

Приложение 1к ООП

НОО МКОУ Мосальской средней общеобразовательной  
школы №1, утверждённой приказом №122 от 31.08.2022

**Рабочая программа**  
по учебному предмету «Шахматы»  
2-4 классы

### Пояснительная записка

Программа учебного занятия «Шахматы» предназначена для обучающихся 2-4 классов начальной школы и составлена в соответствии ФГОС начального общего образования, на основе программы под редакцией И.Г.Сухин «Шахматы – школе» для начальных классов общеобразовательных учреждений». – Обнинск: Духовное возрождение, - 2014г. Для реализации Рабочей программы используется учебно-методический комплект, включающий учебники, методические рекомендации для учителя, авт. И.Г. Сухин.

Рабочая программа включает все темы, предусмотренные авторской программой учебного занятия.

В Рабочую программу не внесены изменения по сравнению с авторской программой учебного курса.

В соответствии с учебным планом МКОУ Мосальской средней общеобразовательной школы №1 изучение учебного занятия «Шахматы» предусматривается в обязательной части, предметной области «Физическая культура». Общее количество часов за три года обучения 102 часа, по одному часу во 2,3,4 классах.

### Планируемые результаты освоения учебного предмета

Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (далее ФГОС НОО) устанавливает требования к результатам обучающихся, освоивших основную образовательную программу начального общего образования (далее ООП НОО):

**личностным**, включающим готовность и способность обучающихся к саморазвитию, сформированность мотивации к обучению и познанию, ценностно-смысловые установки обучающихся, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетенции, личностные качества; сформированность основ гражданской идентичности;

**метапредметным**, включающим освоенные обучающимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные), обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющими основу умения учиться, и межпредметными понятиями.

**предметным**, включающим освоенный обучающимися в ходе изучения учебного курса опыт специфической для данной предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также систему основополагающих элементов научного знания, лежащих в основе современной научной картины мира.

**Личностные результаты освоения программы курса**, отражают:

1. Формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России, осознание своей этнической и национальной принадлежности; формирование ценностей

многонационального российского общества; становление гуманистических и демократических ценностных ориентаций.

2. Формирование целостного, социально ориентированного взгляда на мир в его органичном единстве и разнообразии природы, народов, культур и религий;
3. Формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов.
4. Овладение начальными навыками адаптации в динамично изменяющемся и развивающемся мире.
5. Принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения.
6. Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.
7. Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
8. Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
9. Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
10. Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

**Метапредметные результаты освоения программы курса, отражают:**

Познавательные УУД	Коммуникативные УУД	Регулятивные УУД	Личностные УУД
<p>осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.</p> <p>Учиться использовать знаково-символические средства представления информации.</p> <p>Использовать различные способы поиска информации на заданную на кружке тему.</p> <p>Собирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами.</p> <p>Овладевать логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями.</p> <p>Овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте (шахматах)</p> <p>Учиться работать в информационной</p>	<p>Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий.</p> <p>Учиться слушать собеседника, напарника по игре, быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.</p> <p>Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.</p>	<p>Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия.</p> <p>Находить способы решения и осуществления поставленных задач.</p> <p>Формировать умение контролировать свои действия.</p> <p>Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.</p>	<p>Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.</p> <p>Формировать уважительное отношение к иному мнению.</p> <p>Учиться понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность.</p> <p>Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.</p> <p>Учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям.</p>

среде по поиску данных изучаемого объекта.			
--------------------------------------------	--	--	--

### Предметные результаты освоения программы курса, отражают:

- 1 Знание шахматных терминов: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильное определение и название белых и чёрных шахматных фигур; Правильное расставление фигур перед игрой; Сравнение, нахождение общего и различие. Умение ориентироваться на шахматной доске.
- 1 Понимание информации, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знание названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила. Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
- 1 Владение основными тактическими приемами; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- 1 Грамотно расположение шахматных фигур в дебюте; нахождение несложных тактических ударов и проведение комбинации; точное разыгрывание простейших окончаний

**Предметные результаты** освоения программы учебного занятия (модуля) «Шахматы» характеризуют умения и опыт обучающихся, которые приобретаются и закрепляются в процессе освоения учебного занятия (модуля).

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

**научиться :**

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

к концу первого года обучения обучающиеся должны:

- объяснять шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые,

черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;

- знать шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- знать правила хода и взятия каждой фигуры;
- ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать вертикаль, горизонталь, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- знать, что такое ничья, пат и вечный шах;
- знать «цену» каждой шахматной фигуры;
- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзем и королем;
- овладеть способом «взятие на проходе»;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть целую шахматную партию с соперником от начала до конца с записью своих ходов и ходов соперника.

**к концу второго года обучения** обучающиеся должны:

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

**к концу третьего года обучения** обучающиеся должны:

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

**к концу четвертого года обучения** обучающиеся должны:

- владеть основными шахматными понятиями;
- владеть основными элементами шахматной тактики и техники расчета вариантов в практической игре;
- находить и решать различные шахматные комбинации, в том числе мат в 2-3 хода;

- знать и применять основные принципы развития фигур в дебюте; открытые дебюты и их теоретические варианты;
- уметь атаковать короля при разносторонних и равносторонних рокировках;
- разыгрывать элементарные пешечные, ладейные и легкофигурные эндшпили, знать теоретические позиции;
- уметь реализовывать материальное преимущество;
- принимать участие в шахматных соревнованиях.

## 2. Содержание учебного курса

### *Содержание теоретического раздела программы*

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

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

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

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

### **Результаты образовательной деятельности:**

- 1 Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие

коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

- ┆ Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.
- ┆ Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

**Конечным результатом обучения** считается умение сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике.

### ***Содержание практического раздела программы*** **Первый год обучения (34 часа из расчета 1 час в неделю)**

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

#### ***Дидактические игры и задания***

- ┆ "Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).
- ┆ "Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.
- ┆ "Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

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

#### ***Дидактические игры и задания***

- ┆ "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.
- ┆ "Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
- ┆ "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".
- ┆ "Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.



- ☐ "Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)
- ┆ "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

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

#### *Дидактические игры и задания*

- ☐ "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
- ☐ "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
- ┆ "Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

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

#### *Дидактические игры и задания*

- ┆ "Игра на уничтожение" – важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.
- ┆ "Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).
- ☐ "Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.
- ┆ "Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.
- ┆ "Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

- ☐ "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.
- ┆ "Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.
- ☐ "Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.
- ☐ "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.
- ┆ "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.
- ☐ "Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.
- ┆ "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.
- ☐ "Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.
- ┆ "Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

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

#### *Дидактические игры и задания*

- ☐ "Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.
- ┆ "Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.
- ☐ "Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.
- ┆ "Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.
- ☐ "Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.
- ┆ "Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.
- ☐ "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

**6. Игра всеми фигурами из начального положения.** Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

### *Дидактические игры и задания*

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

## **Второй год обучения (34 часов из расчета 1 час в неделю)**

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

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

### *Дидактические игры и задания*

- ▮ "Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: "Вертикаль "е"), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: "На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?" И т. п.
- ▮ "Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: "Вторая горизонталь").
- ▮ "Назови диагональ". А здесь определяется диагональ (например: "Диагональ e1 – a5").
- ▮ "Какого цвета поле?" Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.
- ▮ "Кто быстрее". К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.
- ▮ "Вижу цель". Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

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

### *Дидактические игры и задания*

- “Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”
- “Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.
- “Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.
- “Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

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

*Дидактические, игры и задания*

- “Шах или мат”. Шах или мат черному королю?
- “Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.
- “Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.
- “На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.
- “В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.
- “Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

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

*Дидактические игры и задания*

- “Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
- “Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

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

### *Дидактические игры и задания*

- “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.
- “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

### **Третий год обучения (34 часов из расчета 1 час в неделю)**

**1. Основы дебюта.** Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

### *Дидактические задания*

- “Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.
- “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.
- “Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).
- “Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.
- “Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.
- “Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.
- “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
- “Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
- “Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
- “Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

- “В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.
- “Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

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

**Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы**

**1 год обучения (34 часа)**

№	Тема урока	Кол-во часов
<b>Шахматная доска (3ч.)</b>		
1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	1
2	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали	1
3	Диагональ. Большие и короткие диагонали	1
<b>Шахматные фигуры (20ч.)</b>		
4	Белые и черные фигуры	1
5	Виды шахматных фигур	1
6	Начальное положение	1
7	Ладья. Место ладьи в начальном положении	1
8	Ход ладьи	1
9	Слон. Место слона в начальном положении	1
10	Ход слона	1
11	Ладья против слона	1
12	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	1
13	Ход ферзя	1
14	Ферзь против ладьи и слона	1
15	Конь. Место коня в начальном положении	1
16	Ход коня	1
17	Конь против ферзя, ладьи слона	1
18	Пешка. Место пешки в начальном положении	1
19	Ход пешки	1
20	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	1
21	Король. Место короля в начальном положении	1

22	Ход короля	1
23	Король против других фигур	1
<b>Шах (2ч.)</b>		
24	Шах. Шах ферзем ладьей слоном конем пешкой. Защита от аха	1
25	Открытый шах. Двойной шах	1
<b>Мат (5ч.)</b>		
26	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1
27	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	1
28	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1
29	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	1
30	Рокировка. Длинная и короткая рокировка	1
<b>Шахматная партия (4ч.)</b>		
31	Игра всеми фигурами из начального положения	1
32	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1
33	Демонстрация коротких партий.	1
34	Повторение программного материала.	1

**2 год обучения (34 часов)**

№	Тема урока	Кол-во часов
<b>Повторение (2ч.)</b>		
1	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных	1
2	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты	1
<b>Краткая история шахмат (1ч.)</b>		
3	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	1
<b>Шахматная нотация (3ч.)</b>		
4	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1
5	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	1
6	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	1
<b>Ценность шахматных фигур (4ч.)</b>		
7	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1
8	Достижение материального перевеса	1
9	Достижение материального перевеса. Способы защиты.	1
10	Защита.	1
<b>Техника матования одинокого короля (4ч.)</b>		
11	Две ладьи против короля.	1
12	Ферзь и ладья против короля.	1
13	Ферзь и король против короля.	1
14	Ладья и король против короля.	1
<b>Достижение мата без жертвы материала (4ч.)</b>		
15	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1
16	Цугцванг.	1
17	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1
18	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1
<b>Шахматная комбинация (15ч.)</b>		
19	Матовые комбинации. Тема отвлечения.	1
20	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1
21	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1
22	Тема разрушения королевского прикрытия.	1
23	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	1
24	Другие темы комбинаций и сочетание тем и приемов.	1



25	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1
26	Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1
27	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.	1
28	Тема превращения пешки.	1
29	Сочетание тактических приемов.	1
30	Патовые комбинации.	1
31	Комбинации на вечный шах.	1
32	Типичные комбинации в дебюте.	1
33	Типичные комбинации в дебюте (услож. примеры).	1
<b>Повторение (1ч.)</b>		
34	Повторение программного материала	1

**3 год обучения (34 часов)**

№	Тема урока	Кол-во часов
<b>Повторение и закрепление (17ч.)</b>		
1	Поля, горизонталь вертикаль диагональ центр.	1
2	Ходы фигур, взятие.	1
3	Рокировка	1
4	Превращение пешки. Взятие на проходе.	1
5	Шах, мат, пат.	1
6	Начальное положение.	1
7	Игровая практика.	1
8	Шахматная нотация.	1
9	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1
10	Обозначение шахматных фигур и терминов.	
11	Запись начального положения.	1
12	Краткая и полная шахматная нотация.	1
13	Запись шахматной партии.	1
14	Ценность шахматных фигур.	1
15	Пример матования одинокого короля.	1
16	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала	1
17	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.	1

<b>Основы дебюта (17ч.)</b>		
18	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	1
19	Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика.	1
20	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1
21	Решение заданий “Поймай ладью” “Поймай ферзя”. Игровая практика.	1
22	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1
23	Решение заданий. Игровая практика	1
24	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1
25	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1
26	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1
27	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”.	1
28	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1
29	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1
30	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1
31	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1
32	Решение заданий. Игровая практика.	1
33	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1
34	Игровая практика.	