

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Основная общеобразовательная школа № 5»

Утверждаю:

Директор МБОУ «ООШ № 5»

Ширшова З.Е.

Приказ №

от « 28 » августа 2025г.



Рассмотрено

на педагогическом совете

от « 28 » августа 2025г.

Протокол № 1

**Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа
физкультурно – спортивной направленности:
«Шахматы»**

Возраст обучающихся: 7-14 лет

Срок реализации: 4 года

Программу разработал:
Шумский Николай Николаевич,
педагог дополнительного образования
высшей категории

село Большое Трифоновно
2025

Содержание

1 Основные характеристики общеразвивающей программы.....	3
1.1 Пояснительная записка	3
1.2 Цель и задачи общеразвивающей программы.....	5
1.3 Содержание общеразвивающей программы	6
1.4 Планируемые результаты.....	24
2 Организационно-педагогические условия	28
2.1 Условия реализации программы.....	29
2.2 Формы аттестации/контроля и оценочные материалы	29
2.3 Рабочая программа воспитания.....	31
3 Список литературы.....	32
4 Приложения	
4.1 Приложение 1 «Календарно – тематический план 1 года обучения»	
4.2 Приложение 2 «Календарно – тематический план 2 года обучения»	
4.3 Приложение 3 «Календарно – тематический план 3 года обучения»	
4.4 Приложение 4 «Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности первого года обучения»	
4.5 Приложение 5 «Пример поурочного планирования первого года обучения»	
4.6 Приложение 6 «Пример поурочного планирования второго года обучения»	
4.7 Приложение 7 «Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности второго года обучения»	
4.8 Приложение 8 «Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности третьего - четвертого года обучения»	
4.9 Приложение 9 «Пример поурочного планирования третьего - четвертого года обучения»	

1 Основные характеристики общеразвивающей программы

1.1 Пояснительная записка

Направленность: физкультурно-спортивная.

Актуальность: Рабочая программа составлена на основе ФГОС второго поколения.

Данная программа разработана в соответствии с требованиями нормативно-правовых документов в области образования, защиты прав ребенка:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный Закон Российской Федерации от 14.07.2022 г. № 295-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный Закон Российской Федерации от 24.07.1998 г. № 124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (в редакции 2013 г.);
- концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р;
- Указ Президента Российской Федерации от 21.07.2020 № 474 «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Указ Президента Российской Федерации от 09.11.2022 № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»;
- постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 г. № 2 «Об утверждении санитарных норм и правил»;
- постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 05.05.2018 №298 «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- приказ Министерства науки и высшего образования РФ и Министерства просвещения РФ от 5 августа 2020 г. № 882/391 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности при сетевой форме реализации образовательных программ»;
- письмо Минобрнауки России № 09-3242 от 18.11.2015 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»);
- письмо Минобрнауки России от 28.08.2015 № АК-2563/05 «О методических рекомендациях» (вместе с «Методическими рекомендациями по организации

образовательной деятельности с использованием сетевых форм реализации образовательных программ»;

- письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 30.12. 2022 г. № АБ-3924/06 «О направлении методических рекомендаций» (вместе с «Методическими рекомендациями «Создание современного инклюзивного образовательного пространства для детей с ограниченными возможностями здоровья и детей-инвалидов на базе образовательных организаций, реализующих дополнительные общеобразовательные программы в субъектах Российской Федерации»);

- письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.05.2020 № ВБ-976/04 «Рекомендации по реализации внеурочной деятельности, программы воспитания и социализации и дополнительных общеобразовательных программ с применением дистанционных образовательных технологий»;

- приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 30.03.2018 № 162-Д «Об утверждении Концепции развития образования на территории Свердловской области на период до 2035 года»;

- приказ Министерства образования и молодежной политики Свердловской области от 29.06.2023 № 785-Д «Об утверждении Требований к условиям и порядку оказания государственной услуги в социальной сфере «Реализация дополнительных образовательных программ в соответствии с социальным сертификатом».

В школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Ведение занятий позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков – сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. 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 и т.д.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отставать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Развитие междисциплинарных связей на основе шахматной истории способствует решению комплексной программы по становлению личности.

Формы освоения искусства игры в шахматы довольно разнообразны, овладение ими происходит на всем маршруте освоения программы. С этой целью применяются различные формы работы: лекции; беседы; игровые и практические занятия; исследовательские работы; сеансы одновременной игры с руководителем; конкурсы по решению задач, этюдов; турниры; игры с гандикапом; игры различного типа на шахматную тематику; доклады по истории шахмат; анализы сыгранных на ответственных турнирах партий. Основным критерием отбора форм, методов работы с детьми является создание условий для осознанного личностного роста обучающегося.

Отличительными особенностями являются:

- определение видов организации деятельности обучающихся, направленных на достижение личностных, метапредметных и предметных результатов освоения программы;

- в основу реализации программы положены ценностные ориентиры и воспитательные результаты;
- ценностные ориентиры организации деятельности предполагают уровневую оценку в достижении планируемых результатов;
- достижения планируемых результатов отслеживаются в рамках внутренней системы оценки: педагогом, администрацией.

В целях обогащения и развития духовного мира каждого ребенка в педагогическом процессе используется богатейший потенциал шахмат – образовательный, культурный, духовный, воспитательный, спортивный, коммуникативный.

Адресат: Программа предназначена для детей как младшего школьного возраста, так и среднего школьного возраста – 7-14 лет. Участниками группы являются обучающиеся одной параллели. Группа состоит из 8-10 человек.

Режим занятий: 1 год обучения – 1 урок 1 раз в неделю, 2, 3 год обучения – 1 урок 1 раз в неделю, 4 год обучения – 1 урок 1 раз в неделю.

Объем программы: 134 ч (1 год обучения – 33 ч, 2, 3 год обучения – по 34 ч, 4 год обучения – 33 ч).

Срок освоения: 4 года.

Перечень форм обучения: групповая, очная.

Перечень видов занятий: практическая игра, дидактическая игра, дидактическое задание, игровое упражнение, инсценировка, турнир, соревнование, показательное выступление.

Перечень форм подведения итогов: беседа, практическое занятие.

1.2 Цель и задачи общеразвивающей программы

Цель программы – создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы, совершенствование уровня шахматной игры.

Задачи программы:

образовательные:

- 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 расчета 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.

Развивающие:

- развить интерес к специальным знаниям по теории и истории театрального искусства;
- развить творческую активность через индивидуальное раскрытие способностей каждого ребенка;
- развить эстетическое восприятие, художественный вкус, творческое воображение;
- систематическое и целенаправленное развитие зрительного восприятия, пространственного мышления, фантазии, речи детей;

–развитие коммуникативной культуры детей.

Воспитательные:

–воспитание эстетического вкуса, исполнительской дисциплины;

–воспитание творческой активности подростка, ценящей в себе и в других такие качества, как доброжелательность, трудолюбие, уважение к творчеству других;

–духовно-нравственное и художественно-эстетическое воспитание средствами традиционной, народной и мировой культуры;

–формирование художественных предпочтений, этических, эстетических оценок искусства, природы, окружающего мира;

–формирование нравственных качеств, гуманистической личностной позиции, позитивного и оптимистического отношения к жизни.

1.3 Содержание общеразвивающей программы

Учебный (тематический) план:

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
1 год обучения					
1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	1	1		Беседа
2	Шахматная доска	1	1		
	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Вертикаль, горизонталь	1		1	Решение задач
3	Шахматная доска. Диагональ. Центр	1		1	Решение задач
4	Шахматные фигуры	1	0,5	0,5	
	Знакомство с шахматными фигурами. Белые, черные. Ладья, слон. Ферзь, конь (правило «ферзь любит свой цвет»). Пешка, король				Решение задач
	Закрепление пройденного материала. Шахматная доска и фигуры				Решение задач
5	Начальная расстановка фигур	1	0,5	0,5	
	Начальное положение. Связь между горизонталями, вертикалями. Расположение каждой из фигур в начальной позиции				Решение задач
6	Ладья, ходы и взятия.	1	0,5	0,5	
7	Ладья. Ладья в игре.	1	0,5	0,5	Решение задач
8	Знакомство с шахматной фигурой. Слон. Слон в игре. Белопольные и чернопольные слоны. Одноцветные и разноцветные слоны	1	0,5	0,5	Решение задач
9	Слон, игра на уничтожение.	1	0,5	0,5	Решение задач
10	Ладья против слона.	1	0,5	0,5	Решение задач
11	Ферзь, ходы и взятия.	1	0,5	0,5	Решение

					задач
12	Ферзь в игре. Игра «на уничтожение». Легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые	1	0,5	0,5	Решение задач
13	Ферзь против ладьи и слона	1	0,5	0,5	Решение задач
14	Знакомство с шахматной фигурой. Конь	1	0,5	0,5	Решение задач
15	Конь в игре	1	0,5	0,5	Решение задач
16	Конь против ферзя, ладьи, слона	1	0,5	0,5	Решение задач
17	Знакомство с пешкой	1	0,5	0,5	Решение задач
18	Пешка в игре	1	0,5	0,5	Решение задач
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	1	0,5	0,5	Решение задач
20	Знакомство с шахматной фигурой. Король	1	0,5	0,5	Решение задач
21	Король против других фигур	1	0,5	0,5	Решение задач
22	Шах	1	0,5	0,5	
23	Шах	1	0,5	0,5	Решение задач
24	Мат	1	0,5	0,5	Решение задач
25	Ставим мат	1	0,5	0,5	Решение задач
26	Мат в один ход	1	0,5	0,5	
27	Ничья, пат	1	0,5	0,5	Решение задач
28	Рокировка. Длинная и короткая рокировка и ее правила	1	0,5	0,5	Решение задач
29	Шахматная партия	1	0,5	0,5	Решение задач
30	Шахматная партия	1	0,5	0,5	Анализ партий
31	Шахматная партия	1	0,5	0,5	
32	Повторение программного материала	1	0,5	0,5	Решение задач
33	Повторение программного материала	1		1	Решение задач
	Всего	33	16	17	
2 год обучения					
1	Повторение изученного материала	2	1	1	
2	Краткая история шахмат	1	0,5	0,5	Беседа
3	Шахматная нотация	1	0,5	0,5	Анализ записей
3.1	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей				Решение задач

3.2	Обозначение шахматных фигур и терминов				Решение задач
4	Ценность шахматных фигур	4	2	2	
4.1	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур	1	0,5	0,5	
4.2	Достижение материального перевеса	1	0,5	0,5	Решение задач
4.3	Способы защиты	1	0,5	0,5	Решение задач
4.4	Защита	1	0,5	0,5	Решение задач
5	Техника матования одинокого короля	4	2	4	
5.1	Две ладьи против короля	1	0,5	0,5	Решение задач
5.2	Ферзь и ладья против короля	1	0,5	0,5	Решение задач
5.3	Ферзь и король против короля	1	0,5	0,5	Решение задач
5.4	Ладья и король против короля	1	0,5	0,5	Решение задач
6	Достижения мата без жертвы материала	3	1,5	3	
6.1	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле	1	0,5	0,5	Решение задач
6.2	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле	1	0,5	0,5	Решение задач
6.3	Учебные положения на мат в два хода в дебюте	1	0,5	0,5	Решение задач
7	Шахматная комбинация	15	7,5	7,5	
7.1	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения	1	0,5	1	Решение задач
7.2	Матовые комбинации. Тема завлечения	1	0,5	1	Решение задач
7.3	Матовые комбинации. Тема блокировки	1	0,5	1	Решение задач
7.4	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия	1	0,5	1	Решение задач
7.5	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена»	1	0,5	1	Решение задач
7.6	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации, сочетание приемов	1	0,5	1	Решение задач
7.7	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения	1	0,5	1	Решение задач
7.8	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки	1	0,5	1	Решение задач
7.9	Комбинации, ведущие к достижению	1	0,5	1	Решение

	материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия				задач
7.10	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки	1	0,5	1	Решение задач
7.11	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов	1	0,5	1	Решение задач
7.12	Комбинации для достижения ничьи Патовые комбинации	1	0,5	1	Решение задач
7.13	Комбинации для достижения ничьи. Комбинации на вечный шах	1	0,5	2	Решение задач
7.14	Типичные комбинации в дебюте	1	0,5	2	Решение задач
7.15	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры)	1	0,5	2	Решение задач
8	Повторение программного материала	3	1	2	
8.1	Повторение материала	2	1	1	Анализ партий
8.2	Подведение итогов года. Конклуб на решение шахматных задач	1	1		Решение задач
	Всего	34	17	17	
3 год обучения					
1	Повторение изученного материала	4	2	2	
1.1	Повторение изученного материала	2	1	1	Решение задач
1.2	Игровая практика	1	0,5	0,5	Анализ партий
1.3	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно)	1	0,5	0,5	Решение задач
2	Основы дебюта	26	13	13	
2.1	Решение задания «Мат в 1 ход»	1		1	Решение задач
2.2	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя	1	1		Решение задач
2.3	Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя»	1		1	Решение задач
2.4	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита	1	1		
2.5	Решение заданий	1		1	Решение задач
2.6	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника	1	1		
2.7	Решение заданий	1		1	Решение задач
2.8	«Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание	1	1		

	«повторюшек»				
2.9	Решение заданий	1		1	Решение задач
2.10	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты	1	1		
2.11	Решение задания «Выведи фигуру»	1		1	Решение задач
2.12	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоступство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила)	1	1		
2.13	Решение заданий	1		1	Решение задач
2.14	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит	1	1		
2.15	Решение заданий	1		1	Решение задач
2.16	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка	1	1		
2.17	Решение заданий	1		1	Решение задач
2.18	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки	1	1		
2.19	Решение заданий	1		1	Решение задач
2.20	Связка в дебюте. Полная и неполная связка	1	1		
2.21	Решение заданий	1		1	Решение задач
2.22	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты	1	1		
2.23	Решение заданий	1		1	Решение задач
2.24	Типичные комбинации в дебюте	1	1		Решение задач
2.25	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры)	1		1	Решение задач
2.26	Решение заданий	1		1	Решение задач
3	Повторение программного материала	3	1	2	
3.1	Повторение программного материала третьего года обучения	2	1	1	Решение задач
3.2	Подведение итогов года. Конклуб на решение шахматных задач	1		1	Решение задач
	Всего	34	17	17	
4 год обучения					
1	Повторение изученного материала	3	1	2	
1.1	Игровая практика	1		1	Анализ

					партий
1.2	Повторение изученного материала	2	1	1	Решение задач
2	Основы миттельшпиля	17	9	8	
2.1	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	1	1		
2.2	Игровая практика	1		1	Анализ партий
2.3	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1	1		
2.4	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1	1		
2.5	Решение задания «Выигрыш материала»	1		1	Решение задач
2.6	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки	1	1		
2.7	Решение заданий	1		1	Решение задач
2.8	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1	1		
2.9	Решение заданий	1		1	Решение задач
2.10	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, «рентгена», перекрытия	1	1		
2.11	Решение заданий	1		1	Решение задач
2.12	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов	1	1		
2.13	Решение заданий	1		1	Решение задач
2.14	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1	1		
2.15	Решение заданий «Сделай ничью»	1		1	Решение задач
2.16	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия	1	1		
2.17	Решение заданий	1		1	Решение задач
3	Основы эндшпиля	12	6	6	

3.1	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1	1		
3.2	Решение заданий	1		1	Решение задач
3.3	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1	1		
3.4	Решение заданий	1		1	Решение задач
3.5	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи)	1	1		
3.6	Решение заданий	1		1	Решение задач
3.7	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата»	1	1		
3.8	Решение заданий	1		1	Решение задач
3.9	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	1	1		
3.10	Решение заданий	1		1	Решение задач
3.11	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1	1		
3.12	Решение заданий	1		1	Решение задач
3.13	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1	1		
4	Повторение пройденного материала	1		1	Анализ партий
	Всего	33			

Содержание учебного (тематического) плана:

Первый год обучения.

1 Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.

Теория: Сказка «Путешествие в сказочное королевство». Инструктаж по технике безопасности.

2 Шахматная доска.

2.1 Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Вертикаль, горизонталь.

Теория: Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль.

Практика: 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.

2.2 Шахматная доска. Диагональ. Центр.

Теория: Шахматная доска, диагональ, центр.

Практика: Дидактические игры и задания «Диагональ» - двое играющих по очереди заполняют одну из диагоналей шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т.п.).

3 Шахматные фигуры.

3.1 Знакомство с шахматными фигурами. Белые, черные. Ладья, слон. Ферзь, конь (правило «ферзь любит свой цвет»). Пешка, король.

Теория: Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правило «ферзь любит свой цвет».

Практика: 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. «Угадай-ка» - 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.

3.2 Закрепление пройденного материала. Шахматная доска и фигуры.

Практика: Дидактические игры и задания «Мешочек» - ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

4 Начальная расстановка фигур.

4.1 Начальное положение. Связь между горизонталями, вертикалями. Расположение каждой из фигур в начальной позиции.

Теория: Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Практика: Дидактические игры и задания «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.

5 Ходы и взятие фигур.

5.1 Знакомство с шахматной фигурой. Ладья. Ладья в игре.

Теория: Знакомство с шахматной фигурой. Ладья. Ладья в игре.

Практика: Дидактические игры и задания «Игра на уничтожение» - 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» - 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.

5.2 Знакомство с шахматной фигурой. Слон. Слон в игре. Белопольные и чернопольные слоны. Одноцветные и разноцветные слоны.

Теория: Знакомство с шахматной фигурой. Слон. Слон в игре. Белопольные и чернопольные слоны. Одноцветные и разноцветные слоны.

Практика: «Игра на уничтожение» - важная игра клуба. 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» - 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.

5.3 Правила хода и взятия каждой из фигур. Ладья против слона.

Теория: Правила хода и взятия каждой из фигур. Ладья против слона.

Практика: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

5.4 Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь. Ферзевые, королевские пешки.

Теория: Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь. Ферзевые, королевские пешки.

Практика: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

5.5 Ферзь в игре. Игра «на уничтожение». Легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые.

Теория: Ферзь в игре. Игра «на уничтожение». Легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые.

Практика: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

5.6 Взятие на проходе, превращение пешки.

Теория: Взятие на проходе, превращение пешки.

Практика: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

5.7 Ферзь против ладьи и слона.

Теория: Ферзь против ладьи и слона.

Практика: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

5.8 Знакомство с шахматной фигурой. Конь.

Теория: Знакомство с шахматной фигурой. Конь.

Практика: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

5.9 Конь в игре.

Теория: Конь в игре.

Практика: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

5.10 Конь против ферзя, ладьи, слона.

Теория: Конь против ферзя, ладьи, слона.

Практика: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

5.11 Знакомство с пешкой.

Теория: Знакомство с пешкой.

Практика: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

5.12 Пешка в игре.

Теория: Пешка в игре.

Практика: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

5.13 Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.

Теория: Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.

Практика: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

5.14 Знакомство с шахматной фигурой. Король.

Теория: Знакомство с шахматной фигурой. Король.

Практика: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

5.15 Король против других фигур.

Теория: Король против других фигур.

Практика: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

5.16 Закрепление пройденного. Ходы и взятие фигур.

Практика: «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Ограничение подвижности».

6 Цель шахматной партии.

6.1 Шах.

Теория: Шах.

Практика: 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. «Первый шах» - игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

6.2 Мат.

Теория: Мат. Мат в один ход.

Практика: Дидактические игры и задания «Мат или не мат» - приводится ряд положений, в которых ученики должны определить дан ли мат черному королю.

6.3 Ставим мат.

Теория: Ставим мат.

Практика: Дидактические игры и задания «Мат или не мат» - приводится ряд положений, в которых ученики должны определить дан ли мат черному королю.

6.4 Ничья, пат.

Теория: Пат, ничья.

Практика: Дидактическая игра «Мат или не мат».

6.5 Рокировка. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

Теория: Длинная и короткая рокировка и ее правила.

Практика: Дидактические игры и задания «Рокировка» - ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

6.6 Закрепление пройденного. Цель шахматной партии.

Практика: Игра всеми фигурами с наблюдением соблюдения всех изученных правил игры.

7 Игра всеми фигурами из начальной позиции.

7.1 Представление о начале шахматной партии.

Теория: Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Практика: 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.

7.2 Шахматная партия.

Практика: Пошаговый разбор партий учеников. Дидактическая игра «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.

7.3 Практическая работа: отработка пройденного на практике.

Практика: Шахматные партии с пошаговым разбором ошибок.

7.4 Подведение итогов года. Конклуб на решение шахматных задач.

Практика: Конкурсный клуб на решение шахматных задач.

7.5 Шахматный вернисаж (выставка картин школьников на шахматные темы).

Практика: Шахматный вернисаж (выставка картин школьников на шахматные темы).
2 год обучения.

1 Повторение изученного материала.

Теория: Повторение изученного материала.

Практика: Шахматные партии с пошаговым разбором ошибок.

2 Краткая история шахмат.

Теория: Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

3 Шахматная нотация.

3.1 Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.

Теория: Обозначение горизонталей и вертикалей, полей.

Практика: Дидактические игры и задания «Назови вертикаль» - педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. 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. «Назови диагональ» - здесь определяется диагональ. «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.

3.2 Обозначение шахматных фигур и терминов.

Теория: Обозначение шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Практика: Запись личных партий учеников с дальнейшим ее воспроизведением на шахматной доске.

4 Ценность шахматных фигур.

4.1 Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.

Теория: Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.

Практика: 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.

4.2 Достижение материального перевеса.

Теория: Достижение материального перевеса.

Практика: Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» - педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

4.3 Способы защиты.

Теория: Способы защиты.

Практика: Дидактическая игра «Защита». В учебных положениях требуется найти

ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

4.4 Защита.

Теория: Защита

Практика: Дидактические игры и задания «Защита» - в учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

5 Техника матования одинокого короля.

5.1 Две ладьи против короля.

Теория: Две ладьи против короля.

Практика: 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.

5.2 Ферзь и ладья против короля.

Теория: Ферзь и ладья против короля.

Практика: Дидактические игры: «Шах или мат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король».

5.3 Ферзь и король против короля.

Теория: Король и ферзь против короля.

Практика: «Шах или мат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король».

5.4 Ладья и король против короля.

Теория: Король и ладья против короля.

Практика: «Шах или мат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король».

6 Достижения мата без жертвы материала.

6.1 Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.

Теория: Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Защита от мата.

Практика: 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.

6.2 Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.

Теория: Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата.

Практика: 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.

6.3 Учебные положения на мат в два хода в дебюте.

Теория: Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Защита от мата.

Практика: 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.

7 Шахматная комбинация.

7.1 Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.

Теория: Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.

Практика: 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.

7.2 Матовые комбинации. Тема завлечения.

Теория: Матовые комбинации. Тема завлечения.

Практика: Дидактические игры: «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

7.3 Матовые комбинации. Тема блокировки.

Теория: Матовые комбинации. Тема блокировки.

Практика: Дидактические игры: «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

7.4 Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.

Теория: Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.

Практика: Дидактические игры: «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

7.5 Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».

Теория: Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».

Практика: Дидактические игры: «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

7.6 Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации, сочетание приемов.

Теория: Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации, сочетание приемов.

Практика: Дидактические игры: «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

7.7 Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.

Теория: Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.

Практика: Дидактические игры: «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

7.8 Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связи.

Теория: Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связи.

Практика: Дидактические игры: «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

7.9 Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.

Теория: Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.

Практика: Дидактические игры: «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

7.10 Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.

Теория: Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.

Практика: Дидактические игры: «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

7.11 Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.

Теория: Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.

Практика: Дидактические игры: «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

7.12 Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.

Теория: Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.

Практика: Дидактические игры: «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

7.13 Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.

Теория: Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.

Практика: Дидактические игры: «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

7.14 Типичные комбинации в дебюте.

Теория: Типичные комбинации в дебюте.

Практика: Дидактические игры: «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

7.15 Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).

Теория: Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).

Практика: Дидактические игры: «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

8 Повторение программного материала.

8.1 Повторение материала.

Практика: Разыгрывание тематических шахматных партий с пошаговым разбором ошибок.

8.2 Подведение итогов года. Конклуб на решение шахматных задач.

Практика: Конклуб на решение шахматных задач.

3 год обучения.

1 Повторение изученного материала.

1.1 Повторение изученного материала.

Теория: Повторение изученного материала.

Практика: Решение дидактически задач по разделу программы второго года обучения.

1.2 Игровая практика.

Практика: Разыгрывание шахматных партий с пошаговым разбором ошибок.

1.3 Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).

Практика: Решение дидактических задач на матование одинокого короля.

2 Основы дебюта.

2.1 Решение задания «Мат в 1 ход».

Практика: Дидактические задания «Мат в 1 ход», «Поставь мат в 1 ход neroкированному королю».

2.2 Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.

Теория: Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.

Практика: Разыгрывание шахматной партии попарно с ранним выводом ферзя.

2.3 Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя».

Практика: Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя» - найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

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

Теория: Игра «на мат» с первых ходов. Детский мат и защита от него.

2.5 Решение заданий.

Практика: Дидактические задания «Поставь детский мат» - белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход. «Защита от мата» - требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход.

2.6 Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.

Теория: Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.

2.7 Решение заданий.

Практика: Розыгрыш шахматной партии с идеей постановки быстрого мата и отражения его угроз.

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

Теория: Игра против «повторюшки-хрюшки».

2.9 Решение заданий.

Практика: Дидактическое задания «Поставить мат в 1 ход «повторюшке» - требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

2.10 Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.

Теория: Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты.

2.11 Решения задания «Выведи фигуру».

Практика: Дидактические задания «Выведи фигуру» - игрок определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

2.12 Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).

Теория: Наказание «пешкоедов».

Практика: Дидактические задания «Мат в 2 хода» - в учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода. «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда» - провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество. «Можно ли побить пешку?» - требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

2.13 Решение заданий.

Практика: Дидактические задания: «Мат в 2 хода», «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку».

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

Теория: Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение.

2.15 Решение заданий.

Практика: Дидактическое задания «Захвати центр» - найти ход, ведущий к захвату центра.

2.16 Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.

Теория: Коротко о дебютах.

2.17 Решение заданий.

Практика: Дидактические задания «Можно ли сделать рокировку?» - определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют. «В какую сторону можно рокировать?» - определяется сторона, рокируя в которую, белые не нарушают правил игры.

2.18 Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.

Теория: Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.

2.19 Решение заданий.

Практика: Дидактические задания «Чем бить черную фигуру?» - выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек. «Сдвой противнику пешки» - побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

2.20 Связка в дебюте. Полная и неполная связка.

Теория: Связка в дебюте. Полная и неполная связка.

2.21 Решение заданий.

Практика: Разыгрывание шахматных партий с пошаговым ее разбором.

2.22 Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.

Теория: Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.

2.23 Решение заданий.

Практика: Решение дидактических заданий на определение типа дебюта.

2.24 Типичные комбинации в дебюте.

Теория: Типичные комбинации в дебюте.

Практика: Разыгрывание шахматных партий с пошаговым ее разбором.

2.25 Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).

Теория: Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).

Практика: Разыгрывание шахматных партий с пошаговым ее разбором.

2.26 Решение заданий.

Практика: Решение шахматных диаграмм.

3 Повторение программного материала третьего года обучения.

3.1 Повторение программного материала третьего года обучения.

Теория: Повторение программного материала третьего года обучения.

Практика: Решение дидактических задач по разделу программы третьего года обучения.

3.2 Подведение итогов года. Конклуб на решение шахматных задач.

Практика: Коклуб на решение шахматных задач.

4 год обучения.

1 Повторение изученного материала.

1.1 Игровая практика.

Практика: Разыгрывание шахматных партий с пошаговым разбором ошибок.

1.2 Повторение изученного материала.

Теория: Повторение изученного материала.

Практика: Решение дидактических задач по программе третьего года обучения.

2 Основы миттельшпиля.

2.1 Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.

Теория: Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии.

2.2 Игровая практика.

Практика: Разыгрывание шахматных партий с пошаговым разбором ошибок.

2.3 Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.

Теория: Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.

2.4 Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Теория: Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

2.5 Решение задания «Выигрыш материала».

Практика: Дидактические задания «Выигрыш материала» - провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

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

Теория: Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки.

2.7 Решение заданий.

Практика: Дидактические задания «Мат в 3 хода» - пожертвовать материал и объявить мат в 3 хода.

2.8 Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.

Теория: Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.

2.9 Решение заданий.

Практика: Дидактическое задание «Выигрыш материала».

2.10 Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, «рентгена», перекрытия.

Теория: Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, «рентгена», перекрытия.

2.11 Решение заданий.

Практика: Дидактическое задание «Выигрыш материала».

2.12 Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.

Теория: Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.

2.13 Решение заданий.

Практика: Дидактическое задание «Выигрыш материала».

2.14 Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.

Теория: Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.

2.15 Решение заданий «Сделай ничью».

Практика: Дидактические задания «Сделай ничью» - пожертвовать материал и добиться ничьей.

2.16 Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.

Теория: Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия.

2.17 Решение заданий.

Практика: Дидактические задания: «Выигрыш материала», «Сделай ничью».

3 Основы эндшпиля.

3.1 Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).

Теория: Элементарные окончания. Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Ферзь против ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя).

3.2 Решение заданий.

Практика: 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.

3.3 Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).

Теория: Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи).

3.4 Решение заданий.

Практика: Дидактические задания: «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».

3.5 Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).

Теория: Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).

3.6 Решение заданий.

Практика: Дидактические задания: «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».

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

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

3.8 Решение заданий.

Практика: Дидактическое задание «Квадрат».

3.9 Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король

помогает своей пешке. Оппозиция.

Теория: Оппозиция. Пешка на седьмой и шестой горизонтали. Ключевые поля.

3.10 Решение заданий.

Практика: Дидактическое задания: «Проведи пешку в ферзи», «Куда отступить королем», «Путь к ничьей», «Выигрыш или ничья?».

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

Теория: Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Пешка на пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля.

3.12 Решение заданий.

Практика: Дидактические задания «Квадрат» - определить, удастся ли провести пешку в ферзи. «Проведи пешку в ферзи» - провести пешку в ферзи.

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

Теория: 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 эндшпиль.

4 Повторение пройденного материала.

Практика: Разыгрывание шахматных партий.

1.4 Планируемые результаты

К концу первого 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.

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.

К концу второго учебного года дети должны знать:

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

Уметь:

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

К концу третьего учебного года дети должны знать:

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

Уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;

- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

К концу четвертого учебного года дети должны знать:

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

ключевые поля.

Уметь:

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

В результате изучения данной программы обучающиеся получают возможность формирования следующих личностных результатов:

- определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);
- в предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметных результатов:

регулятивные УУД:

- определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя;
- проговаривать последовательность действий;
- высказывать свое предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради;
- работать по предложенному учителем плану;
- отличать верно выполненное задание от неверного;
- совместно с учителем и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы;
- перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задач с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста);
- слушать и понимать речь других.
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им;
- выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов:

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;

- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

Ожидаемые результаты:

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

В основу изучения программы положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трем уровням.

Первый уровень результатов – приобретение школьником социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т.п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ученика со своими учителями как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов – получение школьником опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие школьников между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной про-социальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребенок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретенных социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов – получение школьником опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнает о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых невозможно существование гражданина и гражданского общества.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает учитель обучающимся при выполнении заданий: чем помощь учителя меньше, тем выше самостоятельность учеников и, следовательно, выше развивающий эффект занятий;
- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность школьников обеспечивают положительные результаты занятий;
- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли ученики с этими заданиями самостоятельно.

2 Организационно-педагогические условия

2.1 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение:

Занятия проводятся в МБОУ «ООШ №5».

Для организации занятий по шахматам необходимо следующее оборудование:

- шахматные доски с шахматными фигурами;
- шахматные столы;
- демонстрационная шахматная доска (настенная);
- проектор или интерактивная панель.

Кадровое обеспечение:

Шумский Николай Николаевич, 1955 г.р., окончил Уральский политехнический институт им. С. М. Кирова в 1978 году. Специальность – радиотехника, квалификация – инженер. С 15.04.2019 по 30.06.2019 прошел повышение квалификации в федеральном государственном автономном учреждении «Фонд новых форм развития образования» по программе повышения квалификации «Гибкие компетенции проектной деятельности» (удостоверение 340000019002 выдано 6 ноября 2019 года), в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего образования «Российский государственный профессионально-педагогический университет» по дополнительной профессиональной программе «Методика проведения занятий по курсу «Шахматы – школе». Второй год обучения» (удостоверение 662408030189 выдано 6 ноября 2019 года. Прошел обучение в Государственном автономном образовательном учреждении дополнительного профессионального образования Свердловской области «Институт развития образования» по программе «Развитие одаренности детей в системе дополнительного образования» (удостоверение №1747 от 12.02.2019 года). Стаж педагогической деятельности 30 лет, имеет высшую квалификационную категорию, срок действия которой заканчивается 27.11.2025. В МБОУ «ООШ № 5» работает с 20 января 2021 года.

В 2023 году прошел повышение квалификации в негосударственном образовательном частном учреждении дополнительного профессионального образования «Уральский центр подготовки кадров» по дополнительной профессиональной программе «Методика проведения занятий по курсу «Шахматы – школе». Третий год обучения» в объеме 36 часов (с 17.07.2023 по 21.07.2023 года). Удостоверение о повышении квалификации 16 66 00014102, регистрационный номер 353, дата выдачи 21 июля 2023 года.

16 августа 2024 года принимал участие в работе семинара для спортивных судей по шахматам в г. Ирбит и прослушал полный курс лекций в количестве 8 часов со сдачей квалификационного зачета и выдачей сертификата с рекомендацией на присвоение квалификационной категории «Судья третьей категории по шахматам». Постановлением Администрации Артёмовского городского округа от 25.09.2024 года № 1004-ПА присвоена квалификационная категория спортивного судьи «Спортивный судья третьей категории по виду спорта «Шахматы».

Является участником регионального конкурса образовательных программ по работе с одаренными детьми «Развиваем таланты!» в Свердловской области в 2024 году в номинации «Лучшая образовательная программа по развитию способностей обучающихся в дополнительном образовании». В декабре 2024 года получен Сертификат участника от Института развития образования Свердловской области.

На занятиях использует 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.

На занятиях используются 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 обучающимся предлагаются занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Методические материалы:

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов. На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются:

- при знакомстве с шахматными фигурами;
- при изучении шахматной доски;
- при обучении правилам игры;
- при реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, обучающийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции-мотив-идея-расчет-ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является частично-поисковый. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства обучающихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

2.2 Формы аттестации/контроля и оценочные материалы

Текущий:

- оценка усвоения изучаемого материала осуществляется педагогом в форме наблюдения;
- прогностический, то есть проигрывание всех операций учебного действия до начала его реального выполнения;
- пооперационный, то есть контроль за правильностью, полнотой и последовательностью выполнения операций, входящих в состав действия;
- рефлексивный, контроль, обращенный на ориентировочную основу, «план» действия и опирающийся на понимание принципов его построения.

Итоговый контроль в формах:

- тестирование;
- практическая работа;
- турнир.

Самооценка и самоконтроль, определение учеником границ своего «знания-незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

Содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми. Данные по уровню усвоения программы обучающимся заносятся в таблицу, где основными критериями диагностики являются: знание истории шахмат и правил проведения соревнований, владение тактическими приемами и умение комбинировать, умение строить стратегические планы, знание основных принципов разыгрывания дебюта и эндшпиля, умение анализировать позиции, участие в мероприятиях, умение работать самостоятельно, знакомство с правилами этикета.

Результат реализации программы будет отслежен следующими методиками:

Название методики	Что отслеживается
«Диагностика изучения сформированности коммуникации как общения у младших школьников» по методике М.И. Рожкова	Выявление уровня сформированности коммуникации как общения у младших школьников
Проба на познавательную инициативу «Незавершенная сказка»	Выявление развития познавательных интересов и инициативы школьника
Методика для изучения социализированности личности воспитанника	Выявить уровень социальной адаптированности, активности, автономности и нравственной воспитанности
Определение направленности личности (Б. Басса)	Определения личностной направленности

2.3. Рабочая программа воспитания

Формы работы: индивидуальные и групповые.

Цель программы: формирование у учащихся духовно-нравственных ценностей, способности к осуществлению ответственного выбора собственной индивидуальной образовательной траектории, способности к успешной социализации в обществе.

Задачи программы:

Патриотическое воспитание - формирование патриотических, ценностных представлений о любви к Отчизне, народам Российской Федерации, к своей малой родине, формирование представлений о ценностях культурно-исторического наследия России, уважительного отношения к национальным героям и культурным представлениям российского народа.

Нравственное воспитание – формирование представлений о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и народов России.

Национальное воспитание – формирование представления о таких понятиях как «толерантность», «миролюбие», «гражданское согласие», «социальное партнерство», понимание таких явлений как «социальная агрессия», «межнациональная рознь», «экстремизм», «терроризм», «фанатизм».

Трудовое и профориентационное воспитание - формирование знаний и представлений о трудовой деятельности, выявление творческих способностей и профессиональных предпочтений учащихся.

Интеллектуальное воспитание - развитие кругозора и любознательности; воспитание познавательных интересов, формирование потребности в приобретении новых знаний и интереса к творческой деятельности.

Семейное воспитание - формирование ценностных представлений об институте семьи, о семейных ценностях, традициях, культуре семейной жизни.

Эстетическое воспитание - формирование характера и нравственных качеств, а также развитие художественного вкуса и эстетики поведения.

Физическое воспитание – формирование потребности в здоровом образе жизни; ориентация на целенаправленное укрепление здоровья учащихся, углубленное развитие физических качеств и способностей, оптимизация работоспособности и предупреждение заболеваемости; укрепление физического, психологического и социального здоровья (сознательное и ответственное отношение к личной безопасности и безопасности окружающих).

Экологическое воспитание - формирование экологической культуры личности и общества, которая проявляется в сознательном, бережном и внимательном отношении людей к здоровью окружающей среды и человека.

Правовое воспитание - формирование у учащихся правовой культуры, представления об основных правах и обязанностях, об уважении к правам человека и свободе личности.

3 Список литературы

Литература для педагога:

1. Сухин И.Г. Шахматы – школе. Рабочие программы. 1-4 годы обучения. – Обнинск: Духовное возрождение, 2019. – 144 с.

Литература для учащихся (родителей):

1. Сухин И.Г. Шахматы. Большой самоучитель для детей. – М.: Издательство АСТ, 2017. – 160 с.
2. Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или играем и выигрываем: Рабочая тетрадь: Часть 1. – Обнинск: Духовное возрождение, 2018. – 32 с.
3. Сухин И.Г. Шахматы, второй год, или играем и выигрываем: Рабочая тетрадь: Часть 2. – Обнинск: Духовное возрождение, 2018. – 32 с.
4. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь: Ч.1. – Обнинск: Духовное возрождение, 2018. – 32 с.
5. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь: Ч.2. – Обнинск: Духовное возрождение, 2018. – 32 с.
6. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Тетрадь для проверочных работ. – Обнинск: Духовное возрождение, 2018. – 32 с.
7. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2 ч. Ч.1. 6-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2018. – 80 с.
8. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2 ч. Ч.2. 6-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2018. – 80 с.
9. Сухин И.Г. Полный курс для детей. – М.: АСТ, 2017. – 160 с.
10. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или тайны королевской игры: Рабочая тетрадь: Ч.1. – Обнинск: Духовное возрождение, 2018. – 32 с.
11. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или тайны королевской игры: Рабочая тетрадь: Ч.2. – Обнинск: Духовное возрождение, 2018. – 32 с.
12. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или тайны королевской игры: Тетрадь для проверочных работ. 4-е изд. – Обнинск: Духовное возрождение, 2016. – 32 с.
13. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или тайны королевской игры: Ч.1. – Обнинск: Духовное возрождение, 2018. – 80 с.
14. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или тайны королевской игры: Ч.2. – Обнинск: Духовное возрождение, 2018. – 80 с.

Календарно-тематический план 1 года обучения.

№ п/п	Название темы занятий	Срок план.	Срок факт.
1.	Шахматная доска	01.09.25	
2.	Шахматная доска	08.09.25	
3.	Шахматная доска	15.09.25	
4.	Шахматные фигуры	22.09.25	
5.	Начальное положение	29.09.25	
6.	Ладья	06.10.25	
7.	Ладья	13.10.25	
8.	Слон	21.10.25	
9.	Слон	03.11.25	
10.	Слон против ладьи	10.11.25	
11.	Ферзь	17.11.25	
12.	Ферзь	24.11.25	
13.	Ферзь против ладьи и слона	01.12.25	
14.	Конь	08.12.25	
15.	Конь	15.12.25	
16.	Конь против ферзя, ладьи и слона	22.12.25	
17.	Пешка	12.01.26	
18.	Пешка	19.01.26	
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня и слона	26.01.26	
20.	Король	02.02.26	
21.	Король против других фигур	09.02.26	
22.	Шах	16.02.26	
23.	Шах	02.03.26	
24.	Мат	09.03.26	
25.	Мат	16.03.26	
26.	Мат	06.04.26	
27.	Ничья, пат	13.04.26	
28.	Рокировка	20.04.26	
29.	Шахматная партия	27.04.26	
30.	Шахматная партия	04.05.26	
31.	Шахматная партия	11.05.26	
32.	Повторение программного материала	18.05.26	
33.	Повторение программного материала	25.05.26	

Приложение 2

Календарно – тематический план 2 года обучения.

№ п/п	Название темы занятий	Срок план.	Срок факт.
1.	Повторение программного материала	02.09.25	
2.	Повторение программного материала	09.09.25	
3.	Краткая история шахмат	16.09.25	
4.	Шахматная нотация	23.09.25	
5.	Шахматная нотация	30.09.25	
6.	Ценность шахматных фигур	07.10.25	
7.	Ценность шахматных фигур	14.10.25	
8.	Ценность шахматных фигур	22.10.25	
9.	Ценность шахматных фигур	04.11.25	
10.	Постановка мата одинокому королю	11.11.25	
11.	Постановка мата одинокому королю	18.11.25	
12.	Постановка мата одинокому королю	25.11.25	
13.	Постановка мата одинокому королю	02.12.25	
14.	Достижение мата без жертвы материала	09.12.25	
15.	Достижение мата без жертвы материала	16.12.25	
16.	Достижение мата без жертвы материала	23.12.25	
17.	Шахматная комбинация	13.01.26	
18.	Шахматная комбинация	20.01.26	
19.	Шахматная комбинация	27.01.26	
20.	Шахматная комбинация	03.02.26	
21.	Шахматная комбинация	10.02.26	
22.	Шахматная комбинация	24.02.26	
23.	Шахматная комбинация	03.03.26	
24.	Шахматная комбинация	10.03.26	
25.	Шахматная комбинация	17.03.26	
26.	Шахматная комбинация	07.04.26	
27.	Шахматная комбинация	14.04.26	
28.	Шахматная комбинация	21.04.26	
29.	Шахматная комбинация	28.04.26	
30.	Шахматная комбинация	05.05.26	
31.	Шахматная комбинация	12.05.26	
32.	Повторение программного материала	19.05.26	
33.	Повторение программного материала	26.05.26	
34.	Повторение программного материала	26.05.26	

Приложение 3

Календарно – тематический план 3 года обучения

№ п/п	Название темы занятий	Срок план.	Срок факт.
1.	Повторение программного материала.	01.09.25	
2.	Повторение программного материала.	08.09.25	
3.	Повторение программного материала.	15.09.25	
4.	Повторение программного материала.	22.09.25	
5.	Основы дебюта.	29.09.25	
6.	Основы дебюта.	06.10.25	
7.	Основы дебюта.	13.10.25	
8.	Основы дебюта.	21.10.25	
9.	Основы дебюта.	27.10.25	
10.	Основы дебюта.	03.11.25	
11.	Основы дебюта.	10.11.25	
12.	Основы дебюта.	17.11.25	
13.	Основы дебюта.	24.11.25	
14.	Основы дебюта.	01.12.25	
15.	Основы дебюта.	08.12.25	
16.	Основы дебюта.	15.12.25	
17.	Основы дебюта.	22.12.25	
18.	Основы дебюта.	12.01.26	
19.	Основы дебюта.	19.01.26	
20.	Основы дебюта.	26.01.26	
21.	Основы дебюта.	02.02.26	
22.	Основы дебюта.	09.02.26	
23.	Основы дебюта.	16.02.26	
24.	Основы дебюта.	02.03.26	
25.	Основы дебюта.	09.03.26	
26.	Основы дебюта.	16.03.26	
27.	Основы дебюта.	06.04.26	
28.	Основы дебюта.	13.04.26	
29.	Основы миттельшпиля.	20.04.26	
30.	Основы миттельшпиля.	27.04.26	
31.	Основы миттельшпиля.	04.05.26	
32.	Основы миттельшпиля.	11.05.26	
33.	Основы миттельшпиля.	18.05.26	
34.	Основы миттельшпиля.	25.05.26	

Приложение 4

Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности первого года обучения

Тема	Тематическое планирование	Характеристика видов деятельности учащихся
Шахматная доска	Чтение и инсценировка дидактической сказки И. Г. Сухина «Удивительные приключения шахматной доски» или показ одноименной презентации. Знакомство с шахматной доской. Диаграмма. Демонстрационная шахматная доска. Поля (шахматные поля). Белые поля. Черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки И. Г. Сухина «Котят-хвастунишки» или показ одноименной презентации. 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. Работа с презентацией « Шахматные загадки И. Г. Сухина ко второму уроку». Дидактические задания и игры « Горизонталь», « Вертикаль». Диагональ. Белая и черная диагонали. 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. Работа с презентациями-сказками И. Г. Сухина « Как появилась шахматная Доска» или « Лена, Оля и Баба Яга». Дидактическое задание	Находить белые и черные поля, белые и черные диагонали на шахматной доске Правильно располагать шахматную доску. Распознавать горизонталь, вертикаль, диагональ. Считать количество полей в шахматных «дорожках»: горизонталях, вертикалях, диагоналях. Определять количество горизонталей и вертикалей на шахматной доске. Выявлять сходство и различие горизонтали, вертикали и диагонали. Находить на шахматной доске горизонтали, вертикали, диагонали и центр. Сравнивать диагонали по количеству полей. Делать вывод о том, в каких шахматных «дорожках» полей больше, чем в других. Играть в дидактические игры по теме. Решать занимательные задания по теме. Предлагать варианты развития сюжета в дидактических сказках и презентациях-сказках.

	« Диагональ». Цикл дидактических заданий « Помоги рассеянному художнику»(3ч).	
Шахматные фигуры	Белые. Черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Работа с презентациями- сказками И. Г. Сухина «Приключение в шахматной стране», «Как появились шахматные фигуры», « Оля, Добрыня и шахматы». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», « Что общего?», « Большая и маленькая» (1 ч).	Различать шахматные фигуры по цвету, форме и размеру. Рисовать шахматные фигуры. Предлагать варианты развития сюжета в презентациях- сказках. Играть в дидактические игры по теме. Решать занимательные задания по теме.
Начальная расстановка фигур	Начальное положение (начальная позиция). Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Работа с презентацией- рифмовкой И. Г. Сухина «Я смотрю на первый ряд...» и с презентацией- сказкой И. Г. Сухина « Книга шахматной мудрости». Дидактические игры и задания « Мешочек», « Да и нет», « Мяч» (1ч).	Расставлять начальное положение. Находить ошибки в неправильно расставленной начальной позиции. Выявлять связь между «дорожками» шахматной доски и начальным положением. Предлагать варианты развития сюжета в презентациях- сказках. Разучивать рифмовку о начальном положении. Играть в дидактические игры по теме. Решать занимательные задания по теме.
Ходы и взятие фигур	Место каждой из фигур в начальном положении. Ход. Ход ладьи, слона, ферзя, коня, пешки, короля. Невозможный ход. Взятие. Размен. Создание угрозы. Нападение на фигуры противника. Особенности использования цветных магнитов на демонстрационной доске. Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слона, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. Авторские дидактические задания «один в поле воин», « кратчайший путь», « Лабиринт», « Перехитри часовых», « Сними часовых», «атака неприятельской фигуры», «Двойной удар»,	Воспроизводить на своей шахматной доске малофигурные позиции из учебных пособий. Выполнять ход и взятие каждой их шахматных фигур. Разменивать при необходимости однотипные фигуры. Совершать передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» - во внутреннем плане. Сравнивать положение белых и черных фигур на шахматной доске. Устанавливать общее и различия между дидактическими заданиями. Анализировать простейшие положения, возникающие в ходе дидактических игр. Ставить себя на место партнера при обдумывании хода-преодолевать эгоцентризм. Налаживать простейшие связи

	«Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру» с каждой из фигур. Простые дидактические задания как основа решения более сложных. Авторские дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности» с каждой из фигур. Дидактические задания как опора для дидактических игр. «Доматовый» период обучения как модель тех или иных реальных ситуаций, которые могут сложиться в реальной шахматной партии. Работа с поурочными презентациями шахматных загадок И. Г. Сухина и другими презентациями. Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (16ч).	между своими шахматными фигурами. Нарушать взаимодействие неприятельских фигур. Выявлять главный фактор в той или иной позиции- тот, который помогает выбрать лучший ход. Находить алгоритм решения той или иной головоломки. Выявлять атакующие и защитительные ходы. Обосновывать выбор своего хода при решении задач. Замечать простейшие связи между фигурами- преодолевать синкретизм. Находить парадоксальные ход, которые позволяют решать занимательные задачи. Выбирать сильнейший ход из нескольких возможных. Играть в дидактические игры по теме. Решать занимательные задания по теме.
Цель шахматной партии	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита т шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическое задание «Кратчайший пут» как модель для поиска шаха в той или иной позиции. Дидактическая игра «Первый шах». Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат». Работа с презентацией- сказкой И. Г. Сухина «Страна Грез». Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход». Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в	Воспроизводить на своей шахматной доске малофигурные позиции из учебных пособий. Объявлять шах, открытый шах, двойной шах. Освоить способы защиты от шаха. Находить лучшую защиту от шаха. Ставить мат различными фигурами и их сочетаниями. Освоить способы, которые могут спасти худшую партию: пат и вечный шах. Различать шах, мат и пат. Проводить короткую и длинную рокировку. Выбирать правильный ход из нескольких возможных. Обосновывать выбор своего хода в том или ином положении. Совершать передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» - во внутреннем плане. Предлагать варианты развития сюжета в презентациях- сказках.

	один ход». Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». Работа с презентацией «Шахматные загадки И. Г. Сухина к двадцать восьмому уроку». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (7ч).	Сравнивать положение белых и черных фигур на шахматной доске. Моделировать ситуации постановки мата. Играть в дидактические игры по теме. Решать занимательные задания по теме.
Игра всеми фигурами из начального положения	Правила поведения за шахматной доской. Игра без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию. Шахматы - это время, пространство и материал. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию: 1) как можно быстрее вводить в игру свои фигуры; 2) без необходимости не делать два хода подряд одной и той же фигурой; 3) вводить в игру легкие фигуры раньше, чем тяжелые; 4) для обеспечения более безопасной позиции для короля выполнять рокировку; 5) фигуры должны занимать активные позиции; 6) фигуры должны занимать безопасные позиции; 7) следует ограничивать подвижность фигур противника; 8) не ставить более ценные свои фигуры под удар менее сильных фигур противника; 9) особое внимание уделять центральным полям. Демонстрация коротких партий. Дидактическая игра «Два хода». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (3ч).	Выявлять главный фактор в той или иной позиции, который помогает объявить мат в один ход на первых ходах партии. Находить мат в один ход в коротких партиях. Сравнивать положение белых и черных фигур на шахматной доске. Обосновывать выбор своего хода в том или ином положении. Выбирать правильный ход из нескольких возможных. Совершать передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме»- во внутреннем плане. Играть в дидактические игры по теме. Решать занимательные задания о теме.
Повторение программного материала	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, название шахматных фигур, ходы шахматных фигур, белопольные и чернопольные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры. Шах,	Проговорить основные термины шахмат: шахматная доска, белое поле, черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, начальная позиция, королевский фланг, ферзевый фланг, ход, взятие, нападение, шах, открытый шах,

	открытый шах, двойной шах, мат, пат, ничья, рокировка, шахматная партия, короткие партии (2ч).	двойной шах, вечный шах, защита от шаха, мат, пат, рокировка, выигрыш, проигрыш, ничья, качество, легкая фигура, тяжелая фигура. Повторить названия всех шахматных фигур и основные правила шахмат: ходы и взятия каждой из фигур (в том числе взятие на проходе, превращение пешки, проведение короткой и длинной рокировки).
--	--	---

Пример поурочного планирования первого года обучения

№ урока	Тема урока	Содержание урока
1	Шахматная доска	Чтение и инсценировка дидактической сказки И. Г. Сухина «Удивительные приключения шахматной доски» или показ одноименной презентации. Знакомство с шахматной доской. Диаграмма. Демонстрационная шахматная доска. Поля (шахматные поля). Белые поля. Черные поля. Показ шаблонов белого и черного полей. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки И. Г. Сухина «Котятта- хвастунишки» или показ одноименной презентации. Работа с презентацией «Шахматные загадки И. Г. Сухина к первому уроку курса «Шахматы- школе»». Загадки- шутки. Литературно- шахматная викторина. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
2	Шахматная доска	Противники (соперники, партнеры). Расположение доски между противниками. Шахматные «дорожки». Горизонталь (горизонтальная линия). Показ шаблона горизонтали. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикаль (вертикальная линия). Показ шаблона вертикали. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Физкультминутка «Горизонталь- вертикаль». Дидактические игры «Поиграем- угадаем», «Горизонталь», «Вертикаль», «Горизонтально- вертикальная ига». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
3	Шахматная доска	Диагональ. Показ шаблонов диагоналей. Белая диагональ. Черная диагональ. Большая черная диагональ. Большая белая диагональ. Короткие диагонали. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Физкультминутка «Горизонталь- вертикаль- диагональ». Центр. Показ шаблона центра. Форма центра. Количество полей в центре. Работа с презентациями- сказками И. Г. Сухина «Как появилась шахматная Доска» или «Лена, Оля и Баба Яга». Дидактические игры «Поиграем- угадаем», «Диагональ», «Горизонтально- вертикально- диагональная игра». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
4	Шахматные фигуры	Белые. Черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Работа с презентациями- сказками И. Г. Сухина «Приключение в шахматной стране». Как появились шахматные фигуры», «Оля, Добрыня и шахматы». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?». «Большая и маленькая». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Кроссворд «От пешки до короля» дидактическое задание «Зачеркивание».
5	Начальное положение	Шахматная партия. Расстановка фигур перед шахматной партией. Начальное положение (начальная позиция). Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Работа с

		презентацией- рифмовкой И. Г. Сухина «Я смотрю на первый ряд...» и с презентацией- сказкой И. Г. Сухина «Книга шахматной мудрости». Дидактические игры и задания «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
6	Ладья	Место ладьи в начальном положении. Ладья- тяжелая фигура. Ход. Невозможный ход в шахматах- ход, неразрешенный правилами шахматной игры. Ход ладьи. Использование шаблона горизонтали и вертикали. Особенности использования цветных магнитов на демонстрационной доске. Зелеными магнитами на демонстрационной доске помечают поля, на которые ладья может пойти за один ход. Взятие. Термины взятия: побить (взять, бить, брать, но не «рубить»). Термин «стоять под боем» (под ударом). Выигрыш фигуры. Красными магнитами на демонстрационной доске помечают поля, контролируемые (атакованные) ладьей противника. Размен. Дидактическое задание «На одно поле», «Через поле», «Большой прыжок», «Поворот», «По всем углам», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Загадка- рифмовка И. Г. Сухина «Вперед и назад ходит браво».
7	Ладья	Дидактические игры «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Элементы правил поведения за шахматной доской. Работа с презентацией «Шахматные загадки И. Г. Сухина к седьмому уроку курса «Шахматы- школе». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
8	Слон	Место слона в начальном положении. Слон- легкая фигура. Ход слона, взятие. Использование шаблонов диагоналей. Зелеными магнитами на демонстрационной доске помечают поля, на которые слон может пойти за один ход. Красными магнитами на демонстрационной доске помечают поля, контролируемые (атакованные) слоном противника. Белопольный слон, чернопольный слон. Разноцветные слоны, одноцветные слоны. Качество. Дидактические задания «На одно поле», «Через поле», «Большой прыжок», «Поворот», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Загадка- рифмовка И. Г. Сухина «Черным клеточкам верны».
9	Слон	Дидактические игры «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Работа с презентацией «Шахматные загадки И. Г. Сухина к девятому уроку курса «Шахматы- школе». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
10	Ладья против слона	Нападение. Уход из- под боя (из- под удара). Отработка приема нападения. Дидактические задания «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, сложные положения), «Захват

		контрольного поля», «Ограничение подвижности». Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику».
11	Ферзь	Место ферзя в начальном положении. Ферзь - тяжелая фигура. Ход ферзя, взятие. Использование шаблона горизонтали, вертикали, диагоналей. Зелеными магнитами на демонстрационной доске помечают поля, на которые ферзь может пойти за один ход. Красными магнитами на демонстрационной доке помечают поля, контролируемые (атакованные) ферзем противника. Дидактические задания «На одно поле», «Через поле», «Большой прыжок», «Поворот», «Поворот», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых». Работа с презентацией « Шахматные загадки И. Г. Сухина к девятому уроку курса «Шахматы-школе». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Загадка- рифмовка И. Г. Сухина «В начале партии нельзя».
12	Ферзь	Дидактические игры «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику».
13	Ферзь против ладьи слона	Дидактические задания «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику».
14	Конь	Место коня в начальном положении. Конь - легкая фигура. Ход коня, взятие. Использование шаблонов «Ход коня». Зелеными магнитами на демонстрационной доске помечают поля, на которые конь может пойти за один ход. Красными магнитами на демонстрационной доке помечают поля, контролируемые (атакованные) конем противника. Дидактические задания «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых». Работа с презентацией И. Г, Сухина к четырнадцатому уроку курса «Шахматы школе». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Загадка- рифмовка И. Г Сухина «Он на одной ноге стоит».
15	Конь	Дидактические игры «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, два коня против двух), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
16	Конь против ферзя, ладьи, слона	Дидактические задания «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Дидактическое задание « Помоги рассеянному художнику».
17	Пешка	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Разные векторы хода пешки и взятие пешкой. Зелеными магнитами на демонстрационной доске помечают поля, на которые пешка может пойти за один ход. Красными магнитами на демонстрационной

		доке помечают поля, контролируемые (атакованные) пешкой противника. Пешки назад не ходят. Взятие на проходе и его особенности. Дидактические задания «Один в поле воин», «Лабиринт». Работа с презентацией И. Г. Сухина к семнадцатому уроку курса «Шахматы школе». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Загадка- рифмовка И. Г. Сухина «Ни к чему, ребята, спешка».
18	Пешка	Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, две пешки против двух, многопешечные положения), «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	Дидактические задания «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Перехитри часовых», «Сними часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
20	Король	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля, в отличие от других фигур, нельзя оставлять под ударом и ставить под бой. Зелеными магнитами на демонстрационной доске помечают поля, на которые король может пойти за один ход. Красными магнитами на демонстрационной доске помечают поля, на которые король по правилам не имеет права пойти. Дидактические задания «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Захват контрольного поля». Работа с презентацией «Шахматные загадки» И. Г. Сухина к семнадцатому уроку курса «Шахматы школе». Вопросы по теме урока. Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Загадка- рифмовка И. Г. Сухина «Играет не простую роль».
21	Король против других фигур	Дидактические задания «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Перехитри часовых», «Сними часовых». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против слона, король против ладьи, король против коня, король против пешки, «Захват контрольного поля», «Ограничение подвижности», «Первое взятие». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
22	Шах	Шах - нападение на неприятельского короля. Дидактическое задание «Кратчайший путь» как модель для поиска шаха в той или иной позиции. Желтым магнитом на демонстрационной доске помечается поле, на котором королю объявлен шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Три способа защиты от шаха. Невозможные ходы, связанные с шахами. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Шах с выигрышем фигуры», «Защита от шаха». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Загадка - рифмовка И. Г. Сухина «в «шалашах» и в «камышках»».
23	Шах	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Открой шах с выигрышем фигуры», «Лучший шах». Дидактическая игра «Первый шах». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».

24	Мат	Цель шахматной игры. «Доматовый» период обучения как модель тех или иных реальных ситуаций, которые смогут сложиться в реальной шахматной партии. Мат - шах, от которого нет защиты. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат». Работа с презентацией- сказкой И. Г. Сухина «Страна Грез». Загадка- рифмовка И. Г Сухина «В словах «матрешка» и «формат»».
25	Мат	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
26	Мат	Мат в один ход: сложные случаи с большим числом шахматных фигур. Дидактические задания «Мат в один ход», «пять матов», «Пропавшая фигура». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
27	Ничья, пат	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
28	Рокировка	Рокировка. Короткая рокировка. Длинная рокировка. Пять правил совершения рокировки. Дидактическое задание «Рокировка», «Мат в один ход», «Выиграй фигуру». Работа с презентацией «Шахматные загадки» И. Г, Сухина к двадцать восьмому уроку курса «Шахматы школе». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Загадка- рифмовка И. Г Сухина «Нужно проявить сноровку».
29	Шахматная партия	Игра всеми фигурами из начального положения (без объяснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Правила поведения за шахматной доской («Правила честной игры»). Дидактическая игра «Два хода». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
30	Шахматная партия	Игра всеми фигурами из начального положения. Дебют - начало шахматной партии. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Гамбит. Коротко об открытых, полуоткрытых и закрытых дебютах. Примеры первых ходов, сделанных в открытых, полуоткрытых и закрытых дебютах. Ориентировочная ценность шахматных фигур. Шахматы - это время, пространство и материал. Партия П. Морфи- Консультанты (Париж, 1858). Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
31	Шахматная партия	Демонстрация короткой партии. Игра всеми фигурами из начального положения. Примеры «детского мата» и «мата Легалья». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
32	Повторение программного материала	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, название шахматных фигур, ходы шахматных фигур, белопольные и чернопольные слоны, взятие на проходе, правила превращения пешки, качество, легкие и тяжелые фигуры.
33	Повторение программного материала	Шах, открытый шах, двойной шах, вечный шах, мат, ничья, пат, короткая и длинная рокировка и ее правила, шахматная партия, короткие партии.

Приложение 6

Пример поурочного планирования второго года обучения

2 класс

№ уро ка	Тема урока	Содержание урока
1	Повторение программного материала	Белые и черные поля, горизонтали, вертикали, диагонали, центр. Шахматные фигуры. Дидактическое «Куда спрятались шахматные фигуры». Ходы шахматных фигур. Занятие. Шах, мат, пат. Начальное положение. Работа с презентациями-сказками И. Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране», «Как появились шахматные фигуры», «Страна Грез». Дидактические задания «Помоги рассеянному художнику», «Составь из карточек», «От шаха до мата», «Латинский квадрат».
2	Повторение программного материала	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 задания «Три фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к урокам 1-2». Дидактические задания «Помоги рассеянному художнику», «Поспешись - людей насмешишь», «Все фигуры на одной вертикали», «Все фигуры на одной диагонали», «Все фигуры на одной горизонтали».
3	Краткая история шахмат	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Работа с презентацией-сказкой И. Г. Сухина «Книга шахматной мудрости». Чемпионы мира по шахматам. Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 3. Краткая история шахмат. Легенда о радже и мудреце».
4	Шахматная нотация	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Рифмовка И. Г. Сухина о шахматной нотации «Мы сидели на крыльце...». Дидактические задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель».
5	Шахматная нотация	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к урокам 4-5. Шахматная нотация».
6	Ценность шахматных фигур	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические задания «Кто сильнее», «Оби армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Шахматные приемы, которые помогают добиться материального перевеса. «Ограничение подвижности», «Нападение», «Шах», «Открытый шах», «Связка», «Уничтожение защиты». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 6. Ценность шахматных фигур. Выигрыш ферзя». Дидактические задания «Помоги рассеянному художнику», «Шахматно - математические задачи И. Г. Сухина».

7	Ценность шахматных фигур	Достижение материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Шахматные приемы, которые помогают добиться материального перевеса. «Ограничение подвижности», «Нападение», «Взятие», "Шах", «Двойной удар», «Превращение пешки», «Открытый шах», «Связка», «Цугцванг». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 7. Ценность шахматных фигур. Выигрыш ладьи». Дидактические задания «Помоги рассеянному художнику», «Шахматно-математические задачи И. Г. Сухина», «Обе армии равны».
8	Ценность шахматных фигур	Достижение материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Шахматные приемы, которые помогают добиться материального перевеса. «Ограничение подвижности», «Нападение», «Шах», «Двойной удар», «Связка», «Цугцванг», «Размен». Способы защиты. Дидактическое задание «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 8. Ценность шахматных фигур. Способы защиты. Уничтожение атакующей фигуры». Дидактические задания «Помоги рассеянному художнику», «Шахматно-математические задачи И. Г. Сухина», «Обе армии равны», «Уничтожение атакующей фигуры», «Уход из-под боя».
9	Ценность шахматных фигур	Защита. Способы защиты. Дидактическое задание «Защита» (защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 9. Ценность шахматных фигур. Способы защиты. Защита атакующей фигуры другой своей фигурой». Дидактические задания «Защита атакующей фигуры другой своей фигурой», «Перекрытие», «Контратака», «Шахматно - математические задачи И. Г. Сухина».
10	Постановка мата одинокому королю	Две ладьи против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 10. Постановка мата одинокому королю. Две ладьи против короля». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику».
11	Постановка мата одинокому королю	Ферзь и ладья против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», "Мат в два хода". Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 11. Постановка мата одинокому королю. Ферзь и ладья против короля».
12	Постановка мата одинокому королю	Ферзь и король против короля. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 12. Постановка мата одинокому королю. Ферзь и король против короля».
13	Постановка мата одинокому королю	Ладья и король против короля. Оппозиция. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год:

		Материалы к уроку 13. Постановка мата одинокому королю. Ладья и король против короля».
14	Достижение мата без жертвы материала	Понятие об эндшпиле. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактическое задание «Защитись от мата». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 14. Достижение мата без жертвы материала в эндшпиле". Дидактические задания «Создание неотразимой угрозы», «Цугцванг», «Защита от мата», «Угроза и защита».
15	Достижение мата без жертвы материала	Понятие о миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические задания «Защитись от мата», «Помоги рассеянному художнику», «Шах и мат», «Создание неотразимой угрозы», «Защита от мата», «Угроза и защита».
16	Достижение мата без жертвы материала	Понятие о дебюте. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические задания «Защитись от мата», «Помоги рассеянному художнику», «Шах и мат», «Создание неотразимой угрозы», «Защита от мата», «Угроза и защита».
17	Шахматная комбинация	Шахматная комбинация. Жертва в шахматах. Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема завлечения. Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Помоги рассеянному художнику», «Латинский квадрат».
18	Шахматная комбинация	Матовые комбинации. Тема отвлечения. Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Помоги рассеянному художнику», «Латинский квадрат», Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 18. Матовые комбинации. Тема отвлечения. Гарри Поттер играет в шахматы».
19	Шахматная комбинация	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Помоги рассеянному художнику», «Латинский квадрат».
20	Шахматная комбинация	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Помоги рассеянному художнику», «Латинский квадрат»
21	Шахматная комбинация	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства (освобождение поля, горизонтали, вертикали, диагонали). Тема уничтожения защиты. Тема "рентгена". Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Помоги рассеянному художнику", «Латинский квадрат».
22	Шахматная комбинация	Матовые комбинации. Тема батареи. Тема связки. Тема пассивной жертвы. Тема перекрытия. Сочетание тематических приемов. Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Помоги рассеянному художнику», «Латинский квадрат».
23	Шахматная комбинация	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические задания «Выигрыш материала», «Помоги рассеянному художнику».
24	Шахматная комбинация	Комбинации ведущие к достижению перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические задания материала», «Помоги рассеянному художнику».
25	Шахматная комбинация	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства (освобождение поля, горизонтали,

		вертикали, диагонали). Тема перекрытия. Дидактические задания "Выигрыш материала", «Помоги рассеянному художнику».
26	Шахматная комбинация	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Помоги рассеянному художнику», «Судоку».
27	Шахматная комбинация	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические задания «Выигрыш материала», «Помоги рассеянному художнику»
28	Шахматная комбинация	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на пат. Дидактические задания «Сделай ничью», «Помоги рассеянному художнику», «Пат», «Судоку».
29	Шахматная комбинация	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические задания «Сделай ничью», «Помоги рассеянному художнику», «Вечный шах».
30	Шахматная комбинация	Типичные комбинации в дебюте. Дидактические задания «Проведи комбинацию», «Помоги рассеянному художнику».
31	Шахматная комбинация	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические задания «Проведи комбинацию», «Помоги рассеянному художнику».
32	Повторение программного материала	Сравнительная ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Постановка мата одинокому королю. Достижение мата без жертвы материала.
33	Повторение программного материала	Шахматные комбинации. Матовые комбинации. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.
34	Повторение программного материала	Шахматные комбинации. Комбинации для достижения ничьей. Типичные комбинации в дебюте.

Приложение 7

Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности второго года обучения

Тема	Тематическое планирование	Характеристика видов деятельности учащихся
Повторение программного материала	Шахматная доска, белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, белая диагональ, черная диагональ, большая белая и большая черная диагонали, центр. Ходы шахматных фигур. Нападение, шах, мат, пат. Выигрыш, проигрыш, ничья. Начальное положение. Работа с презентациями-сказками И. Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране», «Как появились шахматные фигуры», «Страна Грез». Короткая и длинная 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». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к урокам 1-2» (2 ч).	Проговорить основные термины шахмат: шахматная доска, белое поле, черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, начальная позиция, королевский фланг, ферзевый фланг, ход, взятие, нападение, шах, открытый шах, двойной шах, вечный шах, защита от шаха, мат, пат, рокировка, выигрыш, проигрыш, ничья, качество, легкая фигура, тяжелая фигура. Повторить названия всех шахматных фигур и основные правила шахмат: ходы и взятия каждой из фигур (в том числе взятие на проходе, превращение пешки, проведение короткой и длинной рокировки). Предлагать варианты развития сюжета в презентациях-сказках.
Краткая история шахмат	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Работа с презентацией-сказкой И. Г. Сухина «Книга шахматной мудрости». Коротко о чемпионах мира по шахматам. Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 3. Краткая история шахмат. Легенда о радже и мудреце» (1 ч).	Получить первое представление об истории шахмат. Оценить поступки раджи и мудреца - изобретателя шахмат в «Легенде о радже и мудреце». Предлагать варианты развития сюжета в презентациях-сказках.
Шахматная нотация	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле»,	Находить на шахматной доске каждую горизонталь, вертикаль, диагональ и конкретное шахматное поле в соответствии с шахматной нотацией.

	«Кто быстрее», «Вижу цель». Рифмовка И. Г. Сухина о шахматной нотации «Мы сидели на крыльце...». Обозначение шахматных и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к урокам 4-5. Шахматная нотация» (2 ч). Примечание: если педагог имеет шахматную квалификацию, то тему «Шахматная нотация» допускается перенести в первый год обучения.	Называть цвет того или иного поля: глядя на шахматную доску и не глядя на нее – совершая необходимые операции «в уме». Отличать краткую и полную шахматную нотацию. Записывать начальное положение и ходы шахматной партии.
Ценность шахматных фигур	Сравнительная сила шахматных фигур. Дидактические задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 6. Ценность шахматных фигур». Достижение материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала»: выигрыш ферзя, ладьи, слона, коня, пешки. Способы защиты. Дидактическое задание «Защита»: уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя, защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака. Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (4 ч).	Оценивать соотношение сил на шахматной доске в малофигурной учебной позиции. Находить атакующие и защитительные ходы в том или ином учебном положении. Выбирать правильный ход из нескольких возможных. Сравнивать положение белых и черных фигур на шахматной доске. Выявлять прием, с помощью которого можно достичь материального перевеса: ограничение подвижности, нападение, шах, открытый шах, двойной шах, двойной удар, превращение пешки, связка, открытое нападение, взятие на проходе и т. п. Определять способ защиты, с помощью которого можно сохранить материальное равенство: уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя, защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака. Обосновывать выбор своего хода в том или ином положении. Совершать передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» - во внутреннем плане.

		Решать дидактические задания по теме.
Постановка мата одинокому королю	Типичные позиции, к которым нужно стремиться при постановке мата одинокому королю. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Ладья и король против короля. Примеры постановки мата одинокому королю. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (4 ч).	Выявлять , какая ситуация создалась на шахматной доске: шах, пат или мат. Объявлять мат в один ход. Оттеснять неприятельского короля на крайнюю линию. Вынуждать короля противника отступить на угловое поле. Моделировать ситуации постановки мата. Ставить мат в два хода. Сводить позиции на шахматной доске к известным положениям, в которых достигается мат в один ход. Выбирать правильный ход из нескольких возможных. Обосновывать выбор своего хода в том или ином положении. Сравнивать положение белых и черных фигур на шахматной доске. Совершать передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» - во внутреннем плане. Решать дидактические задания по теме.
Достижение мата без жертвы материала	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Защита от мата в эндшпиле. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Защита от мата в дебюте. Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Защитись от мата». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (3 ч).	Объявлять мат в два хода неприятельскому королю в эндшпиле, миттельшпиле и дебюте. Использовать прием «Ограничение подвижности» для создания ситуации цугцванга. Находить защиту от мата в один ход в эндшпиле, миттельшпиле и дебюте. Сравнивать положение белых и черных фигур на шахматной доске. Обосновывать выбор своего хода в том или ином положении. Моделировать ситуации постановки мата.
Шахматная комбинация	Шахматные комбинации как элемент шахматного искусства. Матовые комбинации. Жертва в шахматах. Темы матовых комбинаций. Темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, уничтожения защиты,	Проводить несложные шахматные комбинации. Объявлять мат в два хода, используя приемы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, уничтожения защиты, «рентгена»,

	«рентгена», освобождения пространства (поля, горизонтали, вертикали, диагонали), батареи, связки, пассивной жертвы, перекрытия. Матовые комбинации, в которых используется сочетание тематических приемов. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 18. Гарри Поттер играет в шахматы». Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы отвлечения, завлечения, уничтожения защиты, связки, освобождения пространства, перекрытия, превращения пешки. Сочетание тактических приемов. Дидактические задания «Выигрыш материала», «Проведи пешку в ферзи». Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на пат. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание «Сделай ничью». Типичные комбинации в дебюте. Дидактические задания «Проведи комбинацию», «Объяви мат в два хода». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (15 ч).	освобождения пространства, батареи, связки, пассивной жертвы, перекрытия и сочетание тематических приемов. Получать материальный перевес с использованием приемов отвлечения, завлечения, уничтожения защиты, связки, освобождения пространства, перекрытия, превращения пешки и сочетания тактических приемов. Достигать ничьей в худших положениях с применением комбинаций на пат и вечный шах. Проводить простейшие комбинации в дебюте. Выбирать правильный ход из нескольких возможных. Сравнивать положение белых и черных фигур на шахматной доске. Обосновывать выбор своего хода в том или ином положении. Моделировать ситуации постановки мата. Совершать передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» — во внутреннем плане. Решать дидактические задания по теме.
Повторение программного материала	Сравнительная ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Постановка мата одинокому королю. Достижение мата без жертвы материала. Шахматные комбинации. Матовые комбинации. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей. Типичные комбинации в дебюте (3 ч).	Оценивать соотношение сил на шахматной доске в малофигурной учебной позиции. Находить атакующие и защитительные ходы в том или ином учебном положении. Объявлять мат в один и в два хода. Проводить простейшие комбинации в дебюте. Выбирать правильный ход из нескольких возможных. Обосновывать выбор своего хода в том или ином положении. Совершать передвижения шахматных фигур не только на

		шахматной доске, но и «в уме» во внутреннем плане. Решать дидактические задания.
--	--	--

Приложение 8

Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности третьего - четвертого года обучения

Тема	Тематическое планирование	Характеристика видов деятельности учащихся
Повторение программного материала	Работа с презентацией-сказкой И. Г. Сухина «Страна Грез». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Сравнительная ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Постановка мата одинокому королю. Шахматные комбинации. Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, третий год: Материалы к урокам 1-2». 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 (из учебника второго года обучения). Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, третий год: Материалы к уроку 3. Задачи-шутки». Практика матования одинокого короля. Работа с презентацией И. Г. Сухина «Гарри Поттер играет в шахматы» (4 ч).	Проговорить основные термины шахмат. Повторить основные правила шахмат. Решать шуточные задачи. Моделировать ситуации, когда объявлен мат или можно поставить мат в один ход. Оценивать соотношение сил на шахматной доске в малофигурной учебной позиции. Находить атакующие и защитительные ходы в том или ином учебном положении. Объявлять мат в один и в два хода. Проводить простейшие комбинации в дебюте. Выбирать правильный ход из нескольких возможных. Обосновывать выбор своего хода в том или ином положении. Совершать передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» во внутреннем плане. Решать дидактические задания.
Основы дебюта	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание «Мат в один ход». Решение задания «Мат в один ход». Невыгодность раннего ввода в игру ладей, ферзя	Находить мат в один ход на втором-третьем ходах шахматной партии. Выявлять ошибочные ходы противника, которые привели к мату. Выигрывать ферзя или ладью за

и короля. Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Дидактические задания «Поставь детский мат», «Защитись от мата», Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать дебютный наскок противника. Дидактические задания «Поставь детский мат», «Мат в один ход», «Защитись от мата», «Повторюшка - хрюшка». Наказание «повторюшек». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, третий год: Материалы к уроку 13. Наказание «повторюшек». Принципы игры в дебюте. Время, пространство и материал в шахматах. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Дидактическое задание «Выведи фигуру». Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками. Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыш материала», «Накажи «Пешкоеда», «Можно ли побить пешку?». Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Дидактические задания «Захвати центр», «Выиграй фигуру». Безопасное положение короля. Рокировка: за и против. Дидактические задания «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат в один ход нерокировавшемуся королю», «Поставь мат в два хода нерокировавшемуся королю», «Не получают ли белые мат в один ход, если рокируют?». Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Дидактические задания «Чем бить черную фигуру?», «Сдвой противнику	менее ценные фигуры на первых ходах партии. Ставить детский мат. Защищаться от детского мата. Ставить мат противнику, если он в дебюте выводит вперед короля. Объявлять мат противнику, который повторяет твои ходы. Выполнять ходы, соблюдая дебютные принципы: 1) быстрейшего развития фигур, 2) борьбы за центр, 3) обеспечения безопасного положения своего короля, 4) гармоничного расположения пешек. Ставить мат нерокировавшемуся королю. Делать рокировку без нарушения шахматных правил и с учетом угроз противника. Захватывать центр. Опережать соперника в развитии фигур. Видеть ситуации, когда можно путем размена сдвоить противнику пешки, так как сдвоенные пешки обладают меньшей подвижностью (с учетом, что не в каждой позиции выгодно сдваивать противнику пешки). Учиться не отдавать без необходимости более ценную фигуру за менее ценную. Выбирать правильный ход из нескольких возможных. Выявлять главный фактор в той или иной позиции, который помогает решить задачу. Сравнивать положение белых и черных фигур на шахматной доске. Обосновывать выбор своего хода в том или ином положении. Совершать передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» - во внутреннем плане. Решать дидактические задания по теме.
---	---

	пешки». Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Сдвой противнику пешки», «Успешное развязывание». Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (24 ч).	
Основы миттельшпиля	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Тактические приемы в миттельшпиле. Связка в миттельшпиле. Приемы развязывания. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Решение задания «Выигрыш материала». Комбинации на мат в три хода как элемент шахматного искусства. Темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения пешечного прикрытия короля, освобождения пространства (поля, горизонтали, вертикали, диагонали), уничтожения защиты и сочетание тематических приемов. Дидактическое задание «Объяви мат в три хода». Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на пат. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание «Сделай ничью», Классическое наследие: «Бессмертная» партия», «Вечнозеленая» партия". Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (18 ч).	Изучать примеры тактических операций в миттельшпиле, которые приводят к выигрышу материала. Обнаруживать связку в положениях на шахматной доске. Ставить мат в один ход, используя связку. Выигрывать легкую или тяжелую фигуру, используя связку. Находить возможность сохранить материальное равенство, если противник применяет связку (развязывание): 1) используя шах, 2) контр-нападая на такую же фигуру, 3) создавая угрозу объявить мат в один ход, 4) уходя связанной фигурой из-под удара и одновременно защищая ею фигуру, располагающуюся за ней. Добиваться выигрыша материала, используя для этой цели двойной удар, открытое нападение, открытый шах, двойной шах. Объявлять мат в три хода, используя приемы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, "рентгена", перекрытия, батареи и сочетание тематических приемов. Достигать ничьей в худших положениях применением комбинаций на пат и вечный шах. Выбирать правильный ход из нескольких возможных. Обосновывать выбор своего хода в том или ином положении. Сравнивать положение белых и черных фигур на шахматной доске.

		Моделировать ситуации постановки мата. Совершать передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» - во внутреннем плане. Решать дидактические задания по теме.
Основы эндшпиля	Простейшие эндшпильные положения, в которых одна из сторон одерживает победу. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона. Ладья против коня. Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры». Постановка мата неприятельскому одинокому королю с помощью своего короля и: 1) двух слонов, 2) слона и коня (простые случаи). Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода». Простейшие пешечные окончания. Король и пешка против неприятельского короля. Ситуации, когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Дидактическое задание «Квадрат». Белая пешка на седьмой горизонтали (или черная - на второй). Король помогает своей пешке. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Объяви мат в два хода», «Путь к победе», «Сделай ничью». Белая пешка на шестой горизонтали (или черная - на третьей). Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Сделай ничью». Белая пешка на пятой горизонтали (или черная - на четвертой). Ключевые поля. Король ведет свою пешку за собой. Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи». Белая пешка на четвертой (или черная - на пятой) горизонтали. Оппозиция. Борьба за оппозицию. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Добейся ничьей». Белая пешка на	Находить мат в один и в два хода в простейших эндшпильных положениях. Объявлять мат в два и в три хода неприятельскому одинокому королю с помощью своего короля и: 1) двух слонов, 2) слона и коня. Замечать возможность выигрыша фигуры в эндшпиле. Выявлять парадоксальные ходы, которые способны привести к неожиданному выигрышу в учебных положениях. Выбирать правильный ход из нескольких возможных. Обосновывать выбор своего хода в том или ином положении. Определять главный фактор в той или иной позиции, который помогает решить задачу. Сравнивать положение белых и черных фигур на шахматной доске. Совершать передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» - во внутреннем плане. Решать дидактические задания по теме.

	третьей и второй (или черная - на шестой и седьмой) горизонталях. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Добейся ничьей». Удивительные ничейные положения. Король против короля и двух коней. Дидактические задания «Мат в один ход», «Путь к ничьей». Король против короля, слона и пешки. Король против короля, коня и пешки. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Путь к ничьей». Удивительные выигрышные положения. Дидактические задания «Мат в три хода», «Проведи пешку в ферзи». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (19 ч).	
Повторение программного материала	Основы дебюта. Невыгодность раннего ввода в игру ладей, ферзя и короля. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. «Повторюшка-хрюшка». Наказание «повторюшек», Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Борьба за центр. Безопасное положение короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Успешное развязывание. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Основы миттельшпиля. Комбинации на мат в три хода. Комбинации для достижения ничьей. Основы эндшпиля. Тяжелые фигуры против тяжелых фигур. Тяжелые фигуры против легких фигур. Мат двумя слонами. Мат слоном и конем. Король и пешка против короля. Удивительные ничейные положения. Удивительные выигрышные положения (3 ч).	Оценивать соотношение сил на шахматной доске в малофигурной учебной позиции. Находить атакующие и защитительные ходы в том или ином учебном положении. Объявлять мат в два и в три хода в простейших учебных положениях. Проводить несложные комбинации. Разыгрывать без большого количества ошибок простейшие эндшпильные позиции. Выбирать правильный ход из нескольких возможных. Моделировать ситуации постановки мата. Обосновывать выбор своего хода в том или ином положении. Совершать передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» - во внутреннем плане. Решать дидактические задания.

Приложение 9

Пример поурочного планирования третий – четвертый год обучения

№ ур ок а	Тема урока	Содержание урока
1	Повторение программного материала	Слово чемпионам. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Работа с презентацией-сказкой И. Г. Сухина «Страна Грез». Задачи-шутки цикла "Опустевшая доска". Дидактические задания «Обыграй рассеянного художника», «Помоги рассеянному художнику», "Не числом, а умением», «Шахматные термины», «Четвероногие животные», «И числом, и умением», «Карточки». Загадки рифмовки И. Г. Сухина «Мала, кругло-голова» и «Удивительное дело».
2	Повторение программного материала	Сравнительная ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Постановка мата одинокому королю. Шахматные комбинации. Задачи-шутки цикла «Начальная позиция». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, третий год: Материалы к урокам 1-2». Дидактическое задание «Помоги рассеянному художнику». Загадки-обманки И. Г. Сухина «Знают Пашка, Иришка и Кешка», «Буквой Г он ходит браво», «Знает любой в нашей квартире», «А теперь у вас мы спросим», «Советуем запомнить всем», «Дедушка, смотри, смотри», «Слово предоставим Ире».
3	Повторение программного 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 постановки мата одинокому королю. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения). Задачи-шутки цикла «Пешки вперед». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, третий год: Материалы к уроку 3. «Задачи-шутки». Дидактические задания «Помоги рассеянному художнику», «Семь пешек», «Батареи просят огня», «Доскажи словечко». Загадки-рифмовки И. Г. Сухина «Скоро в бой», «Что под властью короля?».
4	Повторение программного материала	Практика постановки мата одинокому королю. Задачи-шутки цикла «Заколдованный король». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Гарри Поттер играет в шахматы». Дидактические задания «Помоги рассеянному художнику», «Связка», «Белые или черные», «Комбинация», «Доскажи словечко». Загадки-рифмовки И. Г. Сухина «На доске есть у меня», «Кто может подсказать пароль?». Серия головоломок И. Г. Сухина «Планета Наоборот».
5	Основы дебюта	Советы выдающихся шахматистов. Двух-и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактические задания «Мат в один ход» (на втором либо третьем ходу партии), «Помоги рассеянному художнику».
6	Основы дебюта	Дидактические задания «Мат в один ход», «Помоги рассеянному

		художнику», «Мат в дебюте», «Доскажи словечко». Загадка-рифмовка И. Г. Сухина «Черным клеточкам верны».
7	Основы дебюта	Невыгодность раннего ввода в игру ладьи. Невыгодность раннего ввода в игру ферзя. Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя», «Помоги рассеянному художнику».
8	Основы дебюта	Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя», «Помоги рассеянному художнику», «Охота на ладью», «Охота на ферзя», «Доскажи словечко». Загадки-рифмовки И. Г. Сухина «Вот интересная статья», «Учила Леночка».
9	Основы дебюта	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. Дидактические задания «Поставь детский мат», «Защитись от мата».
10	Основы дебюта	Дидактические задания «Обыграй рассеянного художника», «Помоги рассеянному художнику», «Детский мат», «Доскажи словечко», «Защита». Загадки-рифмовки И. Г. Сухина «Ни к чему, ребята, спешка», «Безопасные поля».
11	Основы дебюта	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. Невыгодность раннего ввода в игру короля. Дидактические задания «Поставь детский мат», «Мат в один ход», «Защитись от мата».
12	Основы дебюта	Дидактические задания «Быстрый мат в один ход в дебюте», «Оборона», «Доскажи словечко». Загадка-рифмовка И. Г. Сухина «Мне приснился странный сон».
13	Основы дебюта	«Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек». Дидактические задания «Выиграй ферзя у повторюшки», «Поставь мат в один ход повторюшке», «Выиграй фигуру у повторюшки». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, третий год: Материалы к уроку 13. Наказание повторюшек».
14	Основы дебюта	Дидактические задания «Обыграй рассеянного художника», «Мат повторюшке». Загадка-рифмовка И. Г. Сухина «Ферзя я люблю и храню под подушкой».
15	Основы дебюта	Принципы игры в дебюте. Время, пространство и материал в шахматах. Первый принцип: быстрее развитие фигур. Типичные положения после шестого хода черных. Темпы. Гамбиты. Дидактическое задание «Выведи фигуру».
16	Основы дебюта	Дидактическое задание «Выведи фигуру». Загадка-рифмовка И. Г. Сухина «Герой любимого журнала».
17	Основы дебюта	Наказание за несоблюдение принципа быстрого развития фигур. «Пешкоедство». Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила). Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыш материала».
18	Основы дебюта	Дидактические задания «Обыграй рассеянного художника», «Беззащитная пешка», «Охота на ферзя». Загадка-рифмовка И. Г. Сухина «С Пятачком сев под лопух».
19	Основы дебюта	Принципы игры в дебюте. Второй принцип: борьба за центр. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Гамбит Эванса. Дидактические задания «Захвати центр», «Выиграй фигуру».
20	Основы дебюта	Дидактические задания «Захват центра», «Обыграй рассеянного художника», «Выигрыш легкой фигуры». Загадки-рифмовки И. Г. Сухина «Когда у зверят ничего не болит» и «Я почтальон, загораю».

		на речке".
21	Основы дебюта	Принципы игры в дебюте. Третий принцип: безопасное положение короля. Рокировка. Дидактические задания «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат в один ход нерокировавшемуся королю», «Поставь мат в два хода нерокировавшемуся королю», «Не получишь ли мат, если рокируешь?».
22	Основы дебюта	Дидактические задания «Безопасная рокировка», «Доскажи словечко». Загадка-рифмовка И. Г. Сухина «Нужно проявить сноровку».
23	Основы дебюта	Принципы игры в дебюте. Четвертый принцип: гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Сдвоенные пешки. Изолированная пешка. Дидактические задания «Чем бить черную фигуру, чтобы избежать сдвоения пешек?», «Как сдвоить противнику пешки?».
24	Основы дебюта	Дидактические задания «Как сдвоить противнику пешки?», «Строенные пешки», «Доскажи словечко». Загадка-рифмовка И. Г. Сухина «Раскрыла Оленька ладонь».
25	Основы дебюта	Связка в дебюте. Связывающая, связанная и прикрываемая фигура. Полная связка. Неполная связка. Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Добейся материального перевеса».
26	Основы дебюта	Дидактические задания «Обыграй рассеянного художника», «Выиграй пешку, используя связку», «Успешное развязывание», «Как спасти фигуру?», «Связка». Загадка-рифмовка И. Г. Сухина «Я коротышка, со мною сыграй-ка!».
27	Основы дебюта	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Открытые дебюты: королевский гамбит, гамбит Эванса, центральный дебют, северный гамбит, дебют слона, венская партия, защита Филидора, латышский гамбит, русская партия, английская партия, шотландская партия, шотландский гамбит, дебют трех коней, дебют четырех коней, защита двух коней, венгерская защита, итальянская партия, испанская партия. Полуоткрытые дебюты: сицилианская защита, скандинавская защита, французская защита, защита Каро - Канн, защита Алехина, дебют Нимцовича, защита Пирца - Уфимцева.
28	Основы дебюта	Закрытые дебюты: ферзевый гамбит, принятый ферзевый гамбит, ортодоксальная защита, славянская защита, защита Чигорина, контргамбит Альбина, дебют ферзевых пешек, староиндийская защита, защита Грюнфельда, новоиндийская защита, защита Нимцовича, каталонское начало, будапештский гамбит, защита Бенони, голландская защита, польская защита, дебют Сокольского, староиндийское начало, дебют Рети, дебют Берда, гамбит Фрома. Фианкеттированный слон.
29	Основы миттельшпиля	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Советы выдающихся шахматистов. Тактические приемы в миттельшпиле. Связка в миттельшпиле.
30	Основы миттельшпиля	Тактические приемы. Примеры тактических операций, ведущих к выигрышу материала. Связка в миттельшпиле. Дидактическое задание «Выигрыш фигуры». Загадка-рифмовка И. Г. Сухина

		«Девочка Элли сегодня решила».
31	Основы миттельшпиля	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Приемы развязывания. Двойной удар. Дидактические задания «Обыграй рассеянного художника», «Выигрыш материала», «Ловля ферзя», «Сохрани материальное равенство». Загадки-рифмовки И. Г. Сухина «Карабасу вот картина», «Вылепил из пластилина».
32	Основы миттельшпиля	Тактические приемы. Открытое нападение. Дидактические задания «Обыграй рассеянного художника», «Выигрыш материала». Загадка-рифмовка И. Г. Сухина «a, b, c, d, e, f, g, h».
33	Основы миттельшпиля	Тактические приемы. Открытый шах. Дидактические задания «Обыграй рассеянного художника», «Выигрыш материала», «Выигрыш тяжелой фигуры», Загадка рифмовка И. Г. Сухина «Когда мне фигуры приносят на крышу».
34	Основы миттельшпиля	Тактические приемы. Двойной шах. Дидактические задания «Обыграй рассеянного художника дождика», «Выигрыш материалам», «Выигрыш ферзя». Загадка-рифмовка И. Г. Сухина «Когда я командовал яхтой "Беда"».
35	Основы миттельшпиля	Слово чемпионам. Комбинация (комбинация в шахматах, шахматная комбинация). Матовые комбинации (на мат в три хода). Темы матовых комбинаций. Тема завлечения. Типичные примеры. Дидактическое задание «Объяви мат в три хода».
36	Основы миттельшпиля	Матовые комбинации (на мат в три хода). Тема отвлечения. Типичные примеры. Дидактические задания «Объяви мат в три хода», «Шахматное сложение и вычитание».
37	Основы миттельшпиля	Матовые комбинации (на мат в три хода), Тема блокировки. Типичные примеры. Дидактическое задание «Объяви мат в три хода».
38	Основы миттельшпиля	Матовые комбинации (на мат в три хода). Тема разрушения пешечного прикрытия короля. Типичные примеры. Дидактические задания «Объяви мат в три хода», «Шахматное сложение и вычитание».
39	Основы миттельшпиля	Матовые комбинации (на мат в три хода). Тема освобождения пространства (поля, горизонтали, вертикали, диагонали). Типичные примеры. Дидактическое задание «Объяви мат в три хода».
40	Основы миттельшпиля	Матовые комбинации (на мат в три хода). Тема уничтожения защиты. Типичные примеры. Дидактические задания «Объяви мат в три хода», «Шахматное сложение и вычитание».
41	Основы миттельшпиля	Матовые комбинации (на мат в три хода). Тема «рентгена». Тема перекрытия. Тема батареи. Типичные примеры. Дидактические задания «Объяви мат в три хода», «Шахматное сложение и вычитание».
42	Основы миттельшпиля	Матовые комбинации (на мат в три хода). Сочетание тематических приемов. Дидактические задания «Объяви мат в три хода», «Шахматное сложение и вычитание».
43	Основы миттельшпиля	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на пат. Дидактическое задание «Сделай ничью».
44	Основы миттельшпиля	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические задания «Сделай ничью», «Шахматное сложение и вычитание».
45	Основы миттельшпиля	Классическое наследие. «Бессмертная партия»: А. Андерсен - Л. Кизерицкий (Лондон, 1851).

46	Основы миттельшпиля	Классическое наследие. «Вечнозеленая партия»: А. Андерсен - Ж. Дюфрень (Берлин, 1852).
47	Основы эндшпиля	Основы эндшпиля. Слово Х. Р. Капабланке. Король и ладья против короля и ладьи. Король и ферзь против короля и ферзя. Дидактические задания «Выигрыш ладьи», «Мат в два хода», «Выигрыш ферзя», «Шахматное сложение и вычитание».
48	Основы эндшпиля	Король и ферзь против короля и ферзя. Король и ферзь против короля и ладьи (простые случаи). Дидактические задания «Мат в три хода», «Путь к победе», «Выиграй ладью», «Мат в два хода», «Сделай ничью», «Занимательные задания».
49	Основы эндшпиля	Король и ферзь против короля и слона. Король и ферзь против короля и коня. Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода», «Сделай ничью», «Занимательные задания».
50	Основы эндшпиля	Король и ладья против короля и слона (простые случаи). Король и ладья против короля и коня (простые случаи), Дидактические задания «Мат в два хода», «Сделай ничью», «Выиграй слона», «Выиграй коня», «Мат в один ход», «Занимательные задания».
51	Основы эндшпиля	Постановка мата двумя слонами (простые случаи). Типичные матовые позиции. Пример постановки мата. Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Объяви мат в три хода», «Занимательные задания».
52	Основы эндшпиля	Постановка мата слоном и конем (простые случаи). Типичные матовые позиции. Пример постановки мата. Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Объяви мат в три хода», «Занимательные задания».
53	Основы эндшпиля	Король и пешка против короля. Как пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Когда король догоняет пешку. Правило «квадрата». Дидактическое задание «Квадрат».
54	Основы эндшпиля	Король и пешка против короля. Дидактическое задание «Смогут ли черные выиграть?». Белая пешка на седьмой горизонтали (или черная - на второй). Король помогает своей пешке пройти в ферзи. Белых выручает пат.
55	Основы эндшпиля	Король и пешка против короля. Белая пешка на седьмой горизонтали (или черная – на второй). Король помогает своей пешке. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Объяви мат в два хода», «Путь к победе», «Сделай ничью».
56	Основы эндшпиля	Король и пешка против короля. Белая пешка на шестой горизонтали (или черная - на третьей). Король помогает своей пешке. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Сделай ничью», «Шахматное сложение и вычитание».
57	Основы эндшпиля	Король и пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали (или черная - на четвертой), Ключевые поля. Король ведет свою пешку за собой. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Шахматное сложение и вычитание».
58	Основы эндшпиля	Король и пешка против короля. Белая пешка на пятой и четвертой (или черная - на четвертой и пятой) горизонталях. Ключевые поля белой пешки, расположенной на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой. Оппозиция. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Добейся ничьей», «Шахматное сложение и вычитание».
59	Основы эндшпиля	Король и пешка против короля. Белая пешка на четвертой (или черная - на пятой) горизонтали. Ключевые поля белой пешки,

		расположенной на четвертой горизонтали. Борьба за оппозицию. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Добейся ничьей», «Шахматное сложение и вычитание».
60	Основы эндшпиля	Король и пешка против короля. Белая пешка на третьей (или черная - на шестой) горизонтали. Ключевые поля белой пешки, расположенной на третьей горизонтали. Король помогает пешке. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Добейся ничьей», «Шахматное сложение и вычитание».
61	Основы эндшпиля	Король и пешка против короля. Белая пешка на второй (или черная - на седьмой) горизонтали. Ключевые поля белой пешки, расположенной на второй горизонтали. Король помогает пешке. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Добейся ничьей», «Занимательные задания».
62	Основы эндшпиля	Удивительные ничейные положения. Король против короля и двух коней. Дидактические задания «Мат в один ход», «Путь к ничьей». Король против короля, слона и пешки. Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи».
63	Основы эндшпиля	Удивительные ничейные положения. Король против короля, слона и пешки. Дидактическое задание «Путь к ничьей». Король против короля, коня и пешки. Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи».
64	Основы эндшпиля	Удивительные ничейные положения. Король против короля, коня и пешки. Дидактическое задание «Путь к ничьей».
65	Основы эндшпиля	Удивительные выигрышные положения. Дидактические задания «Мат в три хода», «Проведи пешку в ферзи».
66	Повторение программного материала	Основы миттельшпиля. Матовые комбинации (на мат в три хода). Комбинации для достижения ничьей. В мире мудрых мыслей.
67	Повторение программного материала	Основы эндшпиля. Тяжелые фигуры против тяжелых фигур. Тяжелые фигуры против легких фигур. Мат двумя слонами. Мат слоном и конем. В мире мудрых мыслей.
68	Повторение программного материала	Основы эндшпиля. Король и пешка против короля. Удивительные ничейные положения. Удивительные выигрышные положения. В мире мудрых мыслей.

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 151325621799860972593249704829105498913750279323

Владелец Ширшова Зоя Егоровна

Действителен с 24.03.2025 по 24.03.2026