

МКОУ «Макаровская НОШ»

Принято решением
педагогического совета
протокол №6 от 31.08.2022 г.

Утверждено
приказ №17-б от 01.09.2022г
Директор школы
В.И.Бойко



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебной дисциплины
«ШАХМАТЫ»
для учащихся 1- 4 классов

Выполнила:
учитель начальных классов
Кривобокова Г.И.

Планируемые результаты освоения обучающимися программы курса

В результате освоения программы учебного занятия (модуля) «Шахматы» обучающиеся начального общего образования общеобразовательных организаций должны:

знать/понимать:

- историю возникновения и развития шахматной игры;
- чемпионов мира по шахматам, их вклад в развитие шахмат, ведущих шахматистов мира;
- вклад чемпионов мира по шахматам в развитие шахматной культуры;
- историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований и личностные (интеллектуальные, физические, духовно-нравственные) качества шахматиста-спортсмена;
- историю развития шахматной культуры и спорта в России, выдающихся шахматных деятелей России;
- использовать приобретенные знания и умения в самостоятельной практической деятельности.

Одновременно обучающиеся должны приобрести следующие ***умения и навыки:***

к концу первого года обучения обучающиеся должны:

- объяснять шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- знать шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- знать правила хода и взятия каждой фигуры;
- ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать вертикаль, горизонталь, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- знать, что такое ничья, пат и вечный шах;

- знать «цену» каждой шахматной фигуры;
- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзем и королем;
- овладеть способом «взятие на проходе»;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть целую шахматную партию с соперником от начала до конца с записью своих ходов и ходов соперника.

к концу второго года обучения обучающиеся должны:

- овладеть умением видеть нападение со стороны соперника, защищать свои фигуры, нападать и создавать угрозы;
- защищать свои фигуры от нападения и угроз;
- решать шахматные задачи на тактику и видеть следующие тактические угрозы в партиях: двойной удар, связку, ловлю фигуры, сквозной удар, мат на последней горизонтали, открытый и двойной шахи;
- ставить мат одинокому королю ладьей и королем;
- разыгрывать шахматную партию с соперником от начала и до конца, правильно выводя фигуры в дебюте;
- реализовывать большое материальное преимущество.

к концу третьего года обучения, обучающиеся должны:

- овладеть новыми элементами шахматной тактики: «завлечение», «отвлечение», «уничтожение защиты», «спертый мат»;
- понимать основы разыгрывания дебюта и правильно выводить фигуры в начале партии;
- знать способы атаки на рокировавшегося и не рокировавшегося короля;
- уметь разыгрывать элементарные пешечные эндшпили и реализовывать большое материальное преимущество.

к концу четвертого года обучения, обучающиеся должны:

- владеть основными шахматными понятиями;
- владеть основными элементами шахматной тактики и техники расчета вариантов в практической игре;
- находить и решать различные шахматные комбинации, в том числе мат в 2-3 хода;
- знать и применять основные принципы развития фигур в дебюте; открытые дебюты и их теоретические варианты;
- уметь атаковать короля при разносторонних и равносторонних рокировках;

- разыгрывать элементарные пешечные, ладейные и легкофигурные эндшпили, знать теоретические позиции;
- уметь реализовывать материальное преимущество;
- принимать участие в шахматных соревнованиях.

Метапредметные результаты освоения программы учебного занятия (модуля) «Шахматы» характеризуют уровень сформированности следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

2. Познавательные УУД:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять, и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение устанавливать причинно-следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, находить нестандартные решения ситуации.

3. Коммуникативные УУД:

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;
- умение учитывать позицию партнера, организовывать и осуществлять сотрудничество с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

Личностные результаты освоения программы учебного занятия (модуля) «Шахматы» отражают индивидуальные личностные качества обучающихся,

которые они должны приобрести в процессе освоения программного материала. Это:

- ориентация на моральные нормы и их выполнение;
- формирование основ шахматной культуры;
- формирование основ чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- уважительное отношение к сопернику;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.

Планируемые результаты освоения учебного занятия (модуля):

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игры.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Содержание учебного предмета.

Содержание теоретического раздела программы

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

На первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске,

сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Содержание второго года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а также знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов.

Третий – четвертый год обучения предполагают обучению решения шахматных задач. На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др. занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Содержание практического раздела программы

Первый год обучения (34 часа из расчета 1 час в неделю)

1. Шахматная доска. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

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

"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

2. Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

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

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. Начальная расстановка фигур. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно

расставляют начальную позицию.

"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. Ходы и взятие фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на

шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

5. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и задания

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить:

стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает

тот, кто объявит первый шах.

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6. Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как

начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

К концу первого года обучения дети должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу первого года обучения дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Второй год обучения (35 часов из расчета 1 час в неделю)

1. Краткая история шахмат. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

2. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания

"Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее

(например: “Вертикаль "е”), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: “На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?” И т. п.

“Назови горизонталь”. Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь

(например: “Вторая горизонталь”).

“Назови диагональ”. А здесь определяется диагональ (например: “Диагональ e1 – a5”).

“Какого цвета поле?” Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

“Кто быстрее”. К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

“Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

3. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

“Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”

“Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят

расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в

армиях учителя и ученика были равны.

“Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

“Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

4. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические, игры и задания

“Шах или мат”. Шах или мат черному королю?

“Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

“Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.

“На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на

одну из крайних вертикалей или горизонталей.

“В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

“Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется

наименьшее количество полей для отхода.

5. Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и задания

“Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

“Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

6. Шахматная комбинация. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

Дидактические игры и задания

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

К концу второго года обучения дети должны знать:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу второго года обучения дети должны уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

Третий год обучения (34 часа из расчета 1 час в неделю)

1. Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”.

Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

“Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в

игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

“Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

“Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

“Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

“Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в

которую белые не нарушают правил игры.

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у

противника образовались сдвоенные пешки.

К концу третьего года обучения дети должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термин «дебют».

К концу третьего года обучения дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;

- точно разыгрывать простейшие окончания.

Четвертый год обучения (35 часов из расчета 1 час в неделю)

1. Основы миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Дидактические задания

“Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и

остаться с лишним материалом.

“Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

“Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

2. Основы эндшпиля. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Дидактические задания

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

“Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

“Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

К концу четвертого года обучения дети должны знать:

- принципы игры в дебюте;

- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу четвертого года обучения дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Тематическое планирование

1 год обучения (33 часа)

Шахматная доска (3 ч.)

- 1 Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля 1
- 2 Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали 1
- 3 Диагональ. Большие и короткие диагонали 1

Шахматные фигуры (20 ч.)

- 4 Белые и черные фигуры 1
- 5 Виды шахматных фигур 1
- 6 Начальное положение 1
- 7 Ладья. Место ладьи в начальном положении 1
- 8 Ход ладьи-1
- 9 Слон. Место слона в начальном положении 1
- 10 Ход слона 1
- 11 Ладья против слона 1
- 12 Ферзь. Место ферзя в начальном положении 1
- 13 Ход ферзя 1
- 14 Ферзь против ладьи и слона 1
- 15 Конь. Место коня в начальном положении 1
- 16 Ход коня 1
- 17 Конь против ферзя, ладьи, слона 1
- 18 Пешка. Место пешки в начальном положении 1
- 19 Ход пешки 1
- 20 Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня 1
- 21 Король. Место короля в начальном положении 1
- 22 Ход короля 1
- 23 Король против других фигур 1

Шах (2 ч.)

- 24 Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха 1

- 25 Открытый шах. Двойной шах 1
- Мат (5 ч.)**
- 26 Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой 1
- 27 Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой
(простые примеры) 1
- 28 Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур
1
- 29 Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей 1
- 30 Рокировка. Длинная и короткая рокировка 1
- Шахматная партия (3 ч.)**
- 31 Игра всеми фигурами из начального положения 1
- 32 Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. 1
- 33 Демонстрация коротких партий. 1
- 2 год обучения (34 часа)**
- Повторение (2 ч.)**
- 1 Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур.
Шах, мат, пат. Начальное положение 1
- 2 Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей 1
- Краткая история шахмат (1 ч.)**
- 3 Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. 1
- Шахматная нотация (3 ч.)**
- 4 Обозначение горизонталей, вертикалей, полей 1
- 5 Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального
положения 1
- 6 Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии. 1
- Ценность шахматных фигур (4 ч.)**
- 7 Ценность фигур. Сравнительная сила фигур 1
- 8 Достижение материального перевеса 1
- 9 Достижение материального перевеса. Способы защиты 1
- 10 Защита 1
- Техника матования одинокого короля (4 ч.)**
- 11 Две ладьи против короля 1
- 12 Ферзь и ладья против короля 1
- 13 Ферзь и король против короля 1
- 14 Ладья и король против короля 1
- Достижение мата без жертвы материала (4 ч.)**
- 15 Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле 1
- 16 Цугцванг 1

17 Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле 1

18 Учебные положения на мат в два хода в дебюте 1

Шахматная комбинация (15 ч.)

19 Матовые комбинации. Тема отвлечения 1

20 Матовые комбинации. Тема завлечения. 1

21 Матовые комбинации. Тема блокировки 1

22 Тема разрушения королевского прикрытия 1

23 Тема освобождения пространства и уничтожения защиты 1

24 Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов 1

25 Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения 1

26 Тема уничтожения защиты. Тема связки 1

27 Тема освобождения пространства. Тема перекрытия 1

28 Тема превращения пешки 1

29 Сочетание тактических приемов 1

30 Патовые комбинации 1

31 Комбинации на вечный шах 1

32 Типичные комбинации в дебюте 1

33 Типичные комбинации в дебюте (услож. примеры). 1

Повторение (1 ч.)

34 Повторение программного материала 1

3 год обучения (34 часа)

Повторение и закрепление (17 ч.)

1 Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр 1

2 Ходы фигур, взятие 1

3 Рокировка 1

4 Превращение пешки. Взятие на проходе 1

5 Шах, мат, пат 1

6 Начальное положение 1

7 Игровая практика. 1

8 Шахматная нотация 1

9 Обозначение горизонталей, вертикалей, полей 1

10 Обозначение шахматных фигур и терминов.

11 Запись начального положения 1

12 Краткая и полная шахматная нотация 1

13 Запись шахматной партии 1

14 Ценность шахматных фигур 1

15 Пример матования одинокого короля 1

16 Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала 1

17 Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии 1

Основы дебюта (18 ч.)

18 Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон 1

19 Решение задания «Мат в 1 ход». Игровая практика 1

20 Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя 1

21 Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая практика 1

22 Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. 1

23 Решение заданий. Игровая практика 1

24 Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. 1

25 «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек» 1

26 Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты 1

27 Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство» 1

28 Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит 1

29 Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка 1

30 Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки 1

31 Связка в дебюте. Полная и неполная связка 1

32 Решение заданий. Игровая практика 1

33 Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты 1

34 Игровая практика.

4 год обучения (34 часа)

Основы миттельшпиля (30 ч.)

1 Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле 1

2 Связка в миттельшпиле. Двойной удар 1

3 Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах 1

4 Решение задания «Выигрыш материала». Игровая практика 1

6 Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки 1

7 Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты 1

8 Темы связки, «рентгена», перекрытия 1

9 Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов 1

10 Решение заданий. Игровая практика 1

11 Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах 1

12 Решение задания «Сделай ничью». Игровая практика 1

13 Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия 1

14 Игровая практика 1

15 Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи) 1

16 Решение заданий. Игровая практика 1

17 Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи) 1

18 Решение заданий. Игровая практика 1

19 Матование двумя слонами (простые случаи) 1

20 Матование слоном и конем (простые случаи) 1

21 Решение заданий. Игровая практика 1

22 Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата» 1

23 Решение заданий. Игровая практика. 1

24 Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция 1

Решение заданий. Игровая практика.

25 Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой 1

26 Решение заданий. Игровая практика 1

27 Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля 1

28 Решение заданий. Игровая практика 1

29 Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля 1

30 Решение заданий. Игровая практика 1

Основы эндшпиля (2 ч.)

31 Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле 1

32 Игровая практика 1

Повторение (2 ч.)

33 Повторение программного материала 1

34 Игровая практика 1

Тематическое планирование

Первый год обучения (33 часа; 1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	Краткое содержание занятия	Дата проведения
<u>1. Шахматная доска (3 ч.)</u>			
1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.	
2	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котятта – хвастунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.	
3	Диагональ. Большие и короткие диагонали	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».	
<u>2. Шахматные фигуры(20ч.)</u>			
4	Белые и черные фигуры	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».	
5	Виды шахматных фигур		
6	Начальное положение	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».	
7	Ладья. Место ладьи в начальном положении		

8	Ход ладьи.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».	
9	Слон. Место слона в начальном положении	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
10	Ход слона	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	
11	Ладья против слона.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
12	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
13	Ход ферзя	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	
14	Ферзь против ладьи и слона.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
15	Конь. Место коня в начальном положении.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
16	Ход коня.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».	

17	Конь против ферзя, ладьи слона.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
18	Пешка. Место пешки в начальном положении	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».	
19	Ход пешки	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	
20	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
21	Король. Место короля в начальном положении 1	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).	
22	Ход короля		
23	Король против других фигур.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».	
3.Шах (2ч.)			
24	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».	
25	Открытый шах. Двойной шах		
	4.Мат (5ч.)	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход.	

26	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой	Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».	
27	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	
28	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур		
29	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	
30	Рокировка. Длинная и короткая рокировка	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	
Шахматная партия (3ч.)			
31	Игра всеми фигурами из начального положения	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	
32	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.	
33	Демонстрация коротких партий		

Второй год обучения (34 часа 1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	Краткое содержание занятия	Дата проведения
1. Повторение изученного материала (2ч)			
1.	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение	Повторение программного материала, изученного за год обучения. Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).	
2.	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две	

		фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.	
<u>2. Краткая история шахмат (1 ч.)</u>			
3.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах	Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.	
<u>3. Шахматная нотация 3ч.</u>			
4.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей шахматных фигур. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с e1 – на e2».	
5.	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).	
6	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.		
<u>4. Ценность шахматных фигур 4ч.</u>			
7.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.	
8.	Достижение материального перевеса	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.	
9	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.	
10.	Защита.	Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.	
<u>5. Техника матования одинокого короля 4ч.</u>			
11.	Две ладьи против короля.	Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания «Шах	

		или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
12.	Ферзь и ладья против короля.	Ферзь и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
13.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	Ферзь и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
14.	Ладья и король против короля.	Ладья и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
<u>6. Достижение мата без жертвы материала 4.</u>			
15.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
16.	Цугцванг		
17.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
18.	. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
<u>7. Шахматная комбинация. (15 ч.)</u>			
19.	Матовые комбинации Тема отвлечения.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
20.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
21.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
22.	Тема разрушения королевского прикрытия.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
23.	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
24.	Другие темы комбинаций и	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	

	сочетание темат. приемов	Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
26.	Тема уничтожения защиты. Тема связи.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связи. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
27.	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
28.	Тема превращения пешки.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.	
29.	Сочетание тактических приемов.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
30	Патовые комбинации.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	
31.	Комбинации на вечный шах.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	
32	Типичные комбинации в дебюте.	Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	
33.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	
8. Повторение программного материала 1ч.			
34.	Повторение программного материала	Повторение программного материала, изученного за первый и второй год обучения	

Третий год обучения (34 часа; 1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	Краткое содержание занятия	Дата проведения
1. Повторение изученного материала (17 ч.)			
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр	Повторение программного материала, изученного за 2 год обучения	
2	Ходы фигур, взятие	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.	
3	Рокировка	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	
4	Превращение пешки. Взятие на проходе	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).	
5	Шах, мат, пат		
6	Начальное положение		
7	Игровая практика.		
8	Шахматная нотация		
9	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей		
10	Обозначение шахматных фигур и терминов.		
11	Запись начального положения		
12	Краткая и полная шахматная нотация		
13	Запись шахматной партии		
14	Ценность шахматных фигур		
15	Пример матования одинокого короля	Игровая практика с записью шахматной партии	

16	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала		
17	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии		
<u>2.ОСНОВЫ ДЕБЮТА (18 ч.)</u>			
18	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон	Игровая практика Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).	
19	Решение задания “Мат в 1 ход” Игровая практика 1		
20	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	
21	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата	
22	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.		
23	Решение заданий. Игровая практика		
24	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.	
25	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.	
26	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	Дидактическое задание “Выведи фигуру”.	
27	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”.	Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.	
28	Принципы игры в дебюте. Борьба	Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.	

	за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.		
29	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь мат в 2 хода neroкированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.	
30	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.	
31	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.	
32	Решение заданий. Игровая практика		
33	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты		
34	Игровая практика.	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	

Четвертый год обучения (34 часа; 1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	Краткое содержание занятия	Дата проведения
<u>1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ 30ч.</u>			
1	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	Игровая практика	
2	Связка в миттельшпиле. Двойной удар.		
3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	Дидактическое задание “Выигрыш материала”.	
4-5	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	
6	Матовые комбинации (на мат		

	в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.		
7	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты		
8	Темы связки, “рентгена”, перекрытия	Игровая практика Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	
9	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	Игровая практика Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	
10	Решение заданий. Игровая практика		
11	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	Дидактическое задание “Сделай ничью”.	
12	Решение заданий. “Сделай ничью”. Игровая практика		
13	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.		
14	Игровая практика		
15	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	
16	Решение заданий. Игровая практика		
17	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	
18	Решение заданий. Игровая практика		

19	Матование двумя слонами (простые случаи)	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.	
20	Матование слоном и конем (простые случаи)	Игровая практика	
21	Решение заданий. Игровая практика		
22	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	Дидактическое задание “Квадрат”.	
23	Решение заданий	Игровая практика	
24	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	Игровая практика Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	
	Решение заданий. Игровая практика		
25	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	
26	Решение заданий. Игровая практика	Игровая практика	
27	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.	
28	Решение заданий. Игровая практика	Игровая практика	
29	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля		

30	Решение заданий. Игровая практика		
2.Основы эндшпиля (2ч.)			
31	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле		
32	Игровая практика		
3.Повторение (2ч.)			
33	Повторение программного материала		
34	Игровая практика		