МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Министерство образования и молодежной политики

Свердловской области

Администрация городского округа Верхняя Пышма

МАОУ "СОШ № 25"

РАССМОТРЕНО	СОГЛАСОВАНО	УТВЕРЖДЕНО
Руководитель предметной кафедры	Секретарь педагогического совета	Директор
Ахлюстина Н.В.	Федорова Э.Б.	Разумная Л.В.
Протокол №1 от «26» августа 2025 г.	Протокол № 1 от «26» августа 2025 г.	Приказ №66 от «26» августа 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности

«Шахматы в школе»

(1 – 4 классы)

г. Верхняя Пышма

2025-2026

Пояснительная записка

Программа курса внеурочной деятельности «Шахматы в школе» реализуется в соответствии с действующим законодательством о самостоятельности образовательной организации в осуществлении образовательной деятельности и возможности свободы выбора в части образовательных программ в соответствии с интересами детей и подростков (Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации, ст. 28 п. 2, п. 3 п. п. 6 и 16) и предлагается для реализации на уровне начального общего образования, в рамках реализации ФГОС НОО с целью создания условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Программа соответствует требованиям:

- Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, утверждённого приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 г. № 1897;
- Письма Департамента общего образования Минобрнауки России от 12 мая 2011 г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при внедрении Федерального государственного образовательного стандарта общего образования»
- Основной образовательной программы начального общего образования МАОУ «СОШ № 25».

Программа учебного курса «Шахматы в школе» составлена на основе программы шахматного образования в начальной школе под редакцией И.Г. Сухина, рассматривается как система постепенно усложняющихся занимательных заданий и дидактических игр, позволяющих сформировать у детей внутренний план действий — способность действовать в уме.

Целью программы является создание условий для гармоничного когнитивного развития детей младшего школьного возраста посредством массового их вовлечения в шахматную игру.

Задачи программы подразделяются на общие, образовательные, оздоровительные и воспитательные.

Общие задачи направлены на:

- массовое вовлечение детей младшего школьного возраста в шахматную игру;
- приобщение детей младшего школьного возраста к шахматной культуре;
- открытие новых знаний, формирование умений и навыков игры в шахматы;
- выявление, развитие и поддержка одарённых детей в области спорта, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к занятиям шахматами, в школьные спортивные клубы, секции, к участию в соревнованиях.

Образовательные задачи способствуют:

- приобретению знаний из истории развития шахмат;
- постижению основ шахматной игры, получению знаний о возможностях шахматных фигур, особенностях их взаимодействия;
- овладению приёмами матования одинокого короля различными фигурами, способами записи шахматной партии, тактическими приёмами в типовых положениях;
- освоению принципов игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле;
- знакомству с методами краткосрочного планирования действий во время партии;
- изучению приёмов и методов шахматной борьбы с учётом возрастных особенностей, индивидуальных и физиологических возможностей школьников.

Оздоровительные задачи направлены на формирование:

- представлений об интеллектуальной культуре вообще и о культуре шахмат в частности;
- первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных и эмоциональных проявлений.

Воспитательные задачи способствуют:

- приобщению детей к самостоятельным занятиям интеллектуальными играми и использованию их в свободное время;
- воспитанию положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
- формированию у детей устойчивой мотивации к интеллектуальным занятиям.

Место предмета в учебном плане

Программа «Шахматы в школе» разработана для учащихся 1 – 4 классов и рассчитана на изучение материала в течение 135 ч.: в 1 классе – 33 часа, во 2 – 4 классах –34 часа из расчета 1 час в неделю.

Общая характеристика курса

Учебный курс «Шахматы в школе» изменяет характер и содержание труда учащихся, требуя приложений всей совокупности человеческих сил и способностей: интеллектуальных, духовно-нравственных и эмоциональных. Основное содержание учебного курса составляют средства, максимально удовлетворяющие требованиям ФГОС начального общего образования. «Шахматы в школе» – курс, который может быть использован в общеобразовательной школе для изучения шахматной теории и практики и включён в целостный образовательный процесс. В современной школе большое значение имеет развивающая функция обучения, ориентированная на развитие мышления школьников, требующая не только усвоения готовых знаний, но и, самое главное, их понимания, осознания и применения в различных метапредметных областях. Современное образование – переход от гносеологической парадигмы к личностно ориентированному, развивающему образованию, что требует изменения способов получения знаний. Согласно положениям ФГОС НОО, форма проведения современного урока не монолог учителя, а его конструктивный.

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций. Основу содержания урока составляет изучение основ теории и практики шахматной игры с дальнейшим закреплением полученных знаний в игровой деятельности, включающей в себя игру с соперником, спарринги, соревновательную деятельность, шахматные праздники.

Для закрепления используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

Обучение игре в шахматы во внеурочной деятельности выстроено на основе программы факультативного курса «Шахматы – школе» автора И.Г. Сухина, имеющей гриф «Рекомендовано Министерства образования российской Федерации».

Программой *первого года обучения* предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Программа *второго года обучения* предназначена для вторых классов начальной школы. Программа предусматривает 34 учебных занятия, по одному уроку в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение детей ставить мат. Учебный курс включает в себя шесть тем: “Краткая история шахмат”, “Шахматная нотация”, “Ценность шахматных фигур”,

“Техника матования одинокого короля”, “Достижение мата без жертвы материала”, “Шахматная комбинация”. В программе дается перечень дидактических игр и заданий с небольшими пояснениями к ним, приводится вариант поурочного распределения программного материала, а также список оригинальных учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре.

Программа *третьего и четвертого года обучения* предназначена для 3 - 4 классов начальной школы. Материал выстроен на основе ранее приобретенных знаний и умений, где ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал. Учебный курс включает в себя три большие темы: “Основы дебюта”, “Основы миттельшпиля” и “Основы эндшпиля”. В программе приводится перечень дидактических заданий с небольшими пояснениями к ним, дается вариант поурочного распределения программного материала, а также список учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре.

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.

К концу *первого* учебного года дети должны уметь:

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

К концу *второго* учебного года дети должны знать:

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

К концу *второго* учебного года дети должны уметь:

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

К концу *третьего* учебного года дети должны знать:

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

К концу *третьего* учебного года дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;

К концу *четвёртого* учебного года дети должны знать:

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

К концу *четвёртого* учебного года дети должны уметь:

- находить несложные тактические удары и точно разыгрывать простейшие окончания.
-

Планируемые результаты

Программа «Шахматы в школе» предусматривает достижение школьниками начальных классов в процессе обучения определённых результатов – личностных, метапредметных и предметных.

Личностные результаты освоения программы отражают индивидуальные качества, которые учащиеся должны приобрести в процессе освоения программного материала. К личностным результатам относят:

- формирование основ российской, гражданской идентичности;
- ориентацию на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;
- наличие чувства прекрасного;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание важности бережного отношения к собственному здоровью;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- воспитание этических чувств доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- формирование навыков творческого подхода при решении различных задач, стремление к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

Метапредметные результаты освоения программы характеризуют уровень сформированности универсальных учебных действий (УУД): познавательных, коммуникативных и регулятивных.

1. Познавательные УУД:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- владение способом структурирования шахматных знаний;
- способность выбрать наиболее эффективный способ решения учебной задачи в конкретных условиях;
- умение находить необходимую информацию;
- способность совместно с учителем ставить и формулировать задачу, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- умение моделировать, а также владение широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;

– способность строить логические цепи рассуждений, анализировать и просчитывать результат своих действий, воспроизводить по памяти информацию, устанавливать причинно-следственные связи, предвидеть реакцию соперника, сопоставлять факты, концентрировать внимание, находить нестандартные решения.

2. Коммуникативные УУД:

– умение находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;

– способность формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;

– умение донести свою точку зрения до других и отстаивать собственную позицию, а также уважать и учитывать позицию партнёра (собеседника);

– возможность организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

3. Регулятивные УУД:

– умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;

– способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Предметные результаты освоения программы характеризуют умения и опыт обучающихся, приобретаемые и закрепляемые в процессе освоения учебного предмета «Шахматы в школе».

В результате освоения обязательного минимума знаний при обучении по данной программе обучающиеся начальной школы (1–4 классы) должны:

– приобрести знания из истории развития шахмат, представления о роли шахмат и их значении в жизни человека;

– владеть терминологией шахматной игры, понимать функциональный смысл и направленность действий при закреплении изученного шахматного материала;

– приобрести навык организации отдыха и досуга с использованием шахматной игры.

Содержание программы

1 класс (33 часа)

Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.
Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Раздел № 2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.
Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Раздел № 3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.
Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило “ферзь любит свой цвет”; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Раздел № 4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса).
Правила хода и взятия каждой из фигур, игра “на уничтожение”, белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Раздел № 5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.
Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

Раздел № 6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.
Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

№ п/п	Раздел	Количество часов
1.	Шахматная доска	2
2.	Шахматные фигуры	2
3.	Начальная расстановка фигур	1
4.	Ходы и взятие фигур.	16
5.	Цель шахматной партии	9
6.	Игра всеми фигурами из начального положения.	3
	Всего	33

2 класс (34 часа)

Раздел № 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.
Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

Раздел №2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.
Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Раздел №3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.
Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Раздел №4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

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

Раздел №5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.
Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Раздел №6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.
Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

№ п/п	Раздел	Количество часов
1.	Повторение.	2
2.	Краткая история шахмат.	1
3.	Шахматная нотация.	2
4.	Ценность шахматных фигур.	4
5.	Техника матования одинокого короля.	4
6.	Достижение мата без жертвы материала.	3
7.	Шахматная комбинация.	15
8.	Повторение материала.	3
	Всего:	34

3 класс (34 часа)

Раздел № 1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА.
Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки - хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

№ п/п	Раздел	Количество часов
1.	Повторение.	4
2.	Основы дебюта.	26
3.	Повторение материала.	4
	Всего:	34

4 класс (34 часа)

Раздел № 1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.
Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах.

Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Раздел № 2. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.
Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

№ п/п	Раздел	Количество часов
1.	Повторение.	4
2.	Основы миттельшпиля.	26
3.	Повторение материала.	4
	Всего:	34

Тематическое планирование

1 класс

№ занятия	Тема урока	Количество часов
1.	**Обучение правилам техники безопасности (ТБ) во время занятий, соревнования и в спортивном зале.** **Шахматы - мои друзья.** Беседа о ТБ Знакомство детей с понятием «Шахматная игра», с историей возникновения данного понятия и шахматной игры в целом.	1
2.	**Шахматная доска.** Знакомство детей с новым понятием «Шахматная доска», белыми и черными полями на шахматной доске, угловыми и центральными полями, правильным расположение шахматной доски в начале партии, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	1
3.	**Горизонталь.** Знакомство с шахматной доской: новое понятие «горизонталь», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	1
4.	**Вертикаль.** Знакомство с шахматной доской: новое понятие «вертикаль», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	1
5.	**Диагональ.** Повтор понятий «горизонталь» и «вертикаль», знакомство с новым понятием «диагональ», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	1
6.	**Шахматная нотация.** Повтор понятий «горизонталь», «вертикаль», «диагональ» Знакомство с новым понятием «шахматная нотация», определение «адреса» шахматных полей, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	1
7.	Шахматные фигуры и начальная позиция. Знакомство расстановкой шахматных фигур в начальной позиции, месторасположением короля, ферзя, ладьи, слона, коня, пешки в начальной позиции, правило «ферзь любит свой цвет», закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	1
8.	**Ладья.** Знакомство обучающихся с шахматной фигурой «ладья», местом ладей в начальной позиции, способом передвижения ладьи по доске: ход и взятие, понятием «ход фигуры», «невозможный ход», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх	1
9.	**Слон.** Повторить ходы и взятие ладьей, знакомство обучающихся с новой шахматной фигурой «слон», местом слонов в начальной позиции, объяснить способы передвижения слона по доске: ход и взятие. Ввести новые понятия «белопольный» слон, «чернопольный» слон,	1

	закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	
10.	**Ферзь** Знакомство с шахматной фигурой «ферзь», местом ферзя в начальной позиции, способом передвижения ферзя по доске: ход и взятие, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	1
11.	**Конь.** Знакомство с шахматной фигурой «конь», месторасположением коня в начальной позиции, способом передвижения коня по доске: ход и взятие, закрепление.	1
12.	**Пешка.** Знакомство с пешкой, место расположением пешки в начальной позиции, способом передвижения пешки по доске: ход и взятие, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	1
13.	**Король.** Знакомство с шахматной фигурой королем, месторасположением короля в начальной позиции, способом передвижения короля по доске: ход и взятие, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	1
14.	**Ценность фигур.** Знакомство с ценностью шахматных фигур, сравнительная сила фигур: короля, ферзя, ладьи, слона, коня, пешки, с единицей измерения, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх, полная нотация, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	1
15.	**Нападение.** Практические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение».	1
16.	**Шахматная нотация.** Знакомство с обозначением вертикалей, горизонталей, шахматных полей, шахматных фигур, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	1
17.	**Шах и защита от шаха.** Знакомство с постановкой шаха всеми фигурами: ферзь, ладья, слон, конь, пешка, способы защиты шаха, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	1
18.	**Мат.** Знакомство с целью шахматной партии, с постановкой мата всеми фигурами: ферзь, ладья, слон, конь, пешка, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх	1
19.	**Пат, ничья.** Знакомство с ничьей, с патом, с условиями возникновения пата, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	1
20.	**Рокировка.** Знакомство с особым ходом короля и ладь: с рокировкой, короткая и длинная рокировки, с условия при которых рокировка возможна, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	1
21.	**Взятие на проходе.**	1

	Знакомство с особым ходом пешки: взятием на проходе, с названием вертикалей, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
22.	**Превращение пешки.** Знакомство с превращением пешки во все фигуры: ферзь, ладья, слон, конь, пешка, с понятием проходная пешка, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	1
23.	**Мат двумя ладьями одинокому королю.** Знакомство с техника матования одинокого короля двумя ладьями, с методом «лесенка», закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	1
24.	**Мат ферзём и ладьями одинокому королю.** Знакомство с техникой матования одинокого короля ферзем и ладьей, закрепление с метода «лесенка», закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	1
25.	**Мат ферзём и королём одинокому королю.** Знакомство с техникой матования одинокого короля ферзем и королем, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	1
26.	**Как начинать партию: дебют.** Знакомство с общими принципы игры в начале шахматной партии, с центром, с анализом шахматной партии, закрепить полученные знания	1
27.	**Ошибочные ходы в начале партии.** Знакомство с ошибочными ходами в начале партии и их последствия, «детский мат», закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	1
28.	**Тактические приёмы.** Знакомство с тактическими приемами: связка и двойной удар, с понятием материальное преимущество, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	1
29.	**Правила поведения соперников во время игры.** Знакомство с правилами поведения шахматиста во время партии, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	1
30.	**История шахмат.** Знакомство с историей возникновения шахмат, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	1
31.	**Три стадии шахматной партии.** Знакомство с общими принципы игры в начале шахматной партии, в середине шахматной партии, в конце шахматной партии, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх. Игровая практика.	1
32.	**Шахматный турнир.** Игровая практика.	1
33.	**Спортивно - шахматный праздник.** Решение заданий, игровая практика.	1

2 класс

№ занятия	Тема урока	Количество часов
1	**Повторение изученного материала.** Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).	1
2	**Повторение изученного 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 игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.	1
3	**Краткая история шахмат** Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.	1
4	**Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.** Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с e1 – на e2».	1
5	**Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.** Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).	1
6	**Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.** Дидактические игры и задания» Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.	1
7	**Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.** Дидактические игры и задания» Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.	1
8	**Ценность шахматных фигур. Способы защиты.** Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.	1

9	**Ценность шахматных фигур. Защита.** Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.	1
10	**Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.** Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	1
11	**Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.** Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	1
12	**Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.** Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	1
13	**Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.** Ладья и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	1
14	**Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.** Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	1
15	**Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.** Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	1
16	**Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.** Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	1
17	**Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.** Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	1
18	**Матовые комбинации. Тема завлечения.** Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	1
19	**Матовые комбинации. Тема блокировки.**	1

	Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
20	**Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.** Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	1
21	**Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».** Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	1
22	**Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.** Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	1
23	**Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.** Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	1
24	**Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.** Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	1
25	**Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия** Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	1
26	**Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.** Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.	1
27	**Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.** Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	1
28	**Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.** Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	1
29	**Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.** Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	1
30	**Типичные комбинации в дебюте.** Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	1
31	**Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).** Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	1
32	**Повторение программного материала.** Дидактические игры и задания. Игровая практика.	1
33	**Повторение программного материала.**	1

	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	
34	**Повторение.** Дидактические игры и задания. Игровая практика.	1

3 класс

№ занятия	Тема урока	Количество часов
1	**Повторение изученного материала.** Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”.	1
2	**Игровая практика.** Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.	1
3	**Повторение изученного материала.** Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).	1
4	**Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).**	1
5	**Двух- и трехходовые партии.** Выявление причин поражения в них одной из сторон.	1
6	**Решение задания “Мат в 1 ход”.** Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).	1
7	**Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.**	1
8	**Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.** Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата.	1
9	**Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.** Дидактические игры и задания. Игровая практика.	1
10	**Решение заданий.** Дидактические игры и задания. Игровая практика.	1
11	**Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.** Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.	1
12	**Решение заданий.**	1

13	**“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.** Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.	1
14	**Решение заданий.**	1
15	**Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.** Дидактическое задание “Выведи фигуру”.	1
16	**Решение задания “Выведи фигуру”.**	1
17	**Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).** Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”	1
18	**Решение заданий.** Игровая практика.	1
19	**Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.** Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.	1
20	**Решение заданий.**	1
21	**Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.** Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получат ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.	1
22	**Решение заданий.**	1
23	**Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.** Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.	1
24	**Решение заданий.** Соревнования.	1
25	**Связка в дебюте. Полная и неполная связка.** Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.	1
26	**Решение заданий.** Игровая практика.	1
27	**Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.** Дидактические игры.	1
28	**Решение заданий.** Соревнования.	1
29	**Типичные комбинации в дебюте.**	1

30	**Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).**	1
31	**Повторение программного материала.** Дидактические игры и задания.	1
32	**Повторение программного материала.** Игровая практика.	1
33	**Повторение программного материала.** Дидактические игры и задания. Игровая практика.	1
34	**Повторение программного материала.** Соревнования.	1

4 класс

№ занятия	Тема урока	Количество часов
1	**Повторение изученного материала.** Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”.	1
2	**Игровая практика.** Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.	1
3	**Повторение изученного материала.**	1
4	**Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.**	1
5	**Игровая.** Дидактическое задание “Выигрыш материала практика.	1
6	**Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.**	1
7	**Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.** Дидактическое задание “Выигрыш материала”.	1
8	**Решение задания “Выигрыш материала”.** Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	1
9	**Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.**	1
10	**Решение заданий.** Игровая практика.	1
11	**Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.** Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	1
12	**Решение заданий.** Игровая практика.	1

13	**Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.** Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	1
14	**Решение заданий.** Игровая практика.	1
15	**Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.** Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	1
16	**Решение заданий.** Игровая практика.	1
17	**Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.** Дидактическое задание “Сделай ничью”.	1
18	**Решение заданий. “Сделай ничью”.**	1
19	**Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.**	1
20	**Решение заданий.** Игровая практика.	1
21	**Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).** Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	1
22	**Решение заданий.** Игровая практика.	1
23	**Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).** Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	1
24	**Решение заданий.** Игровая практика.	1
25	**Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).** Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.	1
26	**Решение заданий.**	1
27	**Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.** Дидактическое задание “Квадрат”.	1
28	**Решение заданий.**	1

	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	
29	**Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.**	1
30	**Решение заданий.** Игровая практика.	1
31	**Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.** Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	1
32	**Решение заданий.** Игровая практика.	1
33	**Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.** Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.	1
34	**Повторение программного материала.** Решение заданий.	1