

Шахматы

4 класс

Оценочные (контрольно-измерительные) материалы для контроля освоения курса «Шахматы» разработаны в соответствии с рабочей программой курса внеурочной деятельности для 1-4 классов. Контроль и оценка результатов освоения курса осуществляется четыре раза в год по итогам выполнения практических, освоенных работ и тестов.

Перечень компетенций, формируемых в процессе изучения курса

Обучающиеся должны знать	Обучающиеся должны уметь
4 класс	
- знать и применять основные принципы развития фигур в дебюте;	- владеть основными элементами шахматной тактики и техники расчета вариантов в практической игре;
- открытые дебюты и их теоретические варианты;	- находить и решать различные шахматные комбинации, в том числе мат в 2-3 хода;
- основные шахматные понятия;	- разыгрывать элементарные пешечные, ладейные и легкофигурные эндшпили, знать теоретические позиции;
	- уметь реализовывать материальное преимущество

4 класс

Зачетная работа №1 «Основы миттельшпиля»

Спецификация

Программа курса внеурочной деятельности: «Шахматы»

Класс: 4

Цель проведения: актуализация знаний, полученных ранее, создание проблемных ситуаций, определение уровня понимания и усвоения нового материала.

Структура: Освоенная работа состоит из 8 тестовых заданий с выбором одного правильного ответа.

Система оценивания: Оценивание работ производится по принципу:
освоено/не освоено с занесением данных в электронный журнал класса.

№ задания	Кол-во баллов
1	1
2	1
3	1
4	1
5	1
6	1
7	1
8	1
Шкала перевода	
0-3 балла – «не освоено»	
4-8 балла – «освоено»	

Демонстрационный вариант

1. Стадия шахматной партии, в которой, как правило, развиваются основные события в шахматной борьбе:

- А) Дебют;
- В) Миттельшпиль;
- Б) Эндшпиль;
- Г) Середина.

2. Одна из главных задач миттельшпиля:

- А) Поставить шах;
- В) Захват инициативы;
- Б) Поставить мат;
- Г) Провести рокировку.

3. Ситуация, в которой одна из фигур связывает две вражеские таким образом, что они не могут сдвинуться с места без потерь называется:

- А) Связка;
- В) Двойной шах;
- Б) Двойной удар;
- Г) Рокировка.

4. Одновременное нападение фигуры или пешки на два объекта противника называется:

- А) Связка;
- В) Двойной шах;
- Б) Двойной удар;
- Г) Рокировка.

5. Как называется одновременный шах от двух фигур?

- А) Связка;
- В) Двойной шах;
- Б) Двойной удар;
- Г) Рокировка.

6. Выберите верный способ защиты от двойного шаха:

- А) Перекрытие;
- В) Побить атакующую фигуру;
- Б) Уход короля;
- Г) Контратака.

7. Завлечение фигуры соперника на «неудачное» поле, с последующим взятием, называется:

А) Отвлечение;

В) Блокировка;

Б) Завлечение;

Г) Связка.

8. Прием, с помощью которого заставляют фигуры соперника блокировать путь отступления другой, более ценной фигуры, которая становится объектом атаки.

А) Отвлечение;

В) Блокировка;

Б) Завлечение;

Г) Связка.

Зачетная работа №2 «Шах, мат, пат»

Спецификация

Программа курса внеурочной деятельности: «Шахматы»

Класс: 4

Цель проведения: актуализация знаний, полученных ранее, создание проблемных ситуаций, определение уровня понимания и усвоения нового материала.

Структура: Освоенная работа состоит из 8 тестовых заданий с выбором одного правильного ответа.

Система оценивания: Оценивание работ производится по принципу:
освоено/не освоено с занесением данных в электронный журнал класса.

№ задания	Кол-во баллов
1	1
2	1
3	1
4	1
5	1
6	1
7	1
8	1
Шкала перевода	
0-3 балла – «не освоено»	
4-8 балла – «освоено»	

Демонстрационный вариант

1. Положение, возникающее, когда игрок не может совершить ни одного хода, но при этом его королю не объявлен шах называется:

- А) Шах;
- Б) Мат;
- В) Пат;
- Г) Размен.

2. При положении «Пат» присуждается:

- А) Победа тому, чей ход;
- Б) Поражение тому, чей ход;
- В) Ничья;
- Г) Поражение обоим.

3. Ситуация в партии, когда последовательность уходов и шахов продолжается, причем позиции в какой-то момент начинают повторяться называется:

- А) Вечный шах;
- Б) Мат;
- В) Пат;
- Г) Размен.

4. В какой ситуации «Вечный» шах может привести к ничьей:

- А) Двукратное повторение позиции;
- Б) Пятикратное повторение позиции;
- В) Троекратное повторение позиции;
- Г) Однократное повторение позиции.

5. Положение в партии, когда игрок не может совершить ни одного хода, и при этом его королю объявлен шах, называется:

- А) Шах;
- Б) Мат;
- В) Пат;
- Г) Размен.

6. По какой линии ферзь не должен атаковать слона:

- А) По вертикали;
- Б) По горизонтали;
- В) По диагонали;
- Г) По любой .

7. По какой линии ферзь должен атаковать ладью:

А) По вертикали;

В) По диагонали;

Б) По горизонтали;

Г) По любой.

8. По какой линии ферзь должен атаковать коня:

А) По вертикали;

В) По диагонали;

Б) По горизонтали;

Г) По любой.

Зачетная работа №3 «Эндшпиль»

Спецификация

Программа курса внеурочной деятельности : «Шахматы»

Класс: 4

Цель проведения: актуализация знаний, полученных ранее, создание проблемных ситуаций, определение уровня понимания и усвоения нового материала.

Структура: Освоенная работа состоит из 8 тестовых заданий с выбором одного правильного ответа.

Система оценивания : Оценивание работ производится по принципу :
освоено/не освоено с занесением данных в электронный журнал класса.

№ задания	Кол-во баллов
1	1
2	1
3	1
4	1
5	1
6	1
7	1
8	1
Шкала перевода	
0-3 балла – «не освоено»	
4-8 балла – «освоено»	

Демонстрационный вариант

1. Стадия шахматной партии, в которой определяется победитель:

- А) Дебют;
- Б) Эндшпиль;
- В) Миттельшпиль;
- Г) Середина.

2. Главная задача эндшпиля:

- А) Поставить шах;
- Б) Поставить мат;
- В) Захват инициативы;
- Г) Провести рокировку.

3. Какими фигурами нельзя поставить мат одинокому королю?

- А) Королем и ладьей;
- Б) Королем и ферзем;
- В) Королем и слоном;
- Г) Королем и пешкой.

4. Какими фигурами ставится «Линейный» мат?

- А) Слонами;
- Б) Королем и пешкой.
- В) Ладьями;
- Г) А) Королем и ладьей;

5. При «Линейном» мате короля соперника нужно:

- А) Загнать в центр;
- Б) Загнать в угол;
- В) Загнать на крайнюю вертикаль;
- Г) Загнать на крайнюю горизонталь.

6. Если у одного из соперников закончилось время, отведенное на партию, то:

- А) Засчитывается поражение;
- Б) Засчитывается ничья;
- В) Объявляется переигровка;
- Г) Засчитывается победа.

7. Какое количество времени дается игрокам в «классических» шахматах?

- А) Меньше 60 мин;
- Б) Более 60 мин;
- В) Ровно 60 мин;
- Г) Ровно 30 мин.

8. Какое количество времени дается игрокам в «быстрых» шахматах?

А) Меньше 60 мин;

В) Ровно 60 мин;

Б) Более 60 мин;

Г) Ровно 30 мин.

\

Итоговая контрольная работа «Шахматы школе- 4 год»

Спецификация

Программа курса внеурочной деятельности : «Шахматы»

Класс : 4

Цель проведения: актуализация знаний, полученных ранее, создание проблемных ситуаций, определение уровня понимания и усвоения нового материала.

Структура: Освоенная работа состоит из 24 тестовых заданий с выбором одного правильного ответа.

Система оценивания: Оценивание работ производится по принципу освоено/не освоено с занесением данных в электронный журнал класса.

Инструкция по выполнению теоретических заданий

Вам предлагаются 24 вопросов, соответствующих требованиям к минимуму знаний учащихся 4 классов школы по предмету «Шахматы». К каждому вопросу предложено 4 варианта ответа.

Среди них содержатся как правильные, так и неправильные ответы, а также частично соответствующие смыслу вопросов. Правильным может быть только один - тот, который наиболее полно соответствует смыслу вопроса. Внимательно читайте вопросы и предлагаемые варианты ответов. Ваша задача заключается в выборе одного из четырех вариантов ответа, который, по Вашему мнению, является правильным. Старайтесь не угадывать, а логически обосновывать сделанный Вами выбор. Выбранные Вами ответы отмечайте в соответствующих квадратах бланка ответов любым знаком, позволяющим получить однозначное представление о сделанном Вами выборе. Будьте внимательны, отмечая правильные ответы в бланке.

Исправления и подчистки оцениваются как неправильный ответ.

№ задания	Кол-во баллов
1	1
2	1

3	1
4	1
5	1
6	1
7	1
8	1
9	1
10	1
11	1
12	1
13	1
14	1
15	1
16	1
17	1
18	1
19	1
20	1
21	1
22	1
23	1
24	1
Шкала перевода	
0-11 балла – «не освоено»	
12-24 балла – «освоено»	

Демонстрационный вариант

1. Стадия шахматной партии, в которой, как правило, развиваются основные события в шахматной борьбе:

А) Дебют;

В) Миттельшпиль;

Б) Эндшпиль;

Г) Середина.

2. Одна из главных задач миттельшпиля:

А) Поставить шах;

В) Захват инициативы;

Б) Поставить мат;

Г) Провести рокировку.

3. Ситуация, в которой одна из фигур связывает две вражеские таким образом, что они не могут сдвинуться с места без потерь называется:

А) Связка;

В) Двойной шах;

Б) Двойной удар;

Г) Рокировка.

4. Одновременное нападение фигуры или пешки на два объекта противника называется:

А) Связка;

В) Двойной шах;

Б) Двойной удар;

Г) Рокировка.

5. Как называется одновременный шах от двух фигур?

А) Связка;

В) Двойной шах;

Б) Двойной удар;

Г) Рокировка.

6. Выберите верный способ защиты от двойного шаха:

А) Перекрытие;

В) Побить атакующую фигуру;

Б) Уход короля;

Г) Контратака.

7. Завлечение фигуры соперника на «неудачное» поле, с последующим взятием, называется:

А) Отвлечение;

В) Блокировка;

Б) Завлечение;

Г) Связка.

8. Прием, с помощью которого заставляют фигуры соперника блокировать путь отступления другой, более ценной фигуры, которая становится объектом атаки.

- | | |
|----------------|----------------|
| А) Отвлечение; | В) Блокировка; |
| Б) Завлечение; | Г) Связка. |

9. Положение, возникающее, когда игрок не может совершить ни одного хода, но при этом его королю не объявлен шах называется:

- | | |
|---------|------------|
| А) Шах; | В) Пат; |
| Б) Мат; | Г) Размен. |

10. При положении «Пат» присуждается:

- | | |
|-----------------------------|---------------------|
| А) Победа тому, чей ход; | В) Ничья; |
| Б) Поражение тому, чей ход; | Г) Поражение обоим. |

11. Ситуация в партии, когда последовательность уходов и шахов продолжается, причем позиции в какой-то момент начинают повторяться называется:

- | | |
|----------------|------------|
| А) Вечный шах; | В) Пат; |
| Б) Мат; | Г) Размен. |

12. В какой ситуации «Вечный» шах может привести к ничьей:

- А) Двукратное повторение позиции;
- Б) Пятикратное повторение позиции;
- В) Троекратное повторение позиции;
- Г) Однократное повторение позиции.

13. Положение в партии, когда игрок не может совершить ни одного хода, и при этом его королю объявлен шах, называется:

- | | |
|--------|-----------|
| А) Шах | В) Пат |
| Б) Мат | Г) Размен |

А) По вертикали; В) По диагонали;
Б) По горизонтали; Г) По любой

А) По вертикали; В) По диагонали;
Б) По горизонтали; Г) По любой

А) По вертикали; В) По диагонали;
Б) По горизонтали; Г) По любой

A) Дебют; В) Миттельшпиль;
Б) Эндшпиль; Г) Середина.

А) Поставить шах;
Б) Поставить мат;
В) Захват инициативы;
Г) Провести рокировку.

А) Королем и ладьей; В) Королем и слоном;
Б) Королем и ферзем; Г) Королем и пешкой.

А) Слонами; В) Королем и пешкой.
Б) Ладьями; Г) А) Королем и ладьей;

21. При «Линейном» мате короля соперника нужно:

А) Загнать в центр;

В) Загнать на крайнюю вертикаль;

Б) Загнать в угол;

Г) Загнать на крайнюю горизонталь.

22. Если у одного из соперников закончилось время, отведенное на партию, то :

А) Засчитывается поражение;

В) Засчитывается ничья;

Б) Объявляется переигровка

Г) Засчитывается победа.

23. Какое количество времени дается игрокам в «классических» шахматах?

А) Меньше 60 мин;

В) Ровно 60 мин;

Б) Более 60 мин;

Г) Ровно 30 мин.

24. Какое количество времени дается игрокам в «быстрых» шахматах?

А) Меньше 60 мин;

В) Ровно 60 мин;

Б) Более 60 мин;

Г) Ровно 30 мин