Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:

ФИО: Косенок Сергей Михайлович

Должность: ректор

Дата подписания: 01.07.2025 09:23:23

Уникальный программный ключ:
e3a68f3eaa1e62674b54f4998099b3dbb1d81836

Тестовое задание для диагностического тестирования по дисциплине:

Шахматы, 7 семестр

Код направления подготовки	49.03.02, Физическая культура для лиц с отклонениями в состоянии здоровья (адаптивная физическая культура)
Направленность (профиль)	Адаптивное физическое воспитание
Форма обучения	очная
Кафедра-разработчик	теории физической культуры
Выпускающая кафедра	медико-биологических основ физической культуры

Проверяемая компетенция	Задание	Варианты ответов	Тип сложности вопроса
ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	1 Конь ходит: <i>(выбрать один верный ответ из представленных)</i>	- по диагонали, - по вертикале, - по горизонтали, - буквой Г	Низкий уровень сложности
ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	2. Сколько клеток на шахматной доске: <i>(вписать цифру)</i>		Низкий уровень сложности
ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	3. Шахматы в переводе означает: <i>(выбрать один верный ответ из представленных)</i>	- «Ура! королю», - «Привет королю», - «Смерть королю», - «Король и войско».	Низкий уровень сложности
ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	4. Слон ходит: <i>(выбрать один верный ответ из представленных)</i>	- по диагонали, - по вертикали, - по горизонтали, - буквой Г	Низкий уровень сложности
ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	5. Пешка ходит: <i>(выбрать один верный ответ из представленных)</i>	- по прямой, на одну клетку, а первый ход может на две - по прямой, на любое количество клеток, - по диагонали, на одну клетку, - по диагонали, на любое количество клеток.	Низкий уровень сложности
ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	6. Шахматы зародились в: <i>(Вписать страну)</i>		Средний уровень сложности
ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	7. Пешка рубит: <i>(выбрать один верный ответ из представленных)</i>	- по прямой, на одну клетку, - по прямой, на любое количество клеток, - по диагонали, на одну клетку, - по диагонали, на любое количество клеток.	Средний уровень сложности

ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	8. Пешка может стать: <i>(выбрать несколько правильных ответ из списка, все или ничего)</i>	- ферзем, - королем, - слоном, - ладьей, - конем	Средний уровень сложности
ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	9. Какая фигура ходит по диагонали, вертикали и горизонтали (вписать слово)		Средний уровень сложности
ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	10. Король ходит: <i>(выбрать несколько правильных ответов из списка)</i>	- по диагонали, на одну клетку, - по вертикали на одну клетку, - по горизонтали, на одну клетку - буквой Г, - хоть как.	Средний уровень сложности
ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	11. При рокировке обязательно задействуются фигуры: <i>(выбрать один верный ответ из представленных)</i>	- слон и конь, - король и ферзь, - король и ладья, - ферзь и ладья	Средний уровень сложности
ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	12. Начальная стадия партии, продолжающаяся первые 10-15 ходов, называется: <i>(выбрать один верный ответ из представленных)</i>	- дебют, - миттельшпиль, - эндшпиль	Средний уровень сложности
ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	13. В начале игры на доске находятся _ белых и _ черных фигур (вписать число)		Средний уровень сложности
ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	14. Общее название дебютов, в которых одна из сторон в интересах быстрого развития, захвата центра или просто для обострения игры жертвует материал (обычно пешку, но иногда и фигуру), называется: <i>(выбрать один верный ответ из представленных)</i>	- этюд, - гамбит, - композиция, - цейтнот	Средний уровень сложности
ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	15. Какое количество рокировок может сделать игрок в партии: (вписать число)		Средний уровень сложности
ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	16. Как ходят фигуры <i>(Установить соответствие)</i> Ферзь Ладья Слон Конь	- по диагонали, - по вертикали и горизонтали, - буквой Г, - по вертикали, горизонтали, диагонали	Высокий уровень сложности

ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	17. Расположите фигуры по порядку от самой «слабой» до самой «сильной» - Ферзь, - Слон, - Ладья, - Пешка		Высокий уровень сложности
ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	18. В начальном положении фигуры находятся (установить соответствие): Черный король, Белый король, Черный ферзь, Белый ферзь	- белой клетке d1, - черной клетке e1, - белой клетке e8, - черной клетке d8.	Высокий уровень сложности
ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	19. В соревнованиях по шахматам по окончании партии (установить соответствие) Выигрыш - Проигрыш - Ничья -	-1/2 очков, - 1 очко, - 0 очков.	Высокий уровень сложности
ПК – 1.1. ПК – 1.2. ПК – 5.1.	20. В шахматной партии (установить соответствие) - дебют - миттельшпиль - эндшпиль	- Начальная стадия партии, продолжающаяся первые 10-15 ходов; - Середина игры, в которой обычно происходят основные события шахматной партии; - Заключительная стадия игры, характеризующаяся небольшим количеством фигур на доске, в которой резко возрастает роль пешек и короля	Высокий уровень сложности