

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа №4
городского поселения «Рабочий поселок Ванино»
Ванинского муниципального района Хабаровского края

Согласовано на заседании Методического
совета:

Протокол №1
от 28.08.2020г.

Зам. директора по УВР
Крамская М. А./

Утверждено

Приказ №122
от 29.08.2020г.



Селиверстова М. Н./

Рабочая программа по внеурочной деятельности
« Шахматы» с использованием оборудования центра "Точка роста"
направление «общинтеллектуальное»
для 5-11 классов.

Срок реализации программы: 4 года

Составитель: Смирнова Оксана Петровна,
учитель физической культуры

п. Ванино

Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматы» составлена в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта среднего общего образования, разработана на основе программы «Шахматы - школе», для 5-11 классов, автора И.Г. Сухина.

Актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности. Программа направлена на формирование, сохранение и укрепления здоровья учащихся, в основу, которой положены культурологический и личностно-ориентированный подходы.

Шахматы положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Цель: создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

- содействовать интеллектуальному развитию обучающихся, развивать у школьников логическое и образное мышление, память, внимание, усидчивость;
- обучить детей стратегическим основам шахматной игры, методам долгосрочного и краткосрочного планирования действий во время партии;
- способствовать овладению ребятами важнейшими элементами шахматной тактики и техникой расчёта вариантов в практической игре;
- включить обучающихся в систематическое участие в шахматных соревнованиях и турнирах;
- привить любовь и интерес к шахматам и обучению в целом, формировать чувство уважения к сопернику, умение с достоинством преодолевать неудачи и трудности;
- развивать навыки работы в команде, способствовать освоению корпоративной шахматной культуры;
- формировать познавательную мотивацию в процессе обучения.

Основная идея программы заключается в мотивации учащихся на ведение здорового образа жизни, в формировании потребности сохранения физического и психического здоровья как необходимого условия социального благополучия и успешности человека.

Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в содержание занятий игровых ситуаций, чтение дидактических сказок.

Основным критерием отбора форм, методов работы с детьми является создание условий для осознанного личностного роста обучающегося.

Основные формы и средства обучения:

- Практическая игра.
- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- Дидактические игры и задания, игровые упражнения.
- Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
- Участие в турнирах и соревнованиях.

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

- Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны.
- Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система дидактических принципов:

- Принцип психологической комфортности – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
- Принцип *mini-max* – обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- Принцип целостного представления о мире – при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- Принцип вариативности – у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- Принцип творчества – процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах. 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 шаги на шахматной доске. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально

организованная игровая деятельность детей на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Возрастная группа учащихся:

Программа ориентирована на учащихся 5 - 11 классов.

Количество часов:

В базисном учебном плане МБОУ СОШ №4 программа рассчитана на 138 часов: 5 класс – 33 ч., 6 – 9 классы – по 35 ч. Количество часов в неделю – 1 час.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “шахматы” – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

Определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно

Проговаривать последовательность действий.

Уметь высказывать своё предположение (версию) на основе данного задания, уметь работать по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.

Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.

Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками давать эмоциональную оценку деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

2. Познавательные УУД:

Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.

Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

3. Коммуникативные УУД:

Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль.

Слушать и понимать речь других.

Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.

Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.

Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Личностные результаты:

Уметь активно включаться в коллективную деятельность со сверстниками в достижении общей цели.

Оказывать помощь сверстникам в освоении новых упражнений, уметь анализировать их технику, выявлять ошибки и активно помогать в их исправлении.

Проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях.

Ожидаемые результаты:

1 год обучения:

В результате изучения данной программы учащийся приобретает представления:

о шахматных терминах: 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.

о названиях шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.

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.

2 год обучения:

Учащиеся должны знать:

выигрышные стратегии матования одинокого короля;

Уметь:

ставить мат одинокому королю двумя ладьями, королем и ферзем, королем и ладьей из любой позиции;

понимать причины своего выигрыша и проигрыша;

сравнивать и анализировать действия других игроков;

разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.

3 год обучения:

Учащиеся должны знать:

основные идеи комбинаций различных типов;

Уметь:

осуществлять простейшие комбинации;

определять наиболее эффективные способы достижения результата.

4 год обучения:

Учащиеся должны знать:

понятия ограничения, открытой и полуоткрытой линии;

слабые и сильные поля, силу и слабость изолированных пешек в центре, централизацию блокады;

Уметь:

занимать и использовать открытые линии, 7 и 8 горизонтали;

блокировать проходные пешки, оценивать качество расположения фигур;

использовать базовые понятия.

Требования к уровню подготовки учащихся

№	Раздел учебного курса	Компетенции
1.	Шахматная доска	<i>Личностная компетенция:</i> уметь активно включаться в коллективную деятельность со сверстниками в достижении общей цели. <i>Метапредметная компетенция:</i> находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления, играть честно, дружно, соблюдая установленные правила. <i>Коммуникативная компетенция:</i> знакомство с учителем и одноклассниками, умение вступать в диалог.
2.	Шахматные фигуры	<i>Личностная компетенция:</i> проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях. <i>Метапредметная компетенция:</i> находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления, играть честно, дружно, соблюдая установленные правила. <i>Коммуникативная компетенция:</i> управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность, играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами, проявлять больше выдумки и смекалки.
3.	Начальная расстановка фигур	<i>Личностная компетенция:</i> четко выполнять игровые правила, приемы, команды. Оказывать помощь сверстникам в освоении новых упражнений, уметь анализировать их технику, выявлять ошибки и активно помогать в их исправлении. <i>Метапредметная компетенция:</i> организовывать

		<p>самостоятельную деятельность с учетом требований ее безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий.</p> <p><i>Коммуникативная компетенция:</i> управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность, играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами.</p>
4.	Ходы и взятия фигур	<p><i>Личностная компетенция:</i> четко выполнять игровые правила, приемы, команды. Оказывать помощь сверстникам в освоении новых упражнений, уметь анализировать их технику, выявлять ошибки и активно помогать в их исправлении.</p> <p><i>Метапредметная компетенция:</i> организовывать самостоятельную деятельность с учетом требований ее безопасности, сохранности инвентаря и оборудования, организации места занятий.</p> <p><i>Коммуникативная компетенция:</i> управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность, играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами.</p>
5.	Цель шахматной партии	<p><i>Личностная компетенция:</i> уметь активно включаться в коллективную деятельность со сверстниками в достижении общей цели.</p> <p><i>Метапредметная компетенция:</i> находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления, играть честно, дружно, соблюдая установленные правила.</p> <p><i>Коммуникативная компетенция:</i> умение вступать в диалог, управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми, сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность, играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами, проявлять больше выдумки и смекалки.</p>
6.	Игра всеми фигурами из начального положения	<p><i>Личностная компетенция:</i> проявлять положительные качества личности и управлять своими эмоциями в различных (нестандартных) ситуациях и условиях.</p> <p><i>Метапредметная компетенция:</i> находить ошибки при выполнении заданий, отбирать способы их исправления, играть честно, дружно, соблюдая установленные правила.</p> <p><i>Коммуникативная компетенция:</i> управлять эмоциями при общении со сверстниками и взрослыми,</p>

		сохранять хладнокровие, сдержанность, рассудительность, играть смело, с инициативой, согласуя действия с товарищами.
--	--	--

Учебно-тематическое планирование 1 года обучения

№	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	1	1	
2.	Шахматная доска	3	1	2
3.	Шахматные фигуры.	7	3	4
4.	Начальная расстановка фигур.	1	1	
5.	Ходы и взятие фигур	10	4	6
6.	Цель шахматной партии.	7	3	4
7.	Игра всеми фигурами из начального положения.	4		4
Всего:		33	13	20

Содержание 1 года обучения

Тема 1. Введение в образовательную программу.

Теория. Знакомство с программой «Шахматы». Режим занятий. Необходимое оборудование. Правила поведения на занятиях.

Тема 2. Легенды и сказания о возникновении шахмат.

Теория. Что такое шахматы и шахматная игра. Легенды о происхождении шахмат. Для чего нужно играть в шахматы.

Тема 3. Шахматная доска.

Теория. Шахматная доска. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.

Расположение доски между партнерами. 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. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.

Практика. Дидактические игры «Вертикаль», «Горизонталь», «Диагональ».

Тема 4. Шахматные фигуры.

Теория. Фигуры белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Практика. Дидактические игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Что общего?» и др.

Тема 5. Начальная расстановка фигур.

Теория. 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.

Практика. Дидактические игры «Мешочек», «Да и нет» др.

Тема 6. Ходы и взятие фигур.

Теория. Правила хода и взятия каждой из фигур.

Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.

Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.

Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.

Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.

Пешка. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.

Король. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.

Практика. «Игра на уничтожение», дидактические игры «Один в поле воин», «Лабиринт», «Битва часовых», «Атака, еще раз атака», «Двойной удар», «Ограничение подвижности»

Тема 7. Цель шахматной партии.

Теория. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.

Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.

Ничья, Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.

Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.

Практика. Дидактические игры: «Шах – не шах», «5 шахов», «Защита от шаха», «Мат – не мат», «Первый шах», «Рокировка».

Тема 8. Игра всеми фигурам из начального положения.

Теория. Общие положения о том, как начинать шахматную партию. Демонстрация коротких партий.

Практика. Игра всеми фигурами из начального положения. Дидактические игры «Два хода» и др.

Тема 9. Итоговое занятие.

Практика. Повторение программного материала в форме конкурсов, мини-соревнований, турниров.

К концу учебного года 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 учебного года 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.

Календарно-тематическое планирование

№	Название темы	Характеристика деятельности учащихся	Кол-во часов	План	Факт
1.	Вводное занятие.	Знакомство с техникой безопасности во время проведения занятий. Знакомство с режимом работы кружка.	1		
2.	Шахматная доска	Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматная доска квадратные.	1		
3.	Шахматная доска	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество	1		

		вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.			
4.	Шахматная доска	Диагональ. Отличие диагонали от вертикали и горизонтали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Центр. Форма.	1		
5.	Шахматные фигуры	Дидактическая игра «Волшебный мешочек». Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	1		
6.	Начальное положение	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило «ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактическое задание из игры «Волшебный мешочек».	1		
7.	Ладья.	Дидактическое задание из игры «Лабиринт». Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие	1		
8.	Ладья.	Дидактические игры: «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение».	1		
9.	Слон.	Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкие и тяжелые фигуры. Дидактическое задание «Лабиринт».	1		
10.	Слон.	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение».	1		
11.	Ладья против слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры»,	1		

		«Двойной удар».			
12.	Ферзь.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых».	1		
13.	Ферзь.	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение».	1		
14.	Ферзь против ладьи слона.	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых».	1		
15.	Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых».	1		
16.	Конь.	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение».	1		
17.	Конь против ферзя, ладьи, слона.	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых».	1		
18.	Пешка.	Место пешки в начальном положении. Лодейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых».	1		
19.	Пешка.	Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение».	1		
20.	Пешка против ферзя, ладьи, слона, коня.	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых».	1		

21.	Король.	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых».	1		
22.	Король против других фигур.	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехвати часовых».	1		
23.	Шах.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».	1		
24.	Шах.	Открытый шах. Двойной шах. Дидактический задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».	1		
25.	Мат.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат».	1		
26.	Мат.	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактические задания «Мат в один ход».	1		
27.	Мат.	Мат в один ход. Сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	1		
28.	Ничья, пат.	Отличие пат от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактические задания «Пат или не пат».	1		
29.	Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	1		
30.	Шахматная партия	Игра всеми фигурами из начального положения. Дидактическая игра «Два хода».	1		
31.	Шахматная	Самые общие рекомендации о	1		

	партия.	принципах разыгрывании дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.			
32.	Шахматная партия.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	1		
33.	Повторение программного материала.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурам	1		

2 год обучения

Программа «Шахматы, второй год» предусматривает 34 учебных занятия, по одному занятию в неделю. Обучающимся предстоит усваивать простейшие методы реализации материального и позиционного преимуществ. Важной вехой в овладении шахматными основами явится умение малышей ставить мат.

Учебный курс включает в себя шесть тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность шахматных фигур», «Техника матования одинокого короля», «Достижение мата без жертвы материала», «Шахматная комбинация».

Программный материал второго года обучения несколько сложнее, чем материал первого года, ибо если раньше нужно было просто усвоить элементарные правила шахматной игры и возможности каждой отдельной фигуры, то теперь и обучающиеся, и педагог (не игравший прежде в шахматы) должны почувствовать, как фигуры взаимодействуют между собой при защите, атаке, постановке мата (для этого в учебнике и пособии приведены простейшие малофигурные положения).

Шахматы – это целый волшебный мир, мир логики и эмоций, мир со своими взлётами и падениями, радостями и печалью. В наших силах подарить детям золотой ключик в этот волшебный мир. Так давайте же поможем детям поскорей войти в этот мир!

К концу 2 учебного года дети должны знать:

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

К концу 2 учебного года дети должны уметь:

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

Учебно-тематическое планирование 2 года обучения

№	Тема	Количество часов
---	------	------------------

		Всего	Теория	Практика
1.	Повторение пройденного материала	2	1	1
2.	История развития шахмат	1	1	0
3.	Шахматная нотация.	2	1	1
4.	Ценность шахматных фигур	4	2	2
5.	Техника матования одинокого короля	4	1	3
6.	Достижение мата без жертвы материала	3	1	2
7.	Шахматная комбинация	15	3	12
8.	Повторение программного материала	2	-	2
9.	Соревнования, турниры	2	-	2
Всего:		35	10	25

Содержание 2 года обучения

Тема 1. Вводное занятие.

Теория. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.

Практика. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). 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.

Тема 2. История развития шахмат.

Теория. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу.

Тема 3. Шахматная нотация.

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

Практика. Дидактические игры и задания: “Назови вертикаль”; “Назови горизонталь”; «Назови диагональ», “Какого цвета поле?”, “Кто быстрее”, “Вижу цель”. Игровая практика.

Тема 4. Ценность шахматных фигур.

Теория. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Практика. Дидактические игры и задания “Кто сильнее”, “Обе армии равны”, «Выигрыш материала», “Защита”. Игровая практика.

Тема 5. Техника матования одинокого короля.

Теория. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Практика. Дидактические, игры и задания: “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король” и др. Игровая практика.

Тема 6. Достижение мата без жертвы материала.

Теория. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Практика. Дидактические игры и задания: “Объяви мат в два хода”, “Защитись от мата”. Игровая практика.

Тема 7. Тема 1. Вводное занятие.

Теория. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.

Практика. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). 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.

Тема 2. История развития шахмат.

Теория. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу.

Тема 3. Шахматная нотация.

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

Практика. Дидактические игры и задания: “Назови вертикаль”; “Назови горизонталь”; «Назови диагональ», “Какого цвета поле?”, “Кто быстрее”, “Вижу цель”. Игровая практика.

Тема 4. Ценность шахматных фигур.

Теория. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Практика. Дидактические игры и задания “Кто сильнее”, “Обе армии равны”, «Выигрыш материала», “Защита”. Игровая практика.

Тема 5. Техника матования одинокого короля.

Теория. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Практика. Дидактические, игры и задания: “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король” и др. Игровая практика.

Тема 6. Достижение мата без жертвы материала.

Теория. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Практика. Дидактические игры и задания: “Объяви мат в два хода”, “Защитись от мата”. Игровая практика.

Тема 7. Шахматная комбинация.

Теория. 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.).

Практика. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика. “Выигрыш материала”. Игровая практика. Дидактическое задание “Проведи пешку в ферзи”. Игровая практика. “Сделай ничью”. Игровая практика. «Проведи комбинацию».

Тема 8. Итоговое занятие.

Практика. Проведение внутреннего турнира по итогам учебного года.

Календарно-тематическое планирование

№	Название темы	Характеристика деятельности учащихся	Кол-во часов	План	Факт
1.	Повторение пройденного материала.	Повторить: горизонталь, вертикаль, диагональ, вертикаль, горизонталь, ферзь, ходы шахматных фигур; ходы мат, пат; названия фигур, Игровая практика; (игра всеми фигурами полевые и Игровая практика (игра всеми фигурами из начального поло	1		
2.	Повторение пройденного материала.	Повторить: рокировка; взятие на проходе; превращение пешки; варианты ничьей. Знать самые общие рекомендации о принципах разыгрывания	1		

		дебюта. Уметь ставить мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Игровая практика.			
3.	История развития шахмат.	Знать происхождение шахмат, легенды о шахматах. Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.	1		
4.	Шахматная нотация.	Знать обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля, на какое идёт.	1		
5.	Шахматная нотация.	Знать обозначение шахматных фигур и терминов. Уметь записывать начальное положение. Знать краткую и полную шахматную нотацию. Уметь вести запись шахматной партии. Игровая практика (с записью партии или фрагмента партии).	1		
6.	Ценность шахматных фигур.	Знать ценность фигур. Уметь сравнивать силы фигур. Достижение материального перевеса «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя).	1		
7.	Ценность шахматных фигур.	Уметь достигать материального перевеса (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.	1		
8.	Ценность шахматных фигур.	Уметь достигать материального перевеса (выигрыш пешки). Знать способы защиты (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.	1		
9.	Ценность шахматных фигур.	Защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака. Игровая практика.	1		
10.	Техника матования одинокого	Две ладьи против короля (шах, мат или пат). Уметь ставить мат в один, два хода. Игровая	1		

	короля.	практика.			
11.	Техника матования одинокого короля.	Ферзь и ладья против короля (шах, мат или пат). Уметь ставить мат в один, два хода. Игровая практика.	1		
12.	Техника матования одинокого короля.	Ферзь и король против короля (шах, мат или пат). Уметь ставить мат в один, два хода. Игровая практика.	1		
13.	Техника матования одинокого короля.	Ладья и король против короля (шах, мат или пат). Уметь ставить мат в один, два хода. Игровая практика.	1		
14.	Достижение мата без жертвы материала.	Знать, что такое цугцванг. Уметь ставить мат в один, два хода в эндшпиле и защищаться от мата. Игровая практика.	1		
15.	Достижение мата без жертвы материала.	Знать положения на мат в два хода в миттельшпиле. Уметь защищаться от мата. Игровая практика.	1		
16.	Достижение мата без жертвы материала.	Знать положения на мат в два хода в дебюте. Уметь защищаться от мата. Игровая практика.	1		
17.	Шахматная комбинация.	Знать матовые комбинации, темы комбинаций. Игровая практика.	1		
18.	Шахматная комбинация.	Знать матовые комбинации, темы завлечений. Игровая практика.	1		
19.	Шахматная комбинация.	Знать матовые комбинации, темы блокировки. Игровая практика.	1		
20.	Шахматная комбинация.	Знать матовые комбинации, темы разрушения королевского прикрытия. Игровая практика.	1		
21.	Шахматная комбинация.	Знать матовые комбинации, темы освобождения пространства. Игровая практика.	1		
22.	Шахматная комбинация.	Знать матовые комбинации, другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Игровая практика.	1		
23.	Шахматная комбинация.	Знать комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Игровая практика.	1		

24.	Шахматная комбинация.	Знать комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Игровая практика.	1		
25.	Шахматная комбинация.	Знать комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Игровая практика.	1		
26.	Шахматная комбинация.	Знать комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Игровая практика.	1		
27.	Шахматная комбинация.	Знать комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Игровая практика.	1		
28.	Шахматная комбинация.	Знать комбинации, ведущие к достижению ничьей. Игровая практика.	1		
29.	Шахматная комбинация.	Знать комбинации, ведущие к достижению ничьей. Игровая практика.	1		
30.	Шахматная комбинация.	Типичные комбинации в дебюте. Игровая практика.	1		
31.	Шахматная комбинация.	Типичные комбинации в дебюте. Игровая практика.	1		
32.	Повторение программного материала.	Игровая практика.	1		
33.	Повторение программного материала.	Игровая практика.	1		
34.	Игровая практика	Соревнования, турниры	1		
35.	Игровая практика	Соревнования, турниры	1		

Содержание 3 год обучения

1. Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. 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 “пешкоода”. 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.

2. Основы миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпили. 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.

3. 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”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

“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 3 учебного года дети должны знать:

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

К концу 3 учебного года дети должны уметь:

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

Учебно-тематическое планирование 3 года обучения

№	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	2	1	1
2.	История развития шахмат	2	2	-
3.	Основы дебюта	10	3	7
4.	Основы миттельшпиля	9	3	6

5.	Основы эндшпиля	10	3	8
6.	Соревнования, турниры	2	-	2
Всего:		35	12	23

Календарно-тематическое планирование

№	Название темы	Характеристика деятельности учащихся	Кол-во часов	План	Факт
1.	Повторение пройденного материала.	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.	1		
2.	Игровая практика.	Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.	1		
3.	Повторение пройденного материала.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. 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.	1		
4.	Игровая практика	Игровая практика с записью шахматной партии.	1		
5.	Основы дебюта.	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).	1		

6.	Игровая практика.	Решение задания “Мат в 1 ход”.	1		
7.	Основы дебюта.	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	1		
8.	Игровая практика.	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	1		
9.	Основы дебюта.	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата”.	1		
10.	Игровая практика.	Решение заданий. “Поставь детский мат”, “Защитись от мата”.	1		
11.	Основы дебюта.	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.	1		
12.	Игровая практика.	Решение заданий. “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”.	1		
13.	Основы дебюта.	Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.	1		
14.	Игровая практика.	Решение заданий. Поставь мат в 1 ход “повторюшке”.	1		
15.	Основы дебюта.	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Дидактическое задание “Выведи фигуру”.	1		
16.	Игровая практика.	Решение задания “Выведи фигуру”.	1		
17.	Основы дебюта.	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выиграш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.	1		

18.	Игровая практика.	Решение заданий. Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.	1		
19.	Основы дебюта.	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.	1		
20.	Игровая практика.	Решение заданий. “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.	1		
21.	Основы дебюта.	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка. Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получат ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.	1		
22.	Игровая практика.	Решение заданий. “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”	1		
23.	Основы дебюта.	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”.	1		
24.	Игровая практика.	Решение заданий. “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.	1		
25.	Основы дебюта.	Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.	1		
26.	Игровая практика.	Решение заданий. “Выиграй фигуру”, «Успешное развязывание”.	1		
27.	Основы дебюта.	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и	1		

		закрытые дебюты.			
28.	Основы дебюта.	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1		
29.	Основы миттельшпиля	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1		
30.	Основы миттельшпиля	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.	1		
31.	Игровая практика.	Решение задания “Выигрыш материала”.	1		
32.	Основы миттельшпиля	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Дидактическое задание “Выигрыш материала”.	1		
33.	Основы миттельшпиля	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1		
34.	Игровая практика.	Соревнования, турниры.	1		
35.	Игровая практика.	Соревнования, турниры.	1		

Учебно-тематическое планирование 4 года обучения

№	Тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Вводное занятие	2	1	1
2.	История развития шахмат	2	2	-
3.	Основы дебюта	10	3	7
4.	Основы миттельшпиля	8	3	5
5.	Основы эндшпиля	11	3	8
6.	Соревнования, турниры	2	-	2
Всего:		35	12	23

Содержание 4 года обучения

Тема 1. Вводное занятие.

Теория. Задачи на новый учебный год. Повторение теоретического материала.

Практика. Диагностические турниры между воспитанниками. Анализ результатов турниров. Разбор типичных ошибок. Решение практических задач на устранение ошибок.

Тема 2. История развития шахмат.

Теория. Появление и распространение шахмат в России.

Тема 3. Основы дебюта.

Теория. Коротко о дебютах. 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.

Практика. Практические задания: “Мат в 2 хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Нужно ли побить пешку?”; “Захвати центр”; “Можно ли сделать рокировку?” и др. Игровая практика.

Тема 4. Основы миттельшпиля.

Теория. 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.

Практика. Практические задания “Мат в 3 хода”, “Сделай ничью” и др.

Тема 5. Основы эндшпиля.

Теория. 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.

Практика. “Выигрыш или ничья?”, 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.

Тема 6. Итоговые занятия.

Практика. Организация и проведение турниров среди учащихся «Шахматы».

К концу учебного года дети должны знать:

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

К концу учебного года дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
 - находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания по итогам 4 лет обучения

Календарно-тематическое планирование

№	Название темы	Характеристика деятельности учащихся	Кол-во часов	План	Факт
1.	Вводный урок	Повторение пройденного материала.	1		
2.	Основы миттельшпиля.	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	1		
3.	Игровая практика.	Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1		
4.	Основы миттельшпиля.	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	1		
5.	Основы дебюта.	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).	1		
6.	Основы миттельшпиля.	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки,	1		

		“рентгена”, перекрытия. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.			
7.	Игровая практика.	Решение заданий. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.“	1		
8.	Основы миттельшпиля.	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	1		
9.	Дебют.	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата”.	1		
10.	Игровая практика.	Решение заданий. “Поставь детский мат”.	1		
11.	Основы миттельшпиля.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание “Сделай ничью”.	1		
12.	Основы миттельшпиля.	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1		
13.	Игровая практика.	Решение заданий. “Сделай ничью”.	1		
14.	Основы эндшпиля	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	1		
15.	Игровая практика.	Решение заданий. “Мат в 2 хода”, “Выигрыш фигуры”.	1		
16.	Основы	Ферзь против слона. Ферзь	1		

	эндшпиля	против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.			
17.	Основы эндшпиля	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”,	1		
18.	Основы эндшпиля	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.	1		
19.	Игровая практика.	Решение заданий. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1		
20.	Основы эндшпиля	Пешка против короля. Куда пешка проходит в ферзи без помощи ферзя. Правильно “квadrата” короля. Дидактическое задание “Квadrат”. Дидактическое задание “Квadrат”.	1		
21.	Игровая практика.	Решение задания правило “квadrата”. “Квadrат”.	1		
22.	Основы эндшпиля	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция. Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	1		
23.	Игровая практика.	Решение заданий. “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”.	1		
24.	Основы эндшпиля	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Дидактические задания “Мат в 3 хода”.	1		
25.	Игровая практика.	«Выигрыш или ничья?», “Куда отступить королем?”.	1		

26.	Основы эндшпиля	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля. Дидактические задания “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	1		
27.	Игровая практика.	Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1		
28.	Основы эндшпиля	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля. Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.	1		
29.	Основы эндшпиля	“Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.	1		
30.	Основы эндшпиля	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	1		
31.	Игровая практика.	Решение заданий. “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”.	1		
32.	Игровая практика.	Турниры, соревнования.	1		
33.	Игровая практика.	Турниры, соревнования.	1		
34.	Повторение пройденного материала.	Решение задания “Выигрыш материала”.	1		
35.		“Выигрыш или ничья?”.	1		

Материально-техническое обеспечение

На занятиях используются:

1. Шахматные часы – 2 штук;
2. Вопросники к контрольным занятиям и викторинам;
3. Комплекты шахматных фигур с досками – 14 штук;

Список литературы:

1. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. Пособие для учителя. Обнинск, 2012.
2. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. Пособие для учителя. Обнинск, 2012.

3. Сухин И. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры. Обнинск, 2014.
4. Сухин И. Шахматы, третий год, или Учусь и учу. Обнинск, 2014.
5. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: – Обнинск: Духовное возрождение, 2012.
6. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. – Обнинск: Духовное возрождение, 2014.

