

Приложение к ДООП «Шахматы»  
ЦОЦиГП «Точка роста»  
(утверждена приказом  
от 21.05.2019 г. № 31/1-п)

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
физкультурно-спортивной направленности  
**«ШАХМАТЫ»**

Возрастная категория: 7-11 лет.

Срок реализации: 2019-2023 гг.

## Содержание

1. Планируемые результаты освоения ДООП «Шахматы» .....	3
2. Содержание программы.....	6
3. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы .....	12

## 1. Планируемые результаты освоения ДООП «Шахматы»

### Личностные результаты:

- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- Формировать установку на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развивать навык сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развивать этические чувства, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Развивать самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

### Метапредметные результаты:

#### *Регулятивные УУД:*

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

#### *Познавательные УУД:*

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

#### *Коммуникативные УУД:*

- Донести свою позицию до других.
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

## **Предметные результаты:**

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии;
- знать правила хода и взятия каждой из фигур: лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

### **К концу первого года обучения дети должны:**

#### **знать:**

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

#### **уметь:**

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

### **К концу второго года обучения дети должны**

#### **знать:**

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

**уметь:**

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

**К концу третьего года обучения дети должны**

**знать:**

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термин- дебют.

**уметь:**

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

**К концу четвертого года обучения дети должны**

**знать:**

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

**уметь:**

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

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.

## **2. Содержание программы**

### **Первый год обучения**

#### **1. Введение. Легенды и сказания о возникновении шахмат.**

*Теория:* Знакомство с программой «Шахматы». Режим занятий. Правила поведения на занятиях.

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

#### **2. Шахматная доска.**

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

*Практика - дидактические игры и задания*

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

#### **3. Шахматные фигуры.**

*Теория:* Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

*Практика - дидактические игры и задания:*

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

#### **4. Начальная расстановка фигур.**

*Теория:* Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

*Практика – дидактические игры 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.

#### **5. Ходы и взятие фигур.**

*Теория:* 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.

*Практика – 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.

## **6. Цель шахматной партии.**

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

*Практика – дидактические игры и задания*

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

- «Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

- «Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.
- «Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.
- «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.

### **7. Игра всеми фигурами из начального положения.**

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

*Практика – дидактические игры и задания:*

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

## **Второй год обучения**

### **1. Повторение.**

*Практика:* Решение тестов. Решение этюдов. Дидактические игры

### **2. Шахматная нотация.**

*Теория:* 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.**

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

*Практика - дидактические игры и задания*

- «Кто сильнее». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?»
- «Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.



- «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.**

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

*Практика – дидактические игры и задания*

- «Шах или мат». 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.**

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

*Практика - дидактические игры и задания:*

- «Объяви мат в два хода». 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.**

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

*Практика - 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***

#### **1. Повторение.**

*Теория:* Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля.

*Практика:* Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала.

Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.

## **2. Основы дебюта.**

*Теория:* 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.

*Практика - 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.

## **Четвертый год обучения**

### **1. Повторение.**

*Теория:* Основы дебюта.

*Практика:* игра в парах, соревнования.

### **2. Основы миттельшпиля.**

*Теория:* Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, «рентгена», перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

### *Практика - дидактические задания*

- «Выигрыш материала». Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.
- «Мат в 3 хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.
- «Сделай ничью» Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

### **3. Основы эндшпиля.**

*Теория:* Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле. 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).

### *Практика – дидактические задания:*

- «Мат в 2 хода». Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. «Мат в 3 хода». Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. «Выигрыш фигуры».
- «Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
- «Проведи пешку в ферзи». Тут требуется провести пешку в ферзи.
- «Выигрыш или ничья?». Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.
- «Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
- «Путь к ничьей». Точной игрой надо добиться ничьей.

### 3. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

#### Первый год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма контроля
<b>1.</b>			Беседа	<b>3</b>	<b>Введение. Легенды и сказания о возникновении шахмат.</b>	опрос
<b>2.</b>				<b>3</b>	<b>Шахматная доска</b>	
2.1			Учебно-тренировочное	1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	беседа
2.2			Учебно-тренировочное	1	Расположение доски между партнерами. Горизонталь и вертикаль	дидактические игры и задания
2.3			Учебно-тренировочное	1	Диагональ, центр	дидактические игры и задания
<b>3.</b>			Беседа	<b>1</b>	<b>Шахматные фигуры</b>	викторина
<b>4.</b>			Учебно-тренировочное	<b>1</b>	<b>Начальная расстановка фигур</b>	дидактические игры и задания
<b>5.</b>				<b>17</b>	<b>Ходы и взятие фигур</b>	
5.1.			Учебно-тренировочное	2	Ладья. Ход ладьи. Взятие	дидактические игры и задания
5.2.			Учебно-тренировочное	2	Слон. Ход слона. Взятие	дидактические игры и задания
5.3.			Учебно-тренировочное	1	Ладья против слона	дидактические игры и задания
5.4.			Учебно-тренировочное	2	Ферзь. Ход ферзя. Взятие	дидактические игры и задания
5.5.			Учебно-тренировочное	1	Ферзь против ладьи и слона	дидактические игры и задания

5.6.			Учебно-тренировочное	2	Конь. Ход коня. Взятие	дидактические игры и задания
5.7.			Учебно-тренировочное	1	Конь против ферзя, ладьи, слона	дидактические игры и задания
5.8.			Учебно-тренировочное	2	Пешка. Ход пешки Взятие	дидактические игры и задания
5.9.			Учебно-тренировочное	1	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	дидактические игры и задания
5.10.			Учебно-тренировочное	2	Король. Ход короля. Взятие	дидактические игры и задания
5.11.			Учебно-тренировочное	1	Король против других фигур	дидактические игры и задания
<b>6.</b>				<b>6</b>	<b>Цель шахматной партии</b>	
6.1.			Учебно-тренировочное	1	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	дидактические игры и задания
6.2.			Учебно-тренировочное	1	Открытый шах. Двойной шах	дидактические игры и задания
6.3.			Учебно-тренировочное	1	Мат. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой	дидактические игры и задания
6.4.			Учебно-тренировочное	1	Мат в один ход	дидактические игры и задания
6.5.			Учебно-тренировочное	1	Пат. Варианты ничьей	дидактические игры и задания
6.6.			Учебно-тренировочное	1	Рокировка. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	дидактические игры и задания

<b>7.</b>				<b>5</b>	<b>Игра всеми фигурами из начального положения</b>	
7.1.			Учебно-тренировочное	2	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта	дидактические игры и задания
7.2.			Учебно-тренировочное	1	Демонстрация коротких партий	дидактические игры и задания
7.3.			Урок-соревнование	2	Повторение программного материала	решение тестов, соревнования

### Второй год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Количество часов	Тема занятия	Форма контроля
<b>1.</b>			Урок-соревнование	<b>2</b>	<b>Повторение.</b>	тестирование, решение этюдов
<b>2.</b>				<b>3</b>	<b>Шахматная нотация</b>	
2.1			Беседа	1	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	беседа
2.2			Учебно-тренировочное	1	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	дидактические игры и задания
2.3			Учебно-тренировочное	1	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии	дидактические игры и задания
<b>3.</b>				<b>4</b>	<b>Шахматные фигуры</b>	викторина
3.1.			Беседа	1	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	опрос
3.2.			Учебно-тренировочное	1	Достижение материального перевеса	дидактические игры и задания

3.3.			Учебно-тренировочное	1	Способы защиты	дидактические игры и задания
3.4.			Учебно-тренировочное	1	Защита	дидактические игры и задания
<b>4.</b>				<b>4</b>	<b>Техника матования одинокого короля</b>	
4.1.			Учебно-тренировочное	1	Две ладьи против короля	дидактические игры и задания
4.2.			Учебно-тренировочное	1	Ферзь и ладья против короля	дидактические игры и задания
4.3.			Учебно-тренировочное	1	Ферзь и король против короля	дидактические игры и задания
4.4.			Учебно-тренировочное	1	Ладья и король против короля	дидактические игры и задания
<b>5.</b>				<b>4</b>	<b>Достижение мата без жертвы материала</b>	
5.1.			Учебно-тренировочное	1	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле	дидактические игры и задания
5.2.			Учебно-тренировочное	1	Цугцванг	дидактические игры и задания
5.3.			Учебно-тренировочное	1	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле	дидактические игры и задания
5.4.			Учебно-тренировочное	1	Учебные положения на мат в два хода в дебюте	дидактические игры и задания
<b>6.</b>				<b>17</b>	<b>Шахматная комбинация</b>	
6.1.			Учебно-тренировочное	1	Матовые комбинации. Тема отвлечения	дидактические игры и задания
6.2.			Учебно-тренировочное	1	Матовые комбинации. Тема завлечения	дидактические игры и задания

6.3.			Учебно-тренировочное	1	Матовые комбинации. Тема блокировки	дидактические игры и задания
6.4.			Учебно-тренировочное	1	Тема разрушения королевского прикрытия	дидактические игры и задания
6.5.			Учебно-тренировочное	1	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты	дидактические игры и задания
6.6.			Учебно-тренировочное	1	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов	дидактические игры и задания
6.7.			Учебно-тренировочное	1	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения	дидактические игры и задания
6.8.			Учебно-тренировочное	1	Тема уничтожения защиты. Тема связки	дидактические игры и задания
6.9.			Учебно-тренировочное	1	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	дидактические игры и задания
6.10.			Учебно-тренировочное	1	Тема превращения пешки	дидактические игры и задания
6.11.			Учебно-тренировочное	1	Сочетание тактических приемов	дидактические игры и задания
6.12.			Учебно-тренировочное	1	Патовые комбинации	дидактические игры и задания
6.13.			Учебно-тренировочное	1	Комбинации на вечный шах	дидактические игры и задания
6.14.			Учебно-тренировочное	2	Типичные комбинации в дебюте	дидактические игры и задания
6.15.			Урок-соревнование	2	Повторение программного материала	тестирование, соревнования

### Третий год обучения

	Месяц	Число	Форма занятия			Форма контроля
--	-------	-------	---------------	--	--	----------------



№ п/п			Количество часов	Название модулей, тем	
1.		Учебно-тренировочное	4	<b>Повторение.</b>	тестирование, решение этюдов
2.			30	<b>Основы дебюта</b>	
2.1.		Беседа	2	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон	беседа
2.2.		Учебно-тренировочное	2	Решение задания «Мат в 1 ход»	дидактические игры и задания
2.3.		Учебно-тренировочное	2	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя	дидактические игры и задания
2.4.		Учебно-тренировочное	2	Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя»	дидактические игры и задания
2.5.		Учебно-тренировочное	2	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита	дидактические игры и задания
2.6.		Учебно-тренировочное	2	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника	дидактические игры и задания
2.7.		Учебно-тренировочное	2	Черные копируют ходы белых. Наказание «повторюшек»	дидактические игры и задания
2.8.		Учебно-тренировочное	2	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты	дидактические игры и задания
2.9.		Учебно-тренировочное	2	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешководство»	дидактические игры и задания
2.10.		Учебно-тренировочное	2	Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит	дидактические игры и задания
2.11.		Учебно-тренировочное	2	Безопасное положение короля. Рокировка	дидактические игры и задания
2.12.		Учебно-тренировочное	2	Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки	дидактические игры и задания

2.13.			Учебно-тренировочное	2	Связка в дебюте. Полная и неполная связка	дидактические игры и задания
2.14.			Учебно-тренировочное	2	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты	дидактические игры и задания
2.15.			Урок-соревнование	2	Повторение изученного материала о дебюте	тестирование, соревнования

#### Четвертый год обучения

№ п/п	Месяц	Число	Форма занятия	Количество часов	Название модулей, тем	Форма контроля
<b>1.</b>			Урок-соревнование	<b>4</b>	<b>Повторение</b>	тестирование, решение этюдов
<b>2.</b>				<b>12</b>	<b>Основы миттельшпиля</b>	
2.1.			Беседа	1	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпили	дидактические игры и задания
2.2.			Учебно-тренировочное	1	Связка в миттельшпили. Двойной удар	дидактические игры и задания
2.3.			Учебно-тренировочное	1	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	дидактические игры и задания
2.4.			Урок-соревнование	1	Решение задания «Выигрыш материала»	соревнования
2.5.			Учебно-тренировочное	1	Матовые комбинации (мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки	дидактические игры и задания
2.6.			Учебно-тренировочное	1	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	дидактические игры и задания

2.7.			Учебно-тренировочное	1	Темы связки, «рентгена», перекрытия	дидактические игры и задания
2.8.			Учебно-тренировочное	1	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов	дидактические игры и задания
2.9.			Учебно-тренировочное	1	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	дидактические игры и задания
2.10.			Учебно-тренировочное	1	Решение задания «Сделай ничью»	соревнование
2.11.			Учебно-тренировочное	2	Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия	дидактические игры и задания
<b>2.</b>				<b>18</b>	<b>Основы эндшпиля</b>	
2.1.			Беседа	1	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле	Опрос
2.2.			Учебно-тренировочное	2	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи	дидактические игры и задания
2.3.			Учебно-тренировочное	2	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона	дидактические игры и задания
2.4.			Учебно-тренировочное	1	Матование двумя слонами	дидактические игры и задания
2.5.			Учебно-тренировочное	1	Матование слоном и конем	дидактические игры и задания
2.6.			Учебно-тренировочное	8	Пешка против короля	дидактические игры и задания
2.7.			Учебно-тренировочное	1	Удивительные ничейные положения	дидактические игры и задания
2.8.			Урок-соревнование	2	Повторение изученного о миттельшпиле и эндшпиле	тестирование, соревнования





