

Укажите соответствие между названиями стадий и их определениями

1. Миттельшпиль;	А. Стадия шахматной партии, в которой, как правило, развиваются основные события в шахматной борьбе - атака и защита, позиционное маневрирование, комбинации и жертвы. Характеризуется большим количеством фигур и разнообразием планов игры;
2. Дебют;	Б. В начале партии фигуры белых и чёрных стоят симметрично на противоположных краях доски.
3. Эндшпиль;	В. Начальная стадия шахматной партии, характеризуется мобилизацией сил играющих;
4. Начальная позиция.	Г. Заключительная часть шахматной партии.

Задание № 7

Укажите правильную последовательность пропущенных слов
Эндшпиль - ... шахматной партии, где главная ... – объявить ... противнику или ... его сдать.

1. Мат;
2. Принудить;
3. Цель;
4. Стадия.

Задание № 8

Укажите, какие понятия не относятся к шахматам (несколько вариантов):

1. Белопольный слон;
2. Нокаут;
3. Финиш
4. Закрытое нападение.

Задание № 9

Назови среди фигур единственную фигуру, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры:

1. Слон;
2. Пешка;
3. Конь;
4. Ферзь.

Задание № 10

Укажи три способа защиты от шаха:

1. Уничтожить фигуру, объявившую мат;
2. Уйти от шаха;
3. Объявить перемирие;
4. Закрыться от шаха другой фигурой.

Тема 3. Шахматные фигуры

Задание № 11

Ценность ферзя примерно равна:

1. Слону и коню;
2. Двум ладьям;
3. Ладье и двум пешкам;
4. Пяти пешкам.

Задание № 12

Как оценивается ценность шахматных фигур:

1. В рублях;
2. В пешках;
3. В долларах;
4. В слонах.

Задание № 13

Стадия шахматной партии, которая обозначает середину шахматной партии:

1. Эндшпиль;
2. Дебют;
3. Миттельшпиль;
4. Турнир.

Задание № 14

Что возникает в шахматной партии вследствие повторения одной и той же позиции более трёх раз:

1. Пат;
2. «Вечный шах»;
3. Мат;
4. Ничья.

Задание № 15
Сколько всего полей в центре?

1. 5;
2. 6;
3. 8;
4. 4.

Тема 4. Начальная расстановка фигур

Задание № 16
Сколько всего фигур и пешек имеется у каждого игрока в начале партии?

1. 32;
2. 64;
3. 16;
4. 24.

Задание № 17
С какого шахматного поля начинается крайняя левая вертикаль:

1. c1;
2. h1;
3. a1;
4. g1.

Задание № 18
Какая диагональ самая длинная:

1. a8 – h1;
2. b1 – h7;
3. d1 – h7;
4. f1 – h3.

Задание № 19
Как ходит ладья:

1. по вертикали;
2. по горизонтали;
3. по диагонали;
4. по вертикали и горизонтали.

Задание № 20
Позиция, при которой королю ходить некуда, но он не находится под шахом:

1. мат;

2. пат;
3. блокировка;
4. цугцванг.

Тема 5. Ходы и взятие фигур

Задание № 21

Согласен ли ты что каждое шахматное поле квадратное?

1. да;
2. нет;
3. наверное;
4. круглое.

Задание № 22

Сколько всего фигур и пешек имеется у каждого игрока в начале партии?

1. 32;
2. 64;
3. 16;
4. 24.

Задание № 23

Какой из этих спортивных терминов относится к шахматам?

1. рашпиль;
2. гамбит;
3. дебют;
4. эндшпиль.

Задание № 24

Какая страна родина шахмат?

1. Россия;
2. Индия;
3. Китай;
4. Монголия.

Задание № 25

Назови среди фигур легкую фигуру:

1. Ферзь;
2. Слон;
3. Пешка;
4. Ладья.

Тема 6. Шахматная партия

Задание № 26

Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки:

1. Миттельшпиль;
2. Дебют;
3. Пешечный эндшпиль;
4. Стратегия.

Задание № 27

Одновременное нападение на две фигуры:

1. Ложка;
2. Вилка;
3. Крышка;
4. Тарелка.

Задание № 28

Сколько полей на шахматной доске?

1. 48;
2. 50;
3. 64;
4. 16.

Задание № 29

Стадия шахматной партии, где главная цель - проведение пешек в ферзи:

1. Миттельшпиль;
2. Дебют;
3. Эндшпиль;
4. Начальная позиция.

Задание № 30

Как называется шах, от которого нет защиты:

1. Ничья;
2. Пат;
3. Рокировка;
4. Мат.

Тема 7. Игра всеми фигурами

Задание № 31

Тактический приём, который парализует фигуры, то есть делает их неподвижными:

1. Жертва;
2. Отвлечение;
3. Атака;
4. Связка.

Задание № 32

Положение в партии, при котором, одна из сторон проигрывает из-за своего хода:

1. Шах;
2. Пат;
3. Цугцванг;
4. Страх.

Задание № 33

Конечная цель шахматной партии:

1. Рокировка;
2. Шах;
3. Мат;
4. Рукопожатие.

Задание № 34

Что подчёркивают шахматисты в шахматной партии под словом «материал»:

1. Обладание большей частью доски;
2. Преимущество в развитии;
3. Достижение материального преимущества;
4. Победу.

Задание № 35

Как переводятся слово «шахматы»?

1. Властитель умер;
2. Спасти короля;
3. Король умер;
4. Береги короля.

Тема 8. Основы дебюта, миттельшпиля, эндшпиля

Задание № 36

Сколько клеток на шахматной доске?

1. 128;
2. 325;
3. 32;
4. 64.

Задание № 37

Какое из этих названий предметов столового прибора является также шахматным термином?

1. лопатка;
2. вилка;
3. нож;
4. ложка.

Задание № 38

Сколько горизонталей на шахматной доске?

1. 16;
2. 8;
3. 64;
4. 32.

Задание № 39

Какая фигура всегда ходит только на одно поле?

1. Король;
2. Пешка;
3. Конь;
4. Ферзь.

Задание № 40

Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру:

1. Рокировка;
2. Связка;
3. Мат;
4. Стратегия.

Задания открытого типа (типовые задания, ситуационные задачи)

Номер вопроса и проверка сформированной компетенции

№ вопроса	Код компетенции	Код индикатора	№ вопроса	Код компетенции	Код индикатора
1	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	11	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
2	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	12	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
3	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	13	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
4	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	14	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
5	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	15	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
6	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	16	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
7	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	17	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
8	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	18	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
9	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	19	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
10	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	20	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2

Ключ ответов к заданиям открытого типа

№ вопроса	Верный ответ
1	Один из вариантов из партии Боголюбов-Алехин (1934г.) По сути все белые пешки слабы. Черные могут играть Сd6, надвинуть пешку a, вывести короля в центр и затем наступать пешкой h. Затем король вступает в игру по ситуации на том или ином фланге. Это и решит исход партии. Белые вряд ли могут справиться со всеми вытекающими проблемами.
2	Партия Кениг-Смыслов (1946г.) Правильный план начинается с 41...g5! Смыслов: Важный пешечный прорыв. Белые не успевают вернуться конем на g2, так как пешка f2 оказывается под ударом. У белых выбор из двух зол. 42.hg fg – у черных проходная. Если не брать, — черные бьют сами и пешка h4 становится крайне слабой. Выигрыш черных лишь вопрос времени.
3	1.Ф:h7+ Л:h7 2.Лg8+ Л:g8 3.Л:g8X
4	1.b4! С:b4 2.Кс2 +-
5	1.Ф:e7+ Кр:e7 2.Л:g7+ Кре6 3.Лh6+ Кpf5 4.Лf6X
6	1.Фf6+ g:f 2.Лf7X
7	1.Кpg7 h4 2.Кpf6 h3 3.Кре6 h2 4.c7 Кpb7 5.Кpd7=
8	1.Ф:g7+!! Кр:g7 2.h8Ф+! Л:h8 3.Лg5+ Кpf8 4.Л:h8+ +-
9	1.Кс4+ d:c 2.Ке4+ Кpd5 3.Фе5X
10	1.Са5X

Тема 1. Краткая история шахмат

Задание №1

Используя данные рисунка ответьте на вопрос - какой план реализации лишней пешки вы бы рекомендовали черным?



Тема 2. Шахматная доска

Задание № 2

Используя данные рисунка представьте ответ на следующие положения:

- в чем выгоды позиции черных?
- наметьте план реализации перевеса.



Тема 3. Шахматные фигуры

Задание №3

Посмотрите на рисунок и напишите комбинацию для мата в 3 хода (ход белых).



Тема 4. Начальная расстановка фигур

Задание №4

Посмотрите на рисунок и напишите комбинацию. Ход белых. Выигрыш.



Тема 5. Ходы и взятие фигур

Задание №5

Используя данные рисунка укажите комбинацию для мата в 4 хода (ход белых).



Тема 6. Шахматная партия

Задание №6

Используя данные рисунка укажите комбинацию для мата в 2 хода (ход белых).



Тема 7. Игра всеми фигурами

Задание №7

Используя данные рисунка укажите комбинацию для (Ход белых. Ничья).



Задание №8

Используя данные рисунка укажите Тактику. Ход белых. Выигрыш.



Задание №9

Используя данные рисунка укажите стратегию для мата в 3 хода (ход белые).



Тема 8. Основы дебюта, миттельшпиле, эндшпиля

Задание №10

Используя данные рисунка укажите стратегию для мата в 1 хода (ход белые).



2 ЭТАП – Промежуточная аттестация по итогам освоения дисциплины

3.3. Вопросы к зачёту:

1. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу.
2. Развитие шахмат в Европе.
3. Чемпионы мира по шахматам.
4. Выдающиеся шахматисты нашего времени.
5. Шахматные правила FIDE.
6. Этика шахматной борьбы.
7. Основные понятия шахмат.
8. Шахматные фигуры.
9. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур.
10. Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило «Каждый ферзь любит свой цвет».

- 11.Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.
- 12.Правила хода и взятия каждой из фигур.
- 13.Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны.
- 14.Легкие и тяжелые фигуры.
- 15.Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые и королевские пешки.
- 16.Превращения пешки.
- 17.Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.
- 18.Мат – цель шахматной партии.
- 19.Матование одинокого короля.
- 20.Задачи на мат в один ход.
- 21.Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей.
- 22.Длинная и короткая рокировка и ее правила.
- 23.Шахматная партия.
- 24.Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию.
- 25.Короткие шахматные партии.
- 26.Шахматная нотация.
- 27.Сущность дебюта.
- 28.Сущность миттельшпиля.
- 29.Сущность эндшпиля.
- 30.Анализ и оценка позиции.
- 31.Шахматная комбинация.

Задания закрытого типа (Тестовые задания)

Общие критерии оценивания

№ п/п	Процент правильных ответов	Оценка
1	86 % – 100 %	5 («отлично»)
2	70 % – 85 %	4 («хорошо»)
3	51 % – 69 %	3 (удовлетворительно)
4	50 % и менее	2 (неудовлетворительно)

Номер вопроса и проверка сформированной компетенции

№ вопроса	Код компетенции	Код индикатора	№ вопроса	Код компетенции	Код индикатора
1	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	21	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
2	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	26	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
3	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	27	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
4	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	28	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2

5	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	29	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
6	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	30	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
7	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	31	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
8	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	32	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
9	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	33	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
10	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	34	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
11	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	35	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
12	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	36	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
13	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	37	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
14	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	38	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
15	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	39	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
16	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	40	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
17	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	41	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
18	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	42	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
19	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	43	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
20	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	44	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2

Ключ ответов

№ вопроса	Верный ответ	№ вопроса	Верный ответ	№ вопроса	Верный ответ	№ вопроса	Верный ответ
1	4	6	1-А, 2-В, 3-Г, 4-Б	11	2	16	3
2	1-Б, 2-Г, 3-В, 4-А	7	4,3,1,2	12	2	17	3
3	1,2,4,3	8	2, 3,4	13	3	18	1
4	1-Г, 2-Б, 3-А, 4- В	9	3	14	4	19	4
5	3,4,2,1	10	1,2,4	15	4	20	2

Ключ ответов

№ вопроса	Верный ответ	№ вопроса	Верный ответ	№ вопроса	Верный ответ	№ вопроса	Верный ответ
21	1	26	3	31	4	36	4
22	3	27	2	32	3	37	2

23	3	28	3	33	3	38	3
24	2	29	3	34	3	39	4
25	3	30	4	35	1	40	2

Задание № 1

Какой шахматной фигуры не существует?

1. Король;
2. Слон;
3. Пешка;
4. Дама.

Задание № 2

Расположите текст столбца 2 так, чтобы он соответствовал определениям, перечисленным в столбце 1 (табл.)

Столбец 1		Столбец 2	
1	Ферзь	А	Шахматная фигура. Устаревшее название - «тура». Классический дизайн представляет собой башню.
2	Король	Б	Самая сильная шахматная фигура. В начале игры белый ... занимает поле d1, а чёрный - d8. В начальной позиции всегда занимает клетку своего цвета.
3	Слон	В	Шахматная фигура. Игроки начинают игру с двумя В начале партии белые ... занимают поля c1 и f1, черные - c8 и f8.
4	Ладья	Г	Главная шахматная фигура. Самая ценная и самая высокая, хотя и не сильнейшая.

Задание № 3

Укажите последовательность ценности шахматных фигур от самой маленькой до самой большой.

1. Пешка;
2. Конь;
3. Король;
4. Ладья.

Задание № 4

Установите соответствия между 1 и 2 столбцами таблицы.

Столбец 1		Столбец 2	
1	Ферзь	А	Передвигается на одну клетку, но в любом направлении. Это необходимо для того, чтобы не допустить мата после получения шаха от соперника.
2	Конь	Б	Ходит буквой «Г» на 3 клетки. Главной его особенностью является то, что он может перепрыгивать через любые препятствия. Такая способность является очень ценной.
3	Король	В	Может двигаться по прямой, по вертикали или горизонтали -

			то есть либо вперед, либо назад, но на любое количество клеток.
4	Ладья	Г	Перемещается в любом направлении на нужное количество клеток. Он считается самой ценной фигурой на доске.

Задание № 5

Установите последовательность пропущенных слов в предложении:
Шахматы – это логическая игра с шахматными на 64-клеточной доске, сочетающая в себе искусства (в том числе в части шахматной композиции), науки и

- 1)Спорта;
- 2)Элементы;
- 3)Настольная;
- 4)Фигурами.

Задание № 6

Укажите соответствие между названиями стадий и их определениями

1	Миттельшпиль;	А	Стадия шахматной партии, в которой, как правило, развиваются основные события в шахматной борьбе - атака и защита, позиционное маневрирование, комбинации и жертвы. Характеризуется большим количеством фигур и разнообразием планов игры;
2	Дебют;	Б	В начале партии фигуры белых и чёрных стоят симметрично на противоположных краях доски.
3	Эндшпиль;	В	Начальная стадия шахматной партии, характеризуется мобилизацией сил играющих;
4	Начальная позиция.	Г	Заключительная часть шахматной партии.

Задание № 7

Укажите правильную последовательность пропущенных слов
Эндшпиль - ... шахматной партии, где главная ... – объявить ... противнику или ... его сдать.

1. Мат;
2. Принудить;
3. Цель;
4. Стадия.

Задание № 8

Укажите, какие понятия не относятся к шахматам (несколько вариантов):

1. Белопольный слон;
2. Нокаут;
3. Финиш

4. Закрытое нападение.

Задание № 9

Назови среди фигур единственную фигуру, которая может перепрыгивать через свои и чужие фигуры:

1. Слон;
2. Пешка;
3. Конь;
4. Ферзь.

Задание № 10

Укажи три способа защиты от шаха:

1. Уничтожить фигуру, объявившую мат;
2. Уйти от шаха;
3. Объявить перемирие;
4. Закрыться от шаха другой фигурой.

Задание № 11

Ценность ферзя примерно равна:

1. Слону и коню;
2. Двум ладьям;
3. Ладье и двум пешкам;
4. Пяти пешкам.

Задание № 12

Как оценивается ценность шахматных фигур:

1. В рублях;
2. В пешках;
3. В долларах;
4. В слонах.

Задание № 13

Стадия шахматной партии, которая обозначает середину шахматной партии:

1. Эндшпиль;
2. Дебют;
3. Миттельшпиль;
4. Турнир.

Задание № 14

Что возникает в шахматной партии вследствие повторения одной и той же позиции более трёх раз:

1. Пат;
2. «Вечный шах»;
3. Мат;
4. Ничья.

Задание № 15

Сколько всего полей в центре?

1. 5;
2. 6;
3. 8;
4. 4.

Задание № 16

Сколько всего фигур и пешек имеется у каждого игрока в начале партии?

1. 32;
2. 64;
3. 16;
4. 24.

Задание № 17

С какого шахматного поля начинается крайняя левая вертикаль:

1. c1;
2. h1;
3. a1;
4. g1.

Задание № 18

Какая диагональ самая длинная:

1. a8 – h1;
2. b1 – h7;
3. d1 – h7;
4. f1 – h3.

Задание № 19

Как ходит ладья:

1. по вертикали;

2. по горизонтали;
3. по диагонали;
4. по вертикали и горизонтали.

Задание № 20

Позиция, при которой королю ходить некуда, но он не находится под шахом:

1. мат;
2. пат;
3. блокировка;
4. цугцванг.

Задание № 21

Согласен ли ты что каждое шахматное поле квадратное?

1. да;
2. нет;
3. наверное;
4. круглое.

Задание № 22

Сколько всего фигур и пешек имеется у каждого игрока в начале партии?

1. 32;
2. 64;
3. 16;
4. 24.

Задание № 23

Какой из этих спортивных терминов относится к шахматам?

1. рашпиль;
2. гамбит;
3. дебют;
4. эндшпиль.

Задание № 24

Какая страна родина шахмат?

1. Россия;
2. Индия;
3. Китай;
4. Монголия.

Задание № 25

Назови среди фигур легкую фигуру:

1. Ферзь;
2. Слон;
3. Пешка;
4. Ладья.

Задание № 26

Окончание шахматной игры, в котором с обеих сторон имеются только пешки:

1. Миттельшпиль;
2. Дебют;
3. Пешечный эндшпиль;
4. Стратегия.

Задание № 27

Одновременное нападение на две фигуры:

1. Ложка;
2. Вилка;
3. Крышка;
4. Тарелка.

Задание № 28

Сколько полей на шахматной доске?

1. 48;
2. 50;
3. 64;
4. 16.

Задание № 29

Стадия шахматной партии, где главная цель - проведение пешек в ферзи:

1. Миттельшпиль;
2. Дебют;
3. Эндшпиль;
4. Начальная позиция.

Задание № 30

Как называется шах, от которого нет защиты:

1. Ничья;

2. Пат;
3. Рокировка;
4. Мат.

Задание № 31

Тактический приём, который парализует фигуры, то есть делает их неподвижными:

1. Жертва;
2. Отвлечение;
3. Атака;
4. Связка.

Задание № 32

Положение в партии, при котором, одна из сторон проигрывает из-за своего хода:

1. Шах;
2. Пат;
3. Цугцванг;
4. Страх.

Задание № 33

Конечная цель шахматной партии:

1. Рокировка;
2. Шах;
3. Мат;
4. Рукопожатие.

Задание № 34

Что подчёркивают шахматисты в шахматной партии под словом «материал»:

1. Обладание большей частью доски;
2. Преимущество в развитии;
3. Достижение материального преимущества;
4. Победу.

Задание № 35

Как переводятся слово «шахматы»?

1. Властитель умер;
2. Спасти короля;
3. Король умер;
4. Береги короля.

Задание № 36

Сколько клеток на шахматной доске?

1. 128;
2. 325;
3. 32;
4. 64.

Задание № 37

Какое из этих названий предметов столового прибора является также шахматным термином?

1. лопатка;
2. вилка;
3. нож;
4. ложка.

Задание № 38

Сколько горизонталей на шахматной доске?

1. 16;
2. 8;
3. 64;
4. 32.

Задание № 39

Какая фигура всегда ходит только на одно поле?

1. Король;
2. Пешка;
3. Конь;
4. Ферзь.

Задание № 40

Нападение на пешку или фигуру, прикрывающую короля, или другую, более ценную фигуру:

1. Рокировка;
2. Связка;
3. Мат;
4. Стратегия.

Задания открытого типа (типовые задания, ситуационные задачи)

Общие критерии оценивания

№ п/п	Процент правильных ответов	Оценка
1	86 % – 100 %	5 («отлично»)
2	70 % – 85 %	4 («хорошо»)
3	51 % – 69 %	3 (удовлетворительно)
4	50 % и менее	2 (неудовлетворительно)

Номер вопроса и проверка сформированной компетенции

№ вопроса	Код компетенции	Код индикатора	№ вопроса	Код компетенции	Код индикатора
1	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	11	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
2	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	12	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
3	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	13	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
4	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	14	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
5	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	15	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
6	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	16	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
7	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	17	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
8	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	18	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
9	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	19	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2
10	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2	20	УК-7	ИУК-7.1 ИУК-7.2

Ключ ответов к заданиям открытого типа

№ вопроса	Верный ответ
1	Один из вариантов из партии Боголюбов-Алехин (1934г.) По сути все белые пешки слабы. Черные могут играть Сd6, надвинуть пешку а, вывести короля в центр и затем наступать пешкой h. Затем король вступает в игру по ситуации на том или ином фланге. Это и решит исход партии. Белые вряд ли могут справиться со всеми вытекающими проблемами.
2	Партия Кениг-Смыслов (1946г.) Правильный план начинается с 41...g5! Смыслов: Важный пешечный прорыв. Белые не успевают вернуться конем на g2, так как пешка f2 оказывается под ударом. У белых выбор из двух зол. 42.hg fg – у черных проходная. Если не брать, — черные бьют сами и пешка h4 становится крайне слабой. Выигрыш черных лишь вопрос времени.

3	1.Ф:h7+ Л:h7 2.Лg8+ Л:g8 3.Л:g8X
4	1.b4! С:b4 2.Кс2 +-
5	1.Ф:e7+ Кр:e7 2.Л:g7+ Кре6 3.Лh6+ Кpf5 4.Лf6X
6	1.Фf6+ g:f 2.Лf7X
7	1.Кpg7 h4 2.Кpf6 h3 3.Кре6 h2 4.c7 Кpb7 5.Кpd7=
8	1.Ф:g7+!! Кр:g7 2.h8Ф+! Л:h8 3.Лg5+ Кpf8 4.Л:h8+ +-
9	1.Кс4+ d:c 2.Ке4+ Кpd5 3.Фе5X
10	1.Са5X

Задание № 1

Используя данные рисунка ответьте на вопрос - какой план реализации лишней пешки вы бы рекомендовали черным?



Задание № 2

Используя данные рисунка представьте ответ на следующие положения:

- в чем выгоды позиции черных?
- наметьте план реализации перевеса.



Задание № 3

Посмотрите на рисунок и напишите комбинацию для мата в 3 хода (ход белых).



Задание № 4

Посмотрите на рисунок и напишите комбинацию. Ход белых. Выигрыш.



Задание №5

Используя данные рисунка укажите комбинацию для мата в 4 хода (ход белых).



Задание №6

Используя данные рисунка укажите комбинацию для мата в 2 хода (ход белых).



Задание №7

Используя данные рисунка укажите комбинацию для (Ход белых. Ничья).



Задание №8

Используя данные рисунка укажите Тактику. Ход белых. Выигрыш.



Задание №9

Используя данные рисунка укажите стратегию для мата в 3 хода (ход белые).



Задание №10

Используя данные рисунка укажите стратегию для мата в 1 хода (ход белые).



4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Зачет является заключительным этапом процесса формирования компетенций обучающегося при изучении дисциплины и имеет целью проверку и оценку знаний обучающегося по теории и применению полученных знаний, умений и навыков при решении практических задач.

Зачет проводится по расписанию, сформированному учебно-методическим управлением, в сроки, предусмотренные календарным учебным графиком.

Зачет принимается преподавателем, ведущим лекционные занятия.

Зачет проводится только при предъявлении обучающимся зачетной книжки и при условии выполнения всех контрольных мероприятий, предусмотренных учебным планом и рабочей программой дисциплины.

Обучающимся на зачет представляется право выбрать один из билетов. Время подготовки к ответу составляет 30 минут. По истечении

установленного времени обучающийся должен ответить на вопросы экзаменационного билета.

Результаты зачета оцениваются по системе «зачтено»/ «не зачтено» и заносятся в зачетно-экзаменационную ведомость и зачетную книжку. В зачетную книжку заносятся только «зачтено». Подписанный преподавателем экземпляр ведомости сдаётся не позднее следующего дня в деканат.

В случае неявки обучающегося на зачет в зачетно-экзаменационную ведомость делается отметка «не явка».

Обучающиеся, не прошедшие промежуточную аттестацию по дисциплине, должны ликвидировать академическую задолженность в установленном локальными нормативными актами Института порядке.