Программа
курса «Шахматы»

Тематическое планирование

программного материала курса *«Шахматы»* в 1 - 4 классах составлено на основе программы «Шахматы - школе» И.Г.Сухина

2021-2022 учебный год

Количество часов: 1 класс - 33 ч.
класс 34 ч.
2 класс 34 ч.
3 класс 34 ч.

Пояснительная записка

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

Грамотно поставленный процесс обучения детей шахматным азам позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков -сделать обучение радостным, дает возможность учить детей без принуждения, поддерживать устойчивый интерес к знаниям, использовать многообразие форм обучения. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок, рассказов и др.

Шахматы в начальной школе открывают широкие возможности и для кружковой работы, поднимают ее на новый качественный уровень, 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 отстать в развитии от своих сверстников, особенно тем из них, кто живет в сельских регионах и обучается в сельской малокомплектной школе, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет,умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают

становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

Шахматы это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

А.Алехин писал: ***«Шахматы не только знание и логика, но и глубокая фантазия. Посредством шахмат я воспитал свой характер. Шахматы не просто модель жизни, но и модель творчества. Шахматы, прежде всего, учат быть объективными. В шахматах можно сделаться большим мастером, лишь осознав свои ошибки и недостатки. Совершенно также как и в жизни»*** (1924г.)[1].

Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость - это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Поэтому актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.

Шахматы сильны еще и тем, что существуют для всех!

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всё это же самое требуется в шахматах. Они многогранны и обладают огромным эмоциональным потенциалом, дарят «упоение в борьбе», но и одновременно требуют умения мобилизировать, и концентрировать внимание, ценить

время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе.

Следовательно, они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

Шахматы - это вдохновение и разочарование, своеобразный выход из одиночества, активный досуг, утоление жажды общения и самовыражения. Как говорил Хосе Рауль Капабланка: «Шахматы - нечто большее, чем просто игра. Это интеллектуальное время препровождение, в котором есть определённые художественные свойства и много элементов научного. Для умственной работы шахматы значат то же, что спорт для физического совершенствования: приятный путь упражнения и развития отдельных свойств человеческой натуры...»[2].

Однако установка сделать из ребенка гроссмейстера, не является приоритетной в данной программе. И если ребенок не достигает выдающихся спортивных результатов в шахматах, то это не рассматривается как жизненная неудача.

Цель программы:

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

Задачи:

- - создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- - формирование универсальных способов мыследеятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- - воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Участники программы:

Участниками программы являются дети младшего школьного возраста 7-10 лет, посещающие общеобразовательную школу. Наполняемость групп соответствует нормативным показателям и нормам СанПиН. Группы укомплектованы учащимися в количестве не более 15 человек, режим работы не превышает 1 часа в неделю.

Обучение осуществляется на основе общих методических принципов:

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

---

2 Хосе Рауль Капабланка - (1888-1942), кубинский шахматист, шахматный литератор, дипломат. 3-й чемпион мира по шахматам (1921 -1927), один из сильнейших шахматистов мира в 1910-1930 годах, победитель

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

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

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

Основные методы обучения:

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:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. 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, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - 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.

В программе предусмотрены материалы для самостоятельного изучения

На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства учащихся (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.

Основные формы и средства обучения:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

Результаты образовательной деятельности:

- 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.

Педагогический контроль.

Педагогический контроль включает в себя педагогические методики. Комплекс методик направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребёнка.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём протяжении ее реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс.

Контроль используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

• текущий контроль (оценка усвоения изучаемого материала) осуществляется педагогом в форме наблюдения;
• промежуточный контроль проводится один раз в полугодие в форме
• итоговая аттестация, проводится в конце каждого учебного года, в форме тестирования, выполнение тестовых упражнений по определению уровня освоенных навыков, а также письменный опрос для определения объема освоенных теоретических знаний.

Оценивание результатов:
По итогам тестирования каждому обучающемуся выставляется отметка: 3 - удовлетворительно, 4 - хорошо, 5 - отлично.
Итоговая оценка выводится как средний балл из суммы оценок.

Особенности содержания программы:

Образовательная программа **«Шахматы - школе»** разработана на основе авторской программы И.Г.Сухина «Шахматы - школе» и модифицирует данную программу, рекомендованную Министерством образования Российской Федерации и опубликованную в "Программах общеобразовательных учреждений для начальных классов (1 - 4) в двух частях. Часть вторая". - М.: Просвещение, 2002, 3-е издание, с. 370 - 392.
Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Он охватывает первый класс трех - и четырехлетней начальной школы, а также может использоваться в подготовительных к школе группах детского сада, в группах кратковременного пребывания детей дошкольного возраста. Этот курс может без труда освоить каждый учитель начальной школы, даже если он совсем не знаком с шахматной игрой.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Обучающиеся 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.

Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность детей на уроках, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий с небольшими пояснениями к ним, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками.

художественной литературы, которую можно читать на занятиях, и список методической литературы для учителя.

Учебно-методический комплекс **«Шахматы, первый год»** состоит из программы «Шахматы, первый год», учебника для первоклассников «Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны», пособия для учителя «Шахматы, первый год, или Учусь и учу».

Программой «Шахматы, первый год» предусматривается 33 занятия (однозанятие в неделю). Учебный курс включает шесть тем: «Шахматная доска», «Шахматные фигуры», «Начальная расстановка фигур», «Ходы и взятие фигур», «Цель шахматной партии», «Игра всеми фигурами из начального положения». На 11 каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленным изучением 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.

Курс «Шахматы, первый год» разработан в помощь учителям общеобразовательных школ для внедрения его в первые классы начальной школы. Но он может быть использован на начальном этапе обучения во вторых классах, а также в системе дошкольного воспитания и обучения (для организации шахматных в подготовительной к школе группе). Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. Например, при изучении игровых возможностей ладьи детям шести лет предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

Методика, программы и пособия сориентированы и на учителей начальных классов, которые в состоянии освоить изначально и преподавать малышам основы этой мудрой игры.

Учебник для первого класса четырехлетней и трехлетней начальной школы «Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны» подобно другим учебникам для первоклассников содержит минимум слов и максимум иллюстративного материала. Самый элементарный шахматный материал в нем закрепляется благодаря большому количеству дидактических игр и заданий. Для изучения силы и слабости каждой шахматной фигуры приводится большое количество заданий. В учебнике или на демонстрационной доске дети сами решают задания, а поучительные положения разыгрывают друг с другом или с учителем. Много страниц учебника занимают задачи на мат в один ход. Приводятся примеры разыгрывания начала шахматной партии, показывается, как наказывают за грубые ошибки одну из сторон

Пособие для учителей начальных классов «Шахматы, первый год, или Учусь и учу» - серьезное подспорье для педагогов, не умеющих играть в шахматы, но12 желающих их освоить и преподавать. В этом пособии впервые в мировой практике приводится не только материал, который должны усвоить первоклассники, но даются и формы его подачи. Детально излагается методика проведения каждого из 33 программных занятий. Подробно описывается, как использовать на уроках учебник

учебных положений дидактических заданий и игр из учебника. Перед изложением методики проведения каждого конкретного занятия объясняется минимальный объем шахматных терминов и сведений, которые потребуются учителю именно на этом уроке.

Учебно-методический комплект «Шахматы, первый год» позволит оснастить необходимыми материалами педагогов, обучающих шахматным азам детей 6-10 лет. Стержень комплекта - программа, учебник для первоклассников и пособие для учителя. В нем реализован сравнительно несложный курс начального обучения детей, доступный шестилеткам. Его может освоить учитель, незнакомый прежде с азами мудрой игры (что значимо особенно для сельской школы).

Предлагаемый курс разработан с учетом мирового опыта преподавания шахмат в школе и опирается на ряд нестандартных авторских наработок. В их числе:

- детальное изучение возможностей каждой шахматной фигуры;
- выявление базисной игры первого этапа обучения: фигура против фигуры;
- использование игры на фрагментах шахматной доски (3х3, 2х2 и т.п.);
- инсценирование на уроках оригинальных дидактических сказок;
- применение на уроках нестандартных заданий и игр;
- преимущественное использование в учебном процессе положений с ограниченным количеством шахматных фигур;
- разработка конкретных блоков игровых позиций для каждой дидактической игры;
- постепенный подвод детей к краеугольному шахматному термину «мат»;
- разработка дидактических игр и игровых положений для создания компьютерной обучающей шахматной программы;
- установление рациональных соотношений в применении на уроках шахматных диафильмов, викторин, дидактических заданий и сказок.

Тематика курса «Шахматы, первый год».

I. Шахматная доска.

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

Дидактические игры и игровые 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 она из диагоналей шахматной доски.

II. Шахматные фигуры.

Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).

Дидактические игры и игровые задания.

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

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться,

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«Большая и маленькая». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

III. Начальная расстановка фигур.

Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило ***«Каждый ферзь любит свой цвет».*** Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и игровые задания.

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да или нет?». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Не зевай!». Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

IV. 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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

Дидактические игры и игровые задания.

«Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика - формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

«Защита». Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Примечание. ***Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт» и т.п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.***

V. Цель шахматной партии.

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат - цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

Дидактические игры и игровые задания.

«Шах или не шах». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«Объяви 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 позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

«Рокировка». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

Дидактические игры и игровые задания.

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

К концу первого года обучения дети должны *знать:*

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

К концу первого года обучения дети должны *уметь:*

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.
-

Учебный курс **«Шахматы, второй год»** - логическое продолжение начатой работы. Учебно-методический комплект состоит из программы «Шахматы, второй год», учебника для второго класса «Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем», пособия для учителя «Шахматы, второй год, или Учусь и учу», книга «Шахматный задачник, второй год обучения».

В отличие от материалов первого года обучения, 90 % которых представляют собой авторские наработки, тематика второго курса более традиционна.

Среди заслуживающих внимания авторских инноваций можно выделить:

- занимательное объяснение шахматной нотации;
- использование на занятиях шахматных легенд;
- культивирование игры на фрагментах (3x3, 4x4 и др.) шахматной доски;
- применение диафильмов в учебном процессе;
- разработка оригинальных дидактических игр и заданий;
- преимущественное использование на занятиях позиций с минимальным количеством шахматных фигур;
- инсценирование на уроках дидактических шахматных сказок.

Содержание второго года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомство с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов; дети учатся решать шахматные

Программа «Шахматы, второй год» 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 детям предстоит усваивать простейшие методы реализации материального и позиционного преимуществ.

Важной вехой в овладении шахматными основами становится умение обучающихся ставить мат.

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

Учебник «Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем», подобно учебнику первого года обучения, содержит минимум слов и максимум иллюстративного материала,
но более содержательного характера. Шахматный материал закрепляется большим количеством дидактических заданий и игр.

Как и в учебнике для первоклассников, объяснению нового материала посвящено мало страниц, большая часть учебника отведена закрепляющим дидактическим играм и заданиям. Эти задания ребята могут решать либо по диаграммам в учебнике, не расставляя фигур на доске, либо на своей шахматной доске, либо на демонстрационной доске. Поучительные позиции дидактических игр ученики разыгрывают друг с другом или с учителем (в этом случае педагог проводит импровизированный сеанс одновременной игры).

Много страниц учебника занимают задания на мат в два хода, причем скрупулезно подобраны яркие малофигурные примеры таких заданий.

Чтобы почувствовать красоту и очарование игры в шахматы, ребенок должен твердо усвоить сравнительную силу фигур. Если, например, он не знает, что ладья сильнее слона (в большинстве позиций), и поэтому, как правило, ладью невыгодно отдавать за слона, то он никогда не ощутит то творческое волнение, когда обыденное приносится в жертву неординарному, и более сильная фигура идет под удар менее ценной.

Сначала дети должны понять, что преимущества в одну фигуру чаще всего достаточно для победы и что стремление к материальному перевесу – разумная стратегия (при прочих равных условиях). Только затем следует показывать детямэффектные исключения из правил (когда маленький шахматный отряд одолевает превосходящее войско неприятеля). Это объясняет структуру учебного курса, вкотором дети сначала учатся реализовывать огромное материальное преимущество (мат ферзем и ладьей, мат двумя ладьями, мат ферзем, мат ладьей) и получают 19 элементарные навыки согласования взаимодействия своих фигур при постановке мата.

«Шахматы, второй год, или Учусь и учу» - пособие для педагога, в котором подробно изложена методика проведения 33 программных занятий, приведены необходимые рекомендации по применению на занятиях учебника «Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем». В пособии приводится большинство учебных положений дидактических заданий из учебника с правильными решениями (в учебнике решения не даются). Для педагогов, знакомых с шахматами только по

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

Более сложные примеры дидактических заданий учитель может брать из пособия «Шахматный задачник, второй год обучения», где по темам сгруппировано более 600 шахматных диаграмм, а в конце книги даны их решения.

Как дополнительное пособие к курсам первого и второго года обучения педагог может использовать книгу для совместного чтения родителей и детей 5-8 лет «Удивительные приключения в Шахматной стране». Программным материалам «Шахматы, первый год» соответствуют главы 1 - 13, а материалам второго года - главы 14 и 15.

Книга эта - переработанное и значительно расширенное издание «Приключений в обращения к маленькому слушателю. Для закрепления учебного материала после каждой главы введена рубрика «Загадки из тетрадки». Цементируют книгу рубрики «Советы родителям» (и педагогам!) и «Странички из дневника». В последних 20 как преодолеть типичные трудности при обучении основам древней игры детей 5 - 8 лет.

«Удивительные приключения в Шахматной стране» - книга-сказка. В этой сказочной стране азы шахматной игры детям помогают постичь девочка Клеточка, ее друг деловитый Загадай, озорной и веселый Горизонталик, хулиганистый Задира и главный герой - мальчик Юра.

Тематика курса «Шахматы, второй год».

I. Краткая история шахмат.

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.

II. Шахматная нотация.

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

Дидактические игры и игровые задания.

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем задаются вопросы: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли (ферзи, королевские слоны, ферзевые кони, ферзевые ладьи и т.п.)

«Назови горизонталь». Задание подобно предыдущему, но дети называют горизонтали.

«Назови диагональ». А здесь называется диагональ (например, диагональ e1 - a5).

«Какого цвета поле?». Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет (можно попробовать это сделать «вслепую», не глядя на доску).

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог просит их найти на

«Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Ученики отвечают по очереди, причем после каждого ответа учитель уточняет - ближе или дальше. **«Диагональ».** Дети должны назвать поля, составляющие диагональ (например, e1-h4).

III. Ценность шахматных фигур.

Повторение: ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Нападение и защита. Способы защиты (5 способов).

Дидактические игры и игровые 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 пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«Выигрыш материала». Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

IV. Техника матования одинокого короля.

Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические игры и игровые 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». Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черный король отошел на угловое поле.

«Ограниченный король». Надо сделать такой ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

V. Достижение мата без жертвы материала.

Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Защита от мата.

Дидактические игры и игровые 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.

К концу второго года обучения дети должны *знать:*

- шахматные правила FIDE;

К концу второго года обучения дети должны *уметь:*

- правильно вести себя за доской;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей.
-

Учебно-методический комплект **«Шахматы, третий год»** состоит из программы «Шахматы, третий год», учебника для 3 класса «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры», пособия для учителя «Шахматы, третий год, или Учусь и учу». Среди наиболее ценных авторских инноваций третьего года можно выделить:

- доступное для третьеклассников объяснение игры в дебюте, подкрепленное нестандартными дидактическими заданиями;
- приведение большого количества трехходовых партий;
- необходимое внимание к методам защиты от детского мата;
- разработка оригинальных дидактических заданий;
- объяснение на уроках только тех эндшпильных позиций, которые доступны ученикам третьего класса.

Программой предусматривается 33 учебных занятия, одно занятие в неделю. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие учащихся материал.

Дети приобретают умение создавать и реализовывать матовые угрозы при небольшом материальном или позиционном перевесе. И только после этого дети практикуются в нахождении матовых шахматных комбинаций, когда к выигрышу ведет красивый тактический удар (жертвуется одна из фигур).

Учебный курс включает три большие темы: «Основы дебюта», «Основы миттельшпиля», «Основы эндшпиля».

В программе приводится перечень дидактических заданий с небольшими пояснениями к ним, дается вариант поурочного распределения программного материала, а также список учебников и учебных пособий в помощь обучающим шахматной игре.

Учебник третьего класса «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры», подобно учебникам первых лет обучения, содержит мало слов и много иллюстративного материала. Шахматный материал закрепляется большим количеством нестандартных дидактических заданий. Среди них «Поймай ферзя», «Поставь детский мат», «Выиграй фигуру у «повторюшки»», «Накажи пешкоеда», «Квадрат», «Куда отступить королем?» и др.

Объяснению нового материала в учебнике «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры» отводится немного страниц, основная часть учебника отведена дидактическим заданиям. Эти задания ученики решают либо по диаграммам учебника, либо на своих шахматных досках, либо на демонстрационной доске.

«Шахматы, третий год, или Учусь и учу» - пособие для педагога. В этом пособии

учебника «Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры». В пособии приводится много учебных положений дидактических заданий из учебника с правильными решениями (в учебнике решения не даются). Для учителей, мало знакомых с шахматами, сделаны необходимые разъяснения.

Тематика курса «Шахматы, третий год».

I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Двух- и трехходовые партии.

II. Основы дебюта.

Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Принципы игры в дебюте:

1. ***Быстрейшее развитие фигур.*** Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов».
2. ***Борьба за центр.***
3. ***Безопасная позиция короля.*** Значение рокировки.
4. ***Гармоничное пешечное расположение.*** Разумная игра пешками. Классификация дебютов.

Дидактические задания.

«Мат в один ход». «Поставь мат в один ход нерокированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

«Поймай ладью». «Поймай ферзя». Надо найти такой 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 один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

«Выведи фигуру». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

«Поставь мат «повторюшке» в один ход». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

«Мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два 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?». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

«Чем бить фигуру?». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«Сдвой противнику пешки». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

III. Основы миттельшпиля.

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Понятие о **тактике.** Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Понятие о **стратегии.** Пути реализации материального перевеса.

Дидактические задания.

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

IV. Основы эндшпиля.

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

Дидактические задания.

«Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в два хода. **«Мат в три хода».** Белые начинают и дают мат в три хода.

«Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

«Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

«Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи.

«Выигрыш или ничья?». Нужно определить, выиграно ли данное положение.

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

«Путь к ничьей». Точной игрой нужно добиться ничьей.

К концу третьего года обучения дети должны *знать:*

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

К концу третьего года обучения дети должны *уметь:*

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.
-

На занятиях четвертого года обучения **<u>«Шахматы, четвертый год»</u>** используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы,

Кроме этого обучающимся предлагаются задачи для самостоятельного решения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Занятия посвящены в основном совершенствованию игры в миттельшпиле, поскольку главная борьба происходит в середине партии. Основные темы курса «Анализ и оценка позиции», «Шахматные комбинации», «План в шахматах».

Обучающиеся учатся элементарно анализировать позицию и на основе анализа составлять простейший план дальнейшей игры. Дети знакомятся с темами комбинаций, учатся находить несложные тактические приемы и проводить комбинации.

Обучающиеся овладевают знаниями и навыками на уровне IV - III спортивных разрядов. Принимают участие в соревнованиях различного уровня.

Тематика курса «Шахматы, четвертый год».

I. Шахматная партия.

О трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах: материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

II. Анализ и оценка позиции.

Основные правила игры в миттельшпиле (В.Стейниц). Анализ и оценка позиции. Элементы позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).

Дидактические игры и игровые задания.

«Самый слабый пункт». Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

«Вижу цель!». Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

III. Шахматная комбинация.

Пути поиска комбинации.

Достижение мата путем жертвы шахматного материала **(матовые комбинации).** Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Матовые комбинации на мат в три хода.

Шахматные **комбинации, ведущие к достижению материального перевеса,** на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, «рентгена», перекрытия и др.

Комбинации, ведущие к **ничьей** (комбинации на вечный шах, патовые комбинации).

Дидактические игры и игровые задания.

«Объяви мат в два хода». Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два

«Выигрыш материала». Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.

«Мат в три хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

К концу четвертого года обучения дети должны *знать:*

- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.

К концу четвертого года обучения дети должны *уметь:*

- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания;
- пользоваться шахматными часами.

Учебно-тематический план 1-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Шахматная доска.	4 ч.	15 - 20 минут на каждом занятии	4 ч.
II.	Шахматные фигуры.	2 ч.		2 ч.
III.	Начальная расстановка фигур.	1 ч.		1 ч.
IV.	Ходы и взятие фигур.	17 ч.		17 ч.
V.	Цель шахматной партии.	6 ч.		6 ч.
VI.	Игра всеми фигурами из начального положения.	3 ч.		3 ч.
VII.	Обобщение.	-	1ч	1ч

Учебно-тематический план 2-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Кракая история шахмат. .	5 ч	20 - 25 минут на каждом занятии	5 ч
II.	Шахматная нотация.	7 ч.		7 ч.
III.	Ценность шахматных фигур.	7 ч.		7 ч.
IV.	Техника матования одинокого короля .	5 ч.		5 ч.
V.	Достижение безжертвы материала.	5 ч.		5 ч.
VI.	Обобщение.	-	5 ч.	5 ч.

Учебно-тематический план 3-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.	5 ч.	25 - 30 минут на каждом занятии	5 ч.
II.	Основы дебюта.	13 ч.		13 ч.
III.	Основы миттельшпиля.	5 ч.		5 ч.
IV.	Основы эндшпиля.	9 ч.		9 ч.
V.	Обобщение.	-	2 ч.	2 ч.

Учебно-тематический план 4-й год обучения

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Шахматная партия.	3 ч.	25 - 30 минут на каждом занятии	3 ч.
II.	Анализ и оценка позиции.	4 ч.		4 ч.
III.	Шахматная комбинация.	24 ч.		24 ч.
IV.	Обобщение.		3 ч.	3 ч.

Календарно-тематическое планирование программного материала.

1 год обучения (1 класс)

ıта	Тема занятия	Краткое содержание занятия
		I. Шахматная доска. 4 ч.
	Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска.	*Чтение-инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахл* Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черн доске. Шахматная доска и шахматные поля имеют квадратную форму. *Чтение-инсценировка дидактической сказки «Котята-хвастунишки».*
	Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали.	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование черных и белых полей в вертикали. *Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль».*
	Линии на шахматной доске. Диагонали.	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в ді белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. *Чтение-инсценировка дидактической сказки из книги И.Г.Сухина «Приключения в (с.132-135). Дидактические задания и игры «Диагональ».*
	Центр шахматной доски.	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Расположение черных и белых доски.
		II. Шахматные фигуры. 2 ч.
	Шахматные фигуры.	Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. *Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная общего», «Большая и маленькая». Просмотр диафильма «Приключения в Шахмат шаг в мир шахмат».*
	Сравнительная сила фигур.	Сравнительная сила шахматных фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = *Дидактические задания и игры «Кто сильнее?», «Обе армии равны».*
		III. Начальная расстановка фигур. 1 ч.
	Начальная позиция.	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: ***«Каждый ферзь любит с*** между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур задания и игры «Мешочек», «Да или нет», «Мяч». Просмотр диафильма «Книга ш Второй шаг в мир шахмат».
		IV. Ходы и взятие фигур. 17 ч.
	Ладья.	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. *Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле*

		«Кратчайший путь».
	Ладья.	*Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольн уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против двух), «Огран (разновидность игры на уничтожение, но с «заминированными» полями).*

		4.(10.)		Слон.	Место
	Слон.	Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопол слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».*			
	Слон.	*Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», уничтожение» (слон против слона, два слона против двух), «Ограничение подвиж*			
	Ладья против слона.	Термин «стоять под боем». *Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприят «Двойнойудар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».* *Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух сл против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».*			
	Ферзь.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь - тяжелая фигура. *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», « Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахма*			
	Ферзь.	*Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».*			
	Ферзь против ладьи и слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприяте «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», « уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, более сложные положени подвижности».			
	Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь - легкая фигура. *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».*			
	Конь	*Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух двух), «Ограничение подвижности».*			
	Конь против ферзя, ладьи, слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприяте «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», « уничтожение» (конь против ладьи, конь против слона, конь против ферзя, более сл «Ограничение подвижности».			
	Пешка.	Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, ко пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. *Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин».*			
	Повторение пройденного материала	Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, м			

	Пешка.	*Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки пр одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положени «Ограничение подвижности».*
	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», « удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ладьи, пешка против против коня, пешка против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подв
	Король.	Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. ***Короля не бьют, но и ставить нельзя.*** *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «* *Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля).* Чтение-инс «Лена, Оля и Баба-Яга»
	Король против других фигур.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприяте «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «: (король против ладьи, король против слона, король против коня, король против фе пешки), «Ограничение подвижности».
	V. Цель шахматной партии. 6 ч.	
	Шах.	Шах - угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шах Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от
	Шах.	Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах»; игра фигурами положения до первого шаха.
	Мат.	Мат - цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые *Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».*
	Мат.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом фигур. *Дидактическое задание «Дай мат в один ход».*
	Ничья. Пат.	Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. *Дидактическое задание «Пат или не пат», «Пат или мат.*
	Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. *Дидактическое задание «Рокировка».*

VI. Игра всеми фигурами из начального положения. 3 ч.		
	Шахматная партия.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше н
	Шахматная партия.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигу положения.
	Шахматная партия.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
VII. Обобщение. 1 ч.		
	Повторение материала.	Повторение основных вопросов курса.

и следует организовать для учеников представления кукольного или теневого театров, самодеятельные концерты шахматной темат хматных диафильмов, а также мультфильмов, кинофильмов с шахматными фрагментами, прослушивание шахматных сказок, интерл ссказов.

2 год обучения (2 класс)

ıта	Тема занятия	Краткое содержание занятия
		I. Кракая история шахмат. 5 ч.
	Повторение пройденного материала.	Поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, м положение. Игровая практика *(игра всеми фигурами из начального положения).*
	Повторение пройденного материала.	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые обш принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация корот *Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние только белые», «Неотвратимый мат».* Игровая практика.
	Краткая история шахмат.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы п *Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат»* шахматам. Просмотр диафильма «Анатолий Карпов - чемпион мира». Игровая пра
	Выдающиеся шахматисты нашего времени.	Биографии выдающихся шахматистов нашего времени. Фрагменты их партий.
	Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.	Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы. Правила поведения за шахм
		II. Шахматная нотация. 7 ч.
	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. *Дидактические задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови цвета поле?», «Кто быстрее», «Вижу цель».* Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигу какое поле идет. Например, «Король с g7 - на f8».
	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Кратк нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной парт шахматной партии).
	Шахматная нотация.	Игровая практика (фрагмента шахматной партии).
	Шахматная нотация.	Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии
	Шахматная нотация.	Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии
	Шахматная нотация.	Игровая практика (с записью шахматной партии).
	Шахматная нотация.	Игровая практика (с записью шахматной партии).
		III. Ценность шахматных фигур. 7 ч.
	Ценность шахматных фигур.	Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур.

	Сравнительная сила фигур.	*Дидактические задания «Кто сильнее?», «Обе армии равны».* Достижение материального перевеса. *Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя).* Игровая практика.
	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса. *Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш коня).* Игровая практика.
	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса. *Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш слона).* Игровая практика.
	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса. *Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи).* Игровая практика.
	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Достижение материального перевеса. *Дидактическое задание «Выигрыш материала» (выигрыш пешки).* Способы защит *Дидактическое задание «Защита» (защита атакованной фигуры своей фигурой, уничтожение атакующей фигуры).* Игровая практика.
	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Защита. *Дидактическое задание «Защита» (перекрытие, контратака).* Игровая практика.
	Способы защиты. Игровая практика.	Решение заданий. *Дидактическое задание «Защита» (защита атакованной фигуры своей фигурой, у боя, уничтожение атакующей фигуры, перекрытие, контратака).* Практическая игра.
IV. Техника матования одинокого короля . 5 ч.		
	Техника матования одинокого короля.	Две ладьи против короля, ***«линейный»*** мат. *Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».* Игровая практика.
	Техника матования одинокого короля.	Ферзь и ладья против короля. *Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».* Игровая практика.
	Техника матования одинокого	Ферзь и король против короля.
	короля.	*Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».* Игровая практика.
	Техника матования одинокого короля.	Ладья и король против короля.

		Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат или пат», «Мат в один ход», «В *«В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода».* Игровая практика.
	Техника матования одинокого короля.	Решение заданий.
V. Достижение мата без жертвы материала. 5 ч.		
	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. ***Цугцванг.***	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».* Игровая практика.
	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата. *Дидактическое задание «Защитись от мата».* Игровая практика.
	Достижение мата без жертвы материала. Решение заданий на мат в два хода в миттельшпиле.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Решение заданий. Защита мата. *Дидактическое задание «Защитись от мата».* Игровая практика.
	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Защита от мата. *Дидактическое задание «Защитись от мата».* Игровая практика.
	Достижение мата без жертвы материала.	Решение заданий на мат в два хода. Защита от мата *Дидактическое задание «Защитись от мата».* Игровая практика.
VI. Обобщение. 5 ч.		
	Повторение материала.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.
	Повторение материала.	Игра в турнире. Турнирные партии.
	Повторение материала.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.
	Повторение материала.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

	Слон.	Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белополы
4.(10.)	Слон.	М
	Слон.	Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопол слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».*
	Слон.	*Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», уничтожение» (слон против слона, два слона против двух), «Ограничение подвиж*
	Ладья против слона.	Термин «стоять под боем». *Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприят «Двойнойудар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».* *Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух сл против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».*
	Ферзь.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь - тяжелая фигура. *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», « Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахма*
	Ферзь.	*Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».*
	Ферзь против ладьи и слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприяте «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «. уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, более сложные положени подвижности».
	Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь - легкая фигура. *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».*
	Конь	*Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух двух), «Ограничение подвижности».*
	Конь против ферзя, ладьи, слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприяте «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».

3-й год обучения (3 класс)

	Слон.	Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопол слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».*
	Слон.	*Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», уничтожение» (слон против слона, два слона против двух), «Ограничение подвиж*
	Ладья против слона.	Термин «стоять под боем». *Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприят «Двойнойудар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».* *Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух сл против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».*
	Ферзь.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь - тяжелая фигура. *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», « Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахма*
	Ферзь.	*Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».*
	Ферзь против ладьи и слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприят «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», « уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, более сложные положени подвижности».
	Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь - легкая фигура. *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».*
	Конь	*Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух двух), «Ограничение подвижности».*
	Конь против ферзя, ладьи, слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприят «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», « уничтожение» (конь против ладьи, конь против слона, конь против ферзя, более сл «Ограничение подвижности».
	Пешка.	Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, к
4.(10.)		Слон

	Основы эндшпиля. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). *Дидактические задания «Выигрыш материала», «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».*
	Основы эндшпиля. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ла (простые случаи). *Дидактические задания «Выигрыш фигуры», «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».*
	Основы эндшпиля. Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые *Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода».*
	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило ***«квадрата».***	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. I ***«квадрата».*** *Дидактическое задание «Квадрат».*
	Основы эндшпиля. Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король помогает своей пешке. ***Оппозиция.***	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонтали. Король пом пешке. ***Оппозиция.*** *Дидактические задания «Мат в 2 хода», «Мат в 3 хода», «Проведи пешку в ферзи ничья?», «Куда отступить королем?».*
	Основы эндшпиля.	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пеш *Дидактические задания «Мат в 3 хода», «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш ли отступить королем?».*
	Основы эндшпиля.	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей и четвертой горизонтали. ***К*** *Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Выигрыш ли ничья?», «Куда о*
	Основы эндшпиля. Удивительные ничейные положения.	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка проти пешка против короля. *Дидактические задания «Куда отступить королем?», «Путь к ничьей».*
	Основы эндшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.
	V. Обобщение. 2 ч.	
	Повторение программного материала.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.
	Повторение программного материала.	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра.

4-й год обучения (4 класс)

	Слон.	Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопол слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».*
	Слон.	*Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», уничтожение» (слон против слона, два слона против двух), «Ограничение подвиж*
	Ладья против слона.	Термин «стоять под боем». *Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприят «Двойнойудар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух сл против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».*
	Ферзь.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь - тяжелая фигура. *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», « Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахма*
	Ферзь.	*Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».*
	Ферзь против ладьи и слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприяте «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «. уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, более сложные положени подвижности».
	Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь - легкая фигура. *Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».*
	Конь	*Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух двух), «Ограничение подвижности».*
	Конь против ферзя, ладьи, слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприяте «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «. уничтожение» (конь против ладьи, конь против слона, конь против ферзя, более сл «Ограничение подвижности».
	Пешка.	Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, ко пешки. Ходпешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.
	Слон.	Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопо

	комбинации. Тема ***освобождения пространства.***	*Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»,«Мат в 3 хода».* Игровая практи
	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема ***перекрытия.***	Матовые комбинации. Тема ***перекрытия.*** *Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»,«Мат в 3 хода».* Игровая практи
	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема ***уничтожения защиты.***	Матовые комбинации. Тема ***уничтожения защиты.*** *Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»,«Мат в 3 хода».* Игровая практи
	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Тема ***«рентгена».*** Тема ***«батареи».***	Матовые комбинации. Тема ***«рентгена».*** *Дидактическое задание «Объяви мат в два хода»,«Мат в 3 хода».* Игровая практи
	Шахматная комбинация. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемо *Дидактическое задание «Объяви мат в два хода», «Мат в 3 хода».* Игровая практі
	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема ***отвлечения.***	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема ***отвлечения.*** *Дидактическое задание «Выигрыш материала».* Игровая практика.
	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема ***завлечения.***	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема ***завлечения.*** *Дидактическое задание «Выигрыш материала».* Игровая практика.
	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема ***уничтожения защиты.***	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема ***уничтожени.*** *Дидактическое задание «Выигрыш материала».* Игровая практика.
	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема ***связки.***	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема ***связки.*** *Дидактическое задание «Выигрыш материала».* Игровая практика.
	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема ***перекрытия.***	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема ***перекрытия.*** *Дидактическое задание «Выигрыш материала».* Игровая практика.
	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема ***освобождения пространства.***	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема ***освобожде пространства.*** *Дидактическое задание «Выигрыш материала».* Игровая практика.
	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема ***превращения пешки.***	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема ***превращения*** *Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи».* Игровая практика.

4-й год обучения (4 класс)

	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактич *Дидактическое задание «Выигрыш материала».* Игровая практика.
	Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации.	Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Патовые комбинации. Дидактичес «Сделай ничью». Игровая практика.
	Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Комбинации на «вечный» шах.	Комбинации, ведущие к достижению ничьей. Комбинации на «вечный» шах. Дидактическое задание «Сделай ничью». Игровая практика.
	Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте.	Типичные комбинации в дебюте. Дидактическое задание «Проведи комбинацию
	Шахматная комбинация. Типичные комбинации в дебюте(более сложные примеры).	Типичные комбинации в дебюте(более сложные примеры). Дидактическое задан комбинацию». Игровая практика.
	IV. Обобщение. 3 ч.	
	Повторение материала	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра
	Повторение материала	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра
	Повторение материала	Повторение основных вопросов курса. Практическая игра