

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Министерство общего и профессионального образования Ростовской области
Муниципальное образование «Шолоховский район»
МБОУ «Андроповская СОШ»

РАССМОТРЕНО

Методическим советом

 Е.П. Милаева

Руководитель МС

Протокол № 1

от 30.08.2024 г

СОГЛАСОВАНО

Педагогическим советом

 И.Н. Карпова

Заместитель директора по УВР

Протокол № 1

от 30.08.2024 г

УТВЕРЖДЕНО

Директор МБОУ

«Андроповская СОШ»

 Т.А. Кошелева

Приказ № 121

от 02.09.2024 г



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
по внеурочной деятельности
«Шахматы-школе»

Начальное общее образование 1-4 класс

Количество часов 159 ч

Учитель: Милаева Елена Павловна

Рабочая программа по внеурочной деятельности «Шахматы-школе» разработана на основе ФГОС начального общего образования с учетом межпредметных и внутрипредметных связей, логики учебного процесса, задачи формирования у младшего школьника умения учиться. А так же в соответствии с Законом «Об образовании» Российской Федерации, Уставом школы, с Образовательной программой школы, с авторской программой «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина .

1. Планируемые результаты освоения учебного предмета, курса

Работа по Модифицированной программе «Шахматы - школе» предназначена для обучающихся 1-4-х классов начальной школы и составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования.

Ожидается, что учащиеся по завершению обучения смогут сыграть по правилам шахматную партию от начала до конца. Это предполагает определенную прочность знаний и умение применять их на практике, а так же демонстрировать следующие результаты образовательной деятельности:

Ученик научится	Ученик получит возможность научиться
<ul style="list-style-type: none">• Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.• Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.	<ul style="list-style-type: none">• Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

2. Содержание учебного предмета, курса в 1 классе

Тема занятия	Количество часов
Шахматная доска	3
Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	1
Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали	1
Диагональ. Большие и короткие диагонали	1
Шахматные фигуры	16
Белые и черные фигуры	1
Виды шахматных фигур	1
Начальное положение	1
Ладья. Место ладьи в начальном положении Ход ладьи	1
Слон. Место слона в начальном положении Ход слона	1
Ладья против слона	1
Ферзь. Место ферзя в начальном положении Ход ферзя	1
Ферзь против ладьи и слона	1
Конь. Место коня в начальном положении Ход коня	1
Конь против ферзя, ладьи, слона	1
Пешка. Место пешки в начальном положении	1
Ход пешки	1

Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	1
Король. Место короля в начальном положении	1
Ход короля	1
Король против других фигур	1
Шах	2
Шах.Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	1
Открытый шах. Двойной шах	1
Мат	8
Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1
Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	1
Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	2
Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	2
Рокировка. Длинная и короткая рокировка	2
Шахматная партия	2
Игра всеми фигурами из начального положения	1
Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Демонстрация коротких партий.	1

2. Содержание учебного предмета, курса в 2 классе

Тема занятия	Количество часов
Повторение	2
Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	1
Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.	1
Краткая история шахмат	1
Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	1
Шахматная нотация	3
Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Начальное положение.	1
Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Игровая практика.	1
Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	1
Ценность шахматных фигур	4
Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1
Достижение материального перевеса	1
Достижение материального перевеса. Способы защиты.	1
Защита. Запись шахматной партии.	1
Техника матования одинокого короля	4
Две ладьи против короля. Пример матования одинокого короля.	1
Ферзь и ладья против короля. Решение учебных положений на мат в два хода.	1

Ферзь и король против короля. Практика матования одинокого короля.	1
Ладья и король против короля.	1
Достижение мата без жертвы материала	4
Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1
Цугцванг.	1
Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1
Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1
Шахматная комбинация	12
Матовые комбинации. Тема отвлечения.	1
Матовые комбинации. Тема завлечения.	1
Матовые комбинации. Тема блокировки.	1
Тема разрушения королевского прикрытия.	1
Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	1
Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов.	1
Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1
Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1
Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.	1
Тема превращения пешки.	1
Сочетание тактических приемов. Патовые комбинации.	1
Комбинации на вечный шах. Типичные комбинации в дебюте.	1

Повторение	3
Повторение программного материала.	2
Игровая практика	1

Содержание учебного предмета, курса в 3 классе

Тема занятия	Количество часов
Повторение и закрепление	16 ч.
Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	1
Ходы фигур, взятие.	1
Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе.	1
Шах, мат, пат.	1
Начальное положение.	1
Игровая практика.	1
Шахматная нотация.	1
Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1
Обозначение шахматных фигур и терминов.	1
Запись начального положения.	1
Краткая и полная шахматная нотация.	1
Запись шахматной партии.	1
Ценность шахматных фигур.	1

Пример матования одинокого короля.	1
Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала	1
Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.	1
Основы дебюта	16 ч.
Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	1
Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика.	1
Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1
Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика.	1
Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1
Решение заданий. Игровая практика	1
Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1
“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1
Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1
Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”.	1
Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1
Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1
Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1
Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1

Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1
Повторение изученного о дебюте. Игровая практика	1

Содержание учебного предмета, курса в 4а классе

Тема занятия	Количество часов
Основы миттельшпиля	28ч.
Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	1
Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1
Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1
Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	1
Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1
Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1
Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1
Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1
Решение заданий. Игровая практика.	1
Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1
Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	1
Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1
Игровая практика	1

Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1
Решение заданий. Игровая практика.	1
Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1
Решение заданий. Игровая практика	1
Матование двумя слонами (простые случаи).	1
Матование слоном и конем (простые случаи)	1
Решение заданий. Игровая практика.	1
Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”	1
Решение заданий. Игровая практика.	1
Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	1
Решение заданий. Игровая практика.	1
Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1
Решение заданий. Игровая практика.	1
Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1
Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1
Основы эндшпиля	1
Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле Игровая практика	1

Повторение	1
Повторение программного материала Игровая практика	1

Содержание учебного предмета, курса в 4б классе

Тема занятия	Количество часов
Основы миттельшпиля	30ч.
Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	1
Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1
Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1
Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	1
Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1
Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1
Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1
Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1
Решение заданий. Игровая практика.	1
Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1
Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	1
Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1
Игровая практика	1

Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1
Решение заданий. Игровая практика.	1
Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1
Решение заданий. Игровая практика	1
Матование двумя слонами (простые случаи).	1
Матование слоном и конем (простые случаи)	1
Решение заданий. Игровая практика.	1
Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”	1
Решение заданий. Игровая практика.	1
Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	1
Решение заданий. Игровая практика.	1
Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1
Решение заданий. Игровая практика.	1
Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1
Решение заданий. Игровая практика.	1
Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1
Решение заданий. Игровая практика.	1

Основы эндшпиля	1
Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле Игровая практика	1
Повторение	2
Повторение программного материала	1
Игровая практика	1

3. Календаро-тематическое планирование 1 класс

№ п/п	Дата	Тема урока	Количество часов	Основные виды учебной деятельности	Требования к уровню подготовки учащихся
		Шахматная доска	3	<ul style="list-style-type: none"> "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. 	<p>К концу первого года обучения дети должны знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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,
1	03.09	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	1		
2	10.09	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали	1		
3	17.09	Диагональ. Большие и короткие диагонали	1	<p>Шахматные фигуры. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана. "Угадайка". Педагог словесно описывает 	
		Шахматные фигуры	16		
4	24.09	Белые и черные фигуры	1		
5	01.10	Виды шахматных фигур	1		
6	08.10	Начальное положение	1		
7	15.10	Ладья. Место ладьи в начальном положении Ход	1		

		ладьи		<p>одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.</p> <ul style="list-style-type: none"> "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет". "Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана. "Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.) "Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте. <p>Начальная расстановка фигур. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.</p> <ul style="list-style-type: none"> "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: 	<p>ферзь, конь, пешка, король;</p> <ul style="list-style-type: none"> правила хода и взятия каждой фигуры. <p>К концу первого года обучения дети должны уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> 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.
8	22.10	Слон. Место слона в начальном положении Ход слона	1		
9	12.11	Ладья против слона	1		
10	19.11	Ферзь. Место ферзя в начальном положении Ход ферзя	1		
11	26.11	Ферзь против ладьи и слона	1		
12	03.12	Конь. Место коня в начальном положении Ход коня	1		
13	10.12	Конь против ферзя, ладьи, слона	1		
14	17.12	Пешка. Место пешки в начальном положении	1		
15	24.12	Ход пешки	1		
16	14.01	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	1		
17	21.01	Король. Место короля в начальном положении	1		
18	28.01	Ход короля	1		
19	04.02	Король против других фигур	1		

			<p>"Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.</p> <p>Ходы и взятие фигур. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.</p> <ul style="list-style-type: none">• "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	
--	--	--	---	--

				<p>побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.</p> <ul style="list-style-type: none">• "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.
		Шах	2	<p>Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.</p> <ul style="list-style-type: none"> • "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.
20	18.02	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	1	
21	25.02	Открытый шах. Двойной шах	1	
		Мат	8	
22	04.03	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1	
23	11.03	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	1	
24-25	18.03 08.04	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	2	
26-27	15.04 22.04	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	2	
28-29	29.04 06.05	Рокировка. Длинная и короткая рокировка	2	
		Шахматная партия	2	
30-	13.05	Игра всеми фигурами из начального положения	1	<p>Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.</p> <ul style="list-style-type: none"> • "Два хода". Для того чтобы ученик
31	20.05	Общие рекомендации о	1	

		принципах разыгрывания дебюта. Демонстрация коротких партий.		научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.	
--	--	--	--	--	--

3. Календаро-тематическое планирование 2 класс

№ п/п	Дата	Тема урока	Количество часов	Основные виды учебной деятельности	Требования к уровню подготовки учащихся
		Повторение	2	<ul style="list-style-type: none"> • "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. • "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях 	<p>К концу второго года обучения дети должны знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур; • ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.
1	06.09	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	1		
2	13.09	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.	1		
		Краткая история шахмат	1		
3	20.09	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	1		
		Шахматная нотация	3	<p>2. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.</p> <p><i>Дидактические игры и задания</i></p>	<p>К концу второго года обучения дети должны уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • записывать шахматную
4	27.09	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Начальное положение.	1		
5	04.10	Обозначение шахматных	1		

		фигур и терминов. Запись начального положения. Игровая практика.		<ul style="list-style-type: none"> • “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. 	<ul style="list-style-type: none"> • матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; • проводить элементарные комбинации.
6	11.10	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	1		
		Ценность шахматных фигур	4		
7	18.10	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1		
8	25.10	Достижение материального перевеса	1		
9	08.11	Ценность фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.	1		
10	15.11	Защита. Запись шахматной	1		
				3. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.	
				Дидактические игры и задания	
				<ul style="list-style-type: none"> • “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 	

		партии.		демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса. <ul style="list-style-type: none"> • “Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство. 	
		Техника матования одинокого короля	4	4. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. <i>Дидактические, игры и задания</i> <ul style="list-style-type: none"> • “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. 	
11	22.11	Две ладьи против короля. Пример матования одинокого короля.	1		
12	29.11	Ферзь и ладья против короля. Решение учебных положений на мат в два хода.	1		
13	06.12	Ферзь и король против короля. Практика матования одинокого короля.	1		
14	13.12	Ладья и король против короля.	1		
		Достижение мата без жертвы материала	4		
15	20.12	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1		
16	27.12	Цугцванг.	1	<i>Дидактические игры и задания</i> <ul style="list-style-type: none"> • “Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода. “Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий	
17	10.01	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1		

18	17.01	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1	избежать мата в один ход.
		Шахматная комбинация	12	<p>6. Шахматная комбинация. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).</p> <p><i>Дидактические игры и задания</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • “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.
19	24.01	Матовые комбинации. Тема отвлечения.	1	
20	31.01	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1	
21	07.02	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1	
22	14.02	Тема разрушения королевского прикрытия.	1	
23	21.02	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	1	
24	28.02	Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов.	1	
25	07.03	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1	
26	14.03	Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1	
27	21.03	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.	1	

28	04.04	Тема превращения пешки.	1	
29	11.04	Сочетание тактических приемов. Патовые комбинации.	1	
30	18.04	Комбинации на вечный шах. Типичные комбинации в дебюте.	1	
		Повторение	3	
31 32	25.04 16.05	Повторение программного материала	2	
33	23.05	Игровая практика	1	

3. Календаро-тематическое планирование 3 класс

№ п/п	Дата	Тема урока	Количество часов	Основные виды учебной деятельности	Требования к уровню подготовки учащихся
		Повторение и закрепление	16 ч.	Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	<i>К концу третьего года обучения дети должны</i>
1	03.09	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	1		

2	10.09	Ходы фигур, взятие.	1	<p>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.</p> <p><i>Дидактические задания</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • “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 	<p><i>знать:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • принципы игры в дебюте; • основные тактические приемы; • что означают термин-дебют. <p><i>К концу третьего года обучения дети должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; • точно разыгрывать простейшие окончания.
3	17.09	Рокировка Превращение пешки. Взятие на проходе.	1		
4	24.09	Шах, мат, пат.	1		
5	01.10	Начальное положение.	1		
6	08.10	Игровая практика.	1		
7	15.10	Шахматная нотация.	1		
8	22.10	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1		
9	12.11	Обозначение шахматных фигур и терминов.	1		
10	19.11	Запись начального положения.	1		
11	26.11	Краткая и полная шахматная нотация.	1		
12	03.12	Запись шахматной партии.	1		
13	10.12	Ценность шахматных фигур.	1		
14	17.12	Пример матования одинокого короля.	1		
15	24.12	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала	1		
16	14.01	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.	1		
		Основы дебюта	16 ч.		
17	21.01	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	1		
18	28.01	Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика.	1		
19	04.02	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1		
20	11.02	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	1		

		Игровая практика.			
21	18.02	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1	<p>преимущество.</p> <ul style="list-style-type: none"> • “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. 	
22	25.02	Решение заданий. Игровая практика	1		
23	04.03	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1		
24	11.03	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1		
25	18.03	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1		
26	08.04	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”.	1		
27	15.04	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1		
28	22.04	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1		
29	29.04	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1		
30	06.05	Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Решение заданий. Игровая практика.	1		
31	13.05	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1		
32	20.05	Повторение изученного о дебюте. Игровая практика.	1		

--	--	--	--	--	--

3. Календаро-тематическое планирование 4а класс

№ п/п	Дата	Тема урока	Количество часов	Основные виды учебной деятельности	Требования к уровню подготовки учащихся
		Основы миттельшпиля	28ч.	<p>1.Основы миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.</p> <p>Дидактические задания</p> <ul style="list-style-type: none"> • “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. 	<p>К концу четвертого года обучения дети должны знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> • принципы игры в дебюте; • основные тактические приемы; • что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля. <p>К концу четвертого года обучения дети должны уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> • грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; • точно разыгрывать
1	02.09	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	1		
2	09.09	Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1		
3	16.09	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1		
4	23.09	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	1		
5	30.09	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1		
6	07.10	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1		

7	14.10	Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1		простейшие окончания.
8	21.10	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1		
9	11.11	Решение заданий. Игровая практика.	1		
10	18.11	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1		
11	25.11	Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	1		
12	02.12	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1		
13	09.12	Игровая практика	1		
14	16.12	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1		
15	23.12	Решение заданий. Игровая практика.	1		
16	13.01	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1		

17	20.01	Решение заданий. Игровая практика	1		
18	27.01	Матование двумя слонами (простые случаи).	1		
19	03.02	Матование слоном и конем (простые случаи)	1		
20	10.02	Решение заданий. Игровая практика.	1		
21	17.02	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”	1		
22	03.03	Решение заданий. Игровая практика.	1		
23	17.03	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	1		
24	07.04	Решение заданий. Игровая практика.	1		
25	14.04	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1		

26	21.04	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1		
27	28.04	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1		
28	06.05	Решение заданий. Игровая практика.	1		
		Основы эндшпиля	1ч	2.Основы эндшпиля. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка	
29	13.05	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле Игровая практика	1		
		Повторение	1ч		
30	20.05	Повторение программного материала Игровая практика	1		

			<p>против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.</p> <p>Дидактические задания</p> <ul style="list-style-type: none"> • “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. 	
--	--	--	---	--

4. Календаро-тематическое планирование 4б класс

№ п/п	Дата	Тема урока	Количество часов	Основные виды учебной деятельности	Требования к уровню подготовки учащихся
		Основы миттельшпиля	30ч.	1.Основы миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое	К концу четвертого года обучения дети должны знать:
1	06.09	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	1		
2	13.09	Связка в миттельшпиле.	1		
					<ul style="list-style-type: none"> • принципы игры в

		Двойной удар		<p>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.</p> <p><i>Дидактические задания</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • “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. 	<p>дебюте;</p> <ul style="list-style-type: none"> • основные тактические приемы; • что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля. <p><i>К концу четвертого года обучения дети должны уметь:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; • точно разыгрывать простейшие окончания.
3	20.09	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1		
4	27.09	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	1		
5	04.10	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1		
6	11.10	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1		
7	18.10	Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1		
8	25.10	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1		
9	08.11	Решение заданий. Игровая практика.	1		
10	15.11	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1		
11	22.11	Решение задания “Сделай	1		

		ничью”. Игровая практика			
12	29.11	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1		
13	06.12	Игровая практика	1		
14	13.12	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1		
15	20.12	Решение заданий. Игровая практика.	1		
16	27.12	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1		
17	10.01	Решение заданий. Игровая практика	1		
18	17.01	Матование двумя слонами (простые случаи).	1		
19	24.01	Матование слоном и конем (простые случаи)	1		
20	31.01	Решение заданий. Игровая практика.	1		
21	07.02	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без	1		

		помощи своего короля. Правило “квадрата”			
22	14.02	Решение заданий. Игровая практика.	1		
23	21.02	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	1		
24	28.02	Решение заданий. Игровая практика.	1		
25	07.03	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1		
26	14.03	Решение заданий. Игровая практика.			
27	21.03	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1		
28	04.04	Решение заданий. Игровая практика.			
29	11.04	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против	1		

		короля		
30	18.04	Решение заданий. Игровая практика.	1	
31	25.04	<p>Основы эндшпиля</p> <p>Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле Игровая практика</p>	<p>1ч</p> <p>1</p>	<p>2.Основы эндшпиля. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.</p> <p><i>Дидактические задания</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • “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”.

				<ul style="list-style-type: none"> • “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.
		Повторение	2ч	
32	16.05	Повторение программного материала		
33	23.05	Игровая практика		

