

**Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение средняя общеобразовательная школа №1 г. Ивделя**

Утверждено  
Приказом №\_119\_ от «\_29\_»\_08\_2025г  
Директор МАОУ СОШ №1 г. Ивделя

---

Сташкова И.В.

**Шахматы – школе  
1 – 4 класс**

## **Пояснительная записка**

Рабочая программа по шахматам адресована для обучающихся начальных классов и составлена на основе авторской программы «Шахматы - школе» под редакцией И. Г. Сухина, рекомендованной Министерством образования и науки Российской Федерации в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя составлены автором программы И. Г. Сухиным).

Программа курса «Шахматы – школе» разработана на основе федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования (ФГОС НОО) с учётом современных концепций и стратегий развития отечественного образования.

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

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

## **Цели и задачи изучения учебного предмета**

**Цель:** развитие у обучающихся фундаментальной способности действовать «в уме».

**Задачи:**

1. Обеспечить поэтапное развитие у обучающихся СДУ.
2. Привить обучающимся интерес к шахматам.
3. Создать у обучающихся добротную элементную базу, основу дальнейшего совершенствования у ребят, которые решат продолжить обучение в ДЮСШ.

## **Общая характеристика учебного предмета**

**В основе курса «Шахматы – школе», как и в основе ФГОС НОО, лежит системно-деятельностный подход.** При изучении шахматного курса акцент сделан на специально организованную деятельность на уроках. Использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. Процесс обучения шахматным азам в курсе «Шахматы – школе» выстроен так, что он оптимально тренирует произвольность внимания и мышления с опорой на постулат Л. С. Выгодского о том, что обучение должно идти на один шаг впереди развития, вести его за собой. Учащимся постоянно приходится самостоятельно, с интересом добывать знания, учиться запоминать, рассуждать, сравнивать, обобщать, делать умозаключения. Ориентироваться на плоскости, предвидеть результаты своей деятельности, выполнять анализ и синтез, преодолевать эгоцентризм и в необходимых случаях синкретизм. Все это мотивирует и развивает все категории обучающихся, помогая не отстать в психическом развитии детям, живущим в сельских регионах; открывает дорогу к творчеству детям-инвалидам, школьникам с различными функциональными отклонениями, обучающимся некоммуникативного типа.

Применение курса «Шахматы – школе» помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает широкие горизонты перед сотнями тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Курс максимально прост и доступен как преподаванию учителями начальных классов, так и усвоению младшими школьниками. Большую роль при изучении шахматного курса играет специально организованная задачно-игровая деятельность на уроках.

Уроки проходят по специально разработанной инновационной здоровьесберегающей педагогической технологии — «Технологии развития способности действовать “в уме” с использованием шахматного материала» или «Шахматно-задачной технологии И. Г. Сухина».

### **Место предмета в учебном плане**

На изучение учебной дисциплины «Шахматы» в 1-4 классах начальной школы отводится 1 ч в неделю. Курс рассчитан на 33 ч в первом классе, (33 учебные недели); 34 часа во 2-4 классах (34 учебные недели).

### **Ценностные ориентиры содержания учебного предмета**

ФГОС НОО установил совокупность личностных, метапредметных и предметных требований к результатам обучения. Чем помогает в этом курс «Шахматы — школе».

**На личностном уровне** курс «Шахматы — школе» содействует:

- формированию основ российской гражданской идентичности, так как мы живем в стране, имеющей замечательную многовековую историю;
- становлению чувства гордости за свою Родину, поскольку не бывает обучения без воспитания;
- формированию первичных представлений о самостоятельности и личной ответственности при решении дидактических шахматных задач и при участии в дидактических играх с шахматным содержанием;
- развитию готовности и способности обучающихся к самосовершенствованию, саморазвитию;
- обеспечению и достижению мотивации к обучению и познанию;
- обретению социальных компетенций;
- формированию начальных навыков адаптации в современном мире;
- принятию социальной роли обучающихся;
- развитию и совершенствованию мотивов учебной деятельности;
- достижению понимания личностного смысла учения;
- тренингу самостоятельности;
- готовности отвечать за свои поступки;
- формированию эстетических потребностей и чувств;
- выработке умения конструктивно сотрудничать с миром взрослых и миром детей;

- преодолению эгоцентризма;
- преодолению синкетизма;
- появлению умения анализировать свои действия и в должной мере управлять ими;
- пониманию важности сохранения личного здоровья - установка на здоровый образ жизни;
- выработке умения работать на результат;
- развитию творческого начала;
- выработке умения радоваться жизни и успешно преодолевать возникающие проблемы;
- обретению способности оказывать бескорыстную помощь другим и не причинять им неприятности;
- пониманию важности уважать чужое мнение.

**На метапредметном уровне** курс «Шахматы — школе» помогает освоить **познавательные, регулятивные и коммуникативные учебные действия**, обеспечивающие овладение ключевыми компетенциями, составляющими фундамент умения учиться.

Курс «Шахматы — школе» способствует обретению и тренингу обучающимися следующих **регулятивных учебных действий**:

- **целеполагание**: поскольку в курсе реализована «Шахматно-задачная технология», то обучающиеся при постановке учебной задачи должны соотносить тот учебный материал, который им уже известен и качественно усвоен, с тем, который еще неизвестен;
- **планирование**: при решении большей части авторских занимательных задач и головоломок, составляющих основу курса, обучающиеся должны видеть конкретную цель (к примеру, при постановке маты дети должны представлять себе конечную матовую конструкцию), намечать промежуточные цели, вырабатывать оптимальный план действий и их последовательность; постоянный тренинг внутреннего плана действий составляет основу курса «Шахматы — школе»;
- **прогнозирование**: поскольку каждая задача курса имеет определенную цель и условия, то происходит тренинг прогностической функции мышления;
- **контроль**: неудачи и успехи обучающихся в решении тех или иных задач и головоломок позволяют им постоянно соотносить выбранный способ действий и их результат;
- **коррекция**: при недостижении решения той или иной занимательной задачи из-за неверно выбранного способа решения производится внесение корректива в выбранный способ и план действий;
- **оценка**: осознание качества и уровня освоения учебного материала;
- **саморегуляция**: большая часть занимательных задач курса «Шахматы — школе» требуют нетривиального, парадоксального решения, что заставляет скрытые умственные резервы обучающихся работать с большим коэффициентом полезного действия.

Курс «Шахматы — школе» способствует обретению обучающимися следующих **познавательных учебных действий**:

- общееучебные универсальные действия;
- логические универсальные действия;
- действия постановки и решения проблемы.

**Тренинг общеучебных универсальных действий происходит с помощью:**

- самостоятельного выделения и формулирования обучающимися познавательных целей в процессе решения занимательных

шахматных задач;

- отыскания тех сведений из большого массива информации, которые могут дать ключ к решению той или иной задачи или головоломки;
- структурирования полученных сведений, касающихся того или иного материала;
- обоснованного и продуманного речевого высказывания, касающегося той или иной шахматной головоломки;
- нахождения оптимальных способов решения разных типов задач;
- постоянной рефлексии, контроля и оценки полученных результатов;
- качественного смыслового чтения;
- осознания, постановки и формулировки проблем;
- разработки алгоритмов решения проблем творческого и поискового характера;
- знаково-символических действий моделирования, что позволяет разрабатывать модели, адекватные конкретным задачам, а также преобразовывать указанные модели.

**Тренинг логических универсальных действий происходит с помощью:**

- анализа объектов для выделения существенных и несущественных признаков (при решении шахматных задач обучающиеся учатся вычленять те шахматные фигуры и те особенности позиции, которые влияют на решение каждой конкретной задачи);
- операции синтеза (оптимальный ход в том или ином положении на шахматной доске легче сделать только тогда, если произведена верная **оценка** создавшегося положения; к примеру, если после проведенных анализа и синтеза положения выяснится, что у одного из противников инициатива, то, чтобы ее не упустить, он должен делать наступательные ходы);
- выбора оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов (простейший вид сериации на начальном этапе знакомства с шахматным материалом — расстановка на парте шахматных фигур по росту а позднее, когда обучающиеся познакомятся со сравнительной стойкой фигуры, то фигуры можно расставить по силе; в дальнейшем, по мере изучения возможностей шахматных фигур, обучающимся постоянно придется сравнивать положения белых и черных фигур, влияющих на решение той или иной задачи);
- подведения под понятие (распознавание объектов, обнаружение их существенных признаков и выполнение операции синтеза);
- установления причинно-следственных связей (к примеру, после нанесения двойного удара нередко можно выиграть фигуру);
- построения цепочки рассуждений (как тренинг внутреннего плана действий — способности действовать «в уме»);
- обобщения;
- обнаружения аналогий;
- выработки умения планировать, контролировать и оценивать свои действия в соответствии с конкретной задачей.

**Тренинг действий постановки и решения проблемы происходит с помощью:**

- правильного формулирования проблемы;
- обнаружения наиболее эффективных способов решения задач творческого и поискового характера (весь курс «Шахматы —

школе» выстроен так, что обучающимся непрерывно приходится самостоятельно находить способы решения тех или иных новых типов нестандартных задач; к примеру, чтобы решить некоторые из нестандартных шахматных задач, нужно построить определенную геометрическую фигуру: треугольник, прямоугольник, квадрат, ромб).

Курс «Шахматы — школе» содействует обретению и тренингу обучающимися следующих **коммуникативных учебных действий**:

- умение задавать вопросы и отвечать на них, поскольку для решения занимательных дидактических задач курса правильно заданные вопросы часто быстрее всего помогут найти ключ к решению;
- планирование продуктивного взаимодействия с педагогом и другими учащимися, способов взаимодействия с ними, обеспечивающих качественное решение тех или иных задач;
- инициативное сотрудничество в процессе поиска и сбора информации;
- уважительное и доброжелательное отношение к сопернику при проведении дидактических игр в паре;
- умение ясно и аргументировано выражать свои мысли, правильно применять шахматную терминологию;
- учет позиции и мнения других обучающихся;
- оценивание точки зрения других обучающихся;
- управление поведением других обучающихся;
- взаимный контроль и оказание помощи другим обучающимся в случаях затруднений;
- проявление инициативы;
- умение слушать не перебивая, слышать собеседника, вести диалог и принимать участие в коллективном обсуждении задачи;
- умение не демонстрировать свое превосходство над другими обучающимися;
- признание своих ошибок в корректной форме;
- понимание причин успеха или неуспеха при решении той или иной задачи.

На **предметном уровне** курс «Шахматы — школе» помогает;

- овладеть собственно шахматной компетенцией;
- познакомиться с основными элементами шахмат;
- развить «чувство фигуры» (прочувствовать возможности каждой из шахматных фигур);
- крепче подружиться с русским или другим языком (с помощью шахматно-языковых головоломок);
- осознать значимость чтения для личного развития и сформировать потребность в систематическом чтении (с помощью шахматных сказок, литературно-шахматных викторин и кроссворд - тестов);
- в ходе решения дидактических задач и участия в дидактических играх овладеть основами логического и алгоритмического мышления, пространственного воображения;
- научиться выполнять устно и письменно действия с числами и числовыми выражениями (с помощью шахматно-

математических головоломок);

- развить навыки устанавливать и выявлять причинно-следственные связи в окружающем мире;
- сформировать эстетическое отношение к миру, понимание красоты как ценности (за счет решения изящных шахматных головоломок).

### **Содержание учебного предмета программа «Шахматы»**

На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор в занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее слона или коня, а ферзь сильнее ладьи.

#### **Шахматная доска. (3 ч)**

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

Дидактические игры и задания:

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

#### **Шахматные фигуры. (2 ч)**

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

Дидактические игры и задания:

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

«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».

«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 отставляют ее в сторону Задача: поставить все фигуры по высоте.

#### **Начальная расстановка фигур(1ч)**

*Начальное положение (начальная позиция каждой из фигур начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонтальми, вертикалями, диагоналям и начальной расстановкой фигур).*

Дидактические игры и задания:

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

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигуры 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 участников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

### **Ходы и взятия фигур (16 ч)**

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

Дидактические игры и задания:

«Игра на уничтожение» — важнейшая 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.

*Примечание.* Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей 6-7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

### **Цель шахматной партии. (7 ч)**

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

Дидактические игры и задания:

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

«Дай шах». Требуется объявить шах неприятельскому королю.

«Пять шахов». Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

«Защита от шаха». Белый король должен защититься от шаха.

«Мат или не мат». Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить, дан ли мат черному королю.

«Первый шах». Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

«Рокировка». Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

### **Игра всеми фигурами из начального положения. (5ч)**

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

Дидактические игры и задания:

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

**Второго года обучения** разработана для применения, во-вторых классах.

### **Краткая история шахмат. (1ч)**

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

### **Шахматная нотация. (2ч)**

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 её (например, «Вертикаль «e»). 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» (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 определённое поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

**Ценность шахматных фигур (4ч)** Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания:

«Кто сильнее». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает; «Какая фигура сильнее? На сколько очков?

«Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до четырёх 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.

### **Постановка мата одинокому королю (4ч)**

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические игры и задания:

«Шах или мат». Шах или мат чёрному королю?

«Мат или пат» Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

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

«На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы чёрный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы чёрным пришлось отойти королём на угловое поле.

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

### **Достижение мата без жертвы материала (3ч)**

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндишпиле (начале, середине и конце игры). Защита от матов.

Дидактические игры и задания:

«Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«Защитись от матов». Требуется найти ход, позволяющий избежать матов в один ход.

### **Шахматная комбинация (15ч)**

Достижение матов путём 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, комбинации на пат).

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.

**Третьего года обучения** разработана для применения, в - третьих классах.

### **Основы дебюта. (12ч)**

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

Дидактические задания:

«Мат в один ход», «Поставь мат в один ход не рокировавшемуся королю», «Поставь детский мат». Белые или чёрные начинают и объявляют противнику мат в один ход.

«Поймай ладью», «Поймай ферзя». Надо найти ход, после которого рано введённая в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

«Защита от матов». Требуется найти ход, позволяющий избежать матов в один ход.

«Выведи фигуру». Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

«Поставить мат в один ход «повторюшке». Требуется объявить мат противнику, который слепо копируют ваши ходы.

«Мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают чёрным мат в два хода.

«Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда». Надо провести манёвр, позволяющий получить материальное преимущество.

«Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не проведёт 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 нарушают 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 чёрную фигуру?». Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

«Сдвой противнику пешки». Требуется так победить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

### **Основы миттельшиля. (9ч)**

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приёмы. Открытый шах. Двойной шах. Комбинации на мат в три 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.

Дидактические задания:

«Выигрыш материала». Надо провести типичный тактический приём либо комбинацию и остаться с лишним материалом.

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

«Сделай ничью». Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

### **Основы эндшиля. (9ч)**

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). Постановка матов двумя слонами (простые случаи). Постановка матов слоном и конём (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, четвёртой, 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 эндшипиле.

Дидактические задания:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

<b>№ п/п</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Дата</b>
1-3	Шахматная доска. Игра «Горизонталь». «Вертикаль». «Диагональ».	3	
4-5	Шахматные фигуры. Игра «Волшебный мешочек». «Угадай-ка». «Секретная фигура». «Что общего?». «Большая и маленькая».	2	
6	Начальное положение. Игра «Мешочек». «Да и нет». «Мяч».	1	
7-8	Ладья. Игра «Перехитри часовых».	2	
9-10	Слон. Игра «Лабиринт».	2	
11	Ладья против слона. Игра «Атака неприятельской фигуры».	1	
12-13	Ферзь. Игра «Сними часовых».	2	
14	Ферзь против ладьи и слона. Игра «Двойной удар».	1	
15-16	Конь. Игра «Кратчайший путь».	2	
17	Конь против ферзя, ладьи, слона. Игра «Взятие».	1	
18-19	Пешка. «Захват контрольного поля». Игра «Защита контрольного поля».	2	
20	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Игра «Защита».	1	
21	Король. Игра «Защита от шаха».	1	
22	Король против других фигур. Игра «Ограничение подвижности».	1	
23-24	Шах. Игра «Пять шахов».	2	
25-27	Мат. Игра «Мат или не мат».	3	
28	Ничья, пат. Игра «Выиграй фигуру».	1	
29	Рокировка. Игра «Рокировка».	1	
30-32	Шахматная партия. «Шах или не шах». Игра «Дай шах». «Первый шах». «Игра на уничтожение». «Один в поле воин». «Два хода»	3	
33	Шахматная доска. Шахматные фигуры	1	
	Итого	33	

**Календарно-тематическое планирование 2 класс (1 час в неделю, 34 часа в год)**

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Дата
1-2	Шахматная доска. Шахматные фигуры. Игра «Назови вертикаль». «Назови горизонталь». «Назови диагональ».	2	
3	Краткая история шахмат	1	
4-5	Шахматная нотация Игра. «Какого цвета поле?». «Кто быстрее».	2	
6-7	Ценность шахматных фигур. Сравнительная сила фигур. Игра «Кто сильнее». «Обе армии равны».	2	
8-9	Ценность шахматных фигур. Способы защиты. Игра «Выигрыш материала». «Защита».	2	
10	Постановка мата одинокому королю. Две ладьи против короля. Игра «Шах или мат».	1	
11	Ферзь и ладья против короля. Игра «Ограниченный король».	1	
12	Король и ферзь против короля. Игра «На крайнюю линию».	1	
13	Король и ладья против короля.	1	
14-16	Достижение мата без жертвы материала. Игра «Объяви мат в два хода». «Защитись от мата».	3	
17-18	Шахматная комбинация. Игра «Мат в один ход». «Мат или пат».	2	
19-20	Достижение мата путём жертвы шахматного материала. «Объяви мат в два хода».	2	
21-22	Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия. Игра «В угол».	2	
23	Типы матовых комбинаций: отвлечения, завлечения, блокировки	1	
24	Типы матовых комбинаций: освобождения пространства, уничтожения защиты.	1	
25-27	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Игра «Выигрыш материала».	3	
28-29	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах).	2	
30-31	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на пат). Игра «Сделай ничью».	2	
32-34	Шахматная комбинация. Игра «Мат в один ход». «Мат или пат».	3	
	Итого	34	

**Календарно-тематическое планирование 3 класс (1 час в неделю, 34 часа в год)**

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Дата
1	Шахматная доска. Шахматные фигуры. Ценность шахматных фигур.	1	
2	Шахматная нотация.	1	
3	Двух и трёхходовые партии. Игра «Мат в один ход». «Мат в два хода». «Защита от матов».	1	
4	Детский мат и защита от него. Игра «Поставь детский мат».	1	
5	Игра против «повторюшки-хрюшки». Игра «Поставить мат в один ход «повторюшке».	1	
6	Принципы игры в дебюте. Коротко о дебютах. Связка в дебюте.	1	
7	Борьба за центр. Игра «Захвати центр».	1	
8	Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов». Игра «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда».	1	
9	Королевский гамбит. Игра «Поймай ладью».	1	
10	Ферзевый гамбит. Игра «Поймай ферзя».	1	
11	Безопасная позиция короля. Рокировка: за и против. Игра «В какую сторону можно рокировать?».	1	
12	Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Игра «Можно ли побить пешку?».	1	
13	Связка в дебюте. Полная и не полная связка. Игра «Выведи фигуру».	1	
14	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Игра «Чем бить чёрную фигуру?».	1	
15	Тактические приёмы в миттельшпиле. Игра «Выигрыш материала».	1	
16	Связка в миттельшпиле.	1	
17	Приёмы развязывания. Игра «Выигрыш или ничья?».	1	
18	Открытый шах.	1	
19	Двойной шах.	1	
20	Комбинации для достижения ничьей. Игра «Сделай ничью». «Путь к ничьей».	1	
21	Комбинации на мат в три хода. Игра «Мат в три хода».	1	
22	Комбинации на пат.	1	
23	Комбинации на вечный шах.	1	
24	Ферзь против слона, коня, ладьи, ферзя.	1	

25	Ладья против ладьи, слона, коня.	1	
26	Постановка мата двумя слонами. Игра «Мат в два хода».	1	
27	Постановка мата слоном и конём. Игра «Мат в три хода».	1	
28	Пешка против короля. Игра «Выигрыш фигуры».	1	
29	Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Игра «Провести пешку в ферзи».	1	
30	Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Игра «Куда отступать королём?»	1	
31	Правило «квадрата». Оппозиция. Ключевые поля. Игра «Квадрат».	1	
32-34	Комбинации для достижения ничьей. Игра «Сделай ничью». «Путь к ничьей».	3	
	Итого	34	