


РАССМОТРЕНО

на методическом объединении
учителей начальных классов
протокол № 1 от 31.08.2020г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор муниципального бюджетного
общеобразовательного учреждения
города Кургана «Прогимназия №63»
 Т.А.Евдокимова
приказ от 31.08.2020г. № 70

ПРИНЯТА

Педагогическим советом
муниципального бюджетного
общеобразовательного учреждения
города Кургана «Прогимназия №63»
Протокол № 1 от 31.08.2020г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

учебного предмета «Решение шахматных задач»
(образовательная система «Перспектива»)
1-4 класс

2020г.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА «РЕШЕНИЕ ШАХМАТНЫХ ЗАДАЧ»

В результате изучения данной программы обучающиеся получат возможность формирования:

Личностных результатов:

- Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- 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.

Метапредметных результатов:

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 учениками *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: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- 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).

Предметных результатов:

- 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.

Предметные результаты освоения программы

1 класс

Обучающийся получит возможность научиться:

- 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;
- Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- Применять правила хода и взятия каждой фигуры.
- ориентированию 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.

2 класс

Обучающийся получит возможность научиться:

обозначать горизонтали, вертикали, поля, шахматные фигуры;

- определять ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.
- правильно вести себя за доской.

3 класс

Обучающийся получит возможность научиться:

- принципам игры в дебюте;
- применять основные тактические приемы;
- знать, что означают термины: дебют, темп, оппозиция, ключевые поля.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

4 класс

Обучающийся получит возможность научиться:

- принципам игры в дебюте;
- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- применять основные тактические приемы;
- знать, что означают 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.

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1 класс

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, что это за фигура.

«**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.

VI. Игра всеми фигурами из начального положения.

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.

2 класс

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 демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«**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.

3 класс

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.

4 класс

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 хода.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«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.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ УЧЕБНОГО ПРЕДМЕТА

1 класс

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

2 класс

№п/п	Раздел	Количество часов
1	Повторение.	2
2	Краткая история шахмат.	1
3	Шахматная нотация.	2

4	Ценность шахматных фигур.	4
5	Техника матования одинокого короля.	4
6	Достижение мата без жертвы материала	3
7	Шахматная комбинация.	15
8	Повторение материала.	3
	Итого	34

3 класс

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

4 класс

№п/п	Раздел	Количество часов
1	Повторение	3
2	Основы миттельшпиля.	30
3	Повторение материала	1
	Итого	34

Календарно-тематическое планирование 1 класс (33 часа; 1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	Количество часов
1. Шахматная доска		
1.	Знакомство с шахматной доской	1 ч
2.	Шахматная доска	1 ч
3.	Шахматная доска	1 ч
2. Шахматные фигуры.		
4.	Знакомство с шахматными фигурами	1 ч
3. Начальная расстановка фигур.		
5.	Начальное положение	1 ч
4. Ходы и взятие фигур.		
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1 ч
7.	Ладья в игре.	1 ч
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1 ч
9.	Слон в игре.	1 ч
10.	Ладья против слона.	1 ч
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1 ч
12.	Ферзь в игре.	1 ч
13.	Ферзь против ладьи и слона.	1 ч
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1 ч
15.	Конь в игре.	1 ч

16.	Конь против ферзя, ладьи слона.	1 ч
17.	Знакомство с пешкой.	1 ч
18.	Пешка в игре.	1 ч
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1 ч
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1 ч
21.	Король против других фигур.	1 ч
5. Цель шахматной партии.		
22.	Шах.	1 ч
23.	Шах.	1 ч
24.	Мат.	1 ч
25.	Мат	1 ч
26.	Ставим мат.	1 ч
27.	Ничья, пат.	1 ч
28.	Рокировка.	1 ч
6. Игра всеми фигурами из начального положения.		
29.	Шахматная партия.	1 ч
30.	Шахматная партия.	1 ч
31.	Шахматная партия.	1 ч
32-33.	Повторение программного материала.	2 ч

2 класс (34 часа; 1 час в неделю)

№	Тема занятия	Количество часов
Повторение изученного материала.		
1.	Повторение изученного материала.	1 ч
2.	Повторение изученного материала.	1 ч
Краткая история шахмат		
3.	Краткая история шахмат.	1 ч
Шахматная нотация.		
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1 ч
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	1 ч
Техника матования одинокого короля.		
10.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	1 ч
11.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	1 ч
12.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	1 ч
13.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	1 ч
Достижение мата без жертвы материала		
14.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1 ч
15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1 ч
16.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1 ч
Шахматная комбинация.		

17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема завлечения	1 ч
18.	Матовые комбинации. Тема отвлечения.	1 ч
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1 ч
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	1 ч
21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	1 ч
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	1 ч
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1 ч
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связи.	1 ч
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1 ч
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	1 ч
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1 ч
28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	1 ч
29.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	1 ч
30.	Типичные комбинации в дебюте.	1 ч
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1 ч
Повторение программного материала		
32.	Повторение программного материала	1 ч
33.	Повторение программного материала	1 ч
34.	Повторение программного материала	1 ч

3 класс (34 часа; 1 час в неделю)

№	Тема занятия	Количество часов
Повторение изученного материала.		
1.	Повторение изученного материала	1 ч
2	Игровая практика	1 ч
3	Повторение изученного материала.	1 ч
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	1 ч
ОСНОВЫ ДЕБЮТА		
5	Двух- и трехходовые партии.	1 ч
6	Решение задания “Мат в 1 ход” Игровая практика	1 ч
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1 ч
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика	1 ч
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1 ч
10	Решение заданий. Игровая практика	1 ч
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1 ч
12	Решение заданий Игровая практика	1 ч
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1 ч
14	Решение заданий Игровая практика	1 ч

15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1 ч
16	Решение задания “Выведи фигуру” Игровая практика.	1 ч
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	1 ч
18	Решение заданий. Игровая практика	1 ч
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1 ч
20	Решение заданий. Игровая практика	1 ч
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1 ч
22	Решение заданий. Игровая практика	1 ч
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1 ч
24	Решение заданий. Игровая практика	1 ч
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1 ч
26	Решение заданий. Игровая практика	1 ч
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1 ч
28	Закрытые дебюты. Игровая практика	1 ч
29	Типичные комбинации в дебюте.	1 ч
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1 ч
31	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1 ч
Повторение программного материала		
32.	Повторение программного материала	1 ч
33.	Повторение программного материала	1 ч
34.	Повторение программного материала	1 ч

4 класс (34 часа; 1 час в неделю)

№	Тема занятия	Количество часов
	Повторение изученного материала.	
1	Повторение изученного материала.	1 ч
2	Игровая практика	1 ч
3	Повторение изученного материала.	1 ч
	1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ	
4	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1 ч
5	Игровая практика	1 ч

6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1 ч
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1 ч
8	Решение задания “Выигрыш материала”.	1 ч
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1 ч
10	Решение заданий.	1 ч
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	1 ч
12	Решение заданий.	1 ч
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1 ч
14	Решение заданий.	1 ч
15	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1 ч
16	Решение заданий.	1 ч
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1 ч
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.	1 ч
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1 ч
20	Решение заданий	1 ч
	2. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ	
21	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1 ч
22	Решение заданий	1 ч
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1 ч
24	Решение заданий	1 ч
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1 ч
26	Решение заданий	1 ч
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	1 ч

28	Решение заданий	1 ч
28	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	1 ч
30	Решение заданий	1 ч
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1 ч
32	Решение заданий	1 ч
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1 ч
34	Повторение программного материала. Решение заданий	1 ч