

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
«Белая ладья»
1-4 КЛАСС
2020 – 2021 УЧЕБНЫЙ ГОД**

Личностные результаты:

У выпускника будут сформированы:

- внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»;
- основы гражданской идентичности, своей этнической принадлежности в форме осознания «Я» как члена семьи, представителя народа, гражданина России, чувства сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю, осознание ответственности человека за общее благополучие;
- ориентация в нравственном содержании и смысле как собственных поступков, так и поступков окружающих людей;
- знание основных моральных норм и ориентация на их выполнение;
- развитие этических чувств — стыда, вины, совести как регуляторов морального поведения; понимание чувств других людей и сопереживание им;
- чувство прекрасного и эстетические чувства на основе знакомства с мировой и отечественной художественной культурой.

Выпускник получит возможность для формирования:

- *положительной адекватной дифференцированной самооценки на основе критерия успешности реализации социальной роли «хорошего ученика»;*
- *компетентности в реализации основ гражданской идентичности в поступках и деятельности;*
- *морального сознания на конвенциональном уровне, способности к решению моральных дилемм на основе учёта позиций партнёров в общении, ориентации на их мотивы и чувства, устойчивое следование в поведении моральным нормам и этическим требованиям;*
- *осознанных устойчивых эстетических предпочтений и ориентации на искусство как значимую сферу человеческой жизни;*
- *эмпатии как осознанного понимания чувств других людей и сопереживания им, выражающихся в поступках, направленных на помощь другим и обеспечение их благополучия.*

Метапредметные результаты:

1. Регулятивные универсальные учебные действия

Выпускник научится:

- самостоятельно определять цели, задавать параметры и критерии, по которым можно определить, что цель достигнута;
- оценивать возможные последствия достижения поставленной цели в деятельности, собственной жизни и жизни окружающих людей, основываясь на соображениях этики и морали;
- ставить и формулировать собственные задачи в образовательной деятельности и жизненных ситуациях;
- оценивать ресурсы, в том числе время и другие нематериальные ресурсы, необходимые для достижения поставленной цели;
- выбирать путь достижения цели, планировать решение поставленных задач, оптимизируя материальные и нематериальные затраты;
- организовывать эффективный поиск ресурсов, необходимых для достижения поставленной цели;
- сопоставлять полученный результат деятельности с поставленной заранее целью.

2. Познавательные универсальные учебные действия

Выпускник научится:

- искать и находить обобщенные способы решения задач, в том числе, осуществлять развернутый информационный поиск и ставить на его основе новые (учебные и познавательные) задачи;
- критически оценивать и интерпретировать информацию с разных позиций, распознавать и фиксировать противоречия в информационных источниках;
- использовать различные модельно-схематические средства для представления существенных связей и отношений, а также противоречий, выявленных в информационных источниках;
- находить и приводить критические аргументы в отношении действий и суждений другого;
- спокойно и разумно относиться к критическим замечаниям в отношении собственного суждения, рассматривать их как ресурс собственного развития;
- выходить за рамки учебного предмета и осуществлять целенаправленный поиск возможностей для широкого переноса средств и способов действия;
- выстраивать индивидуальную образовательную траекторию, учитывая ограничения со стороны других участников и ресурсные ограничения;
- менять и удерживать разные позиции в познавательной деятельности.

3. Коммуникативные универсальные учебные действия

Выпускник научится:

- осуществлять деловую коммуникацию как со сверстниками, так и со взрослыми (как внутри образовательной организации, так и за ее пределами), подбирать партнеров для деловой коммуникации исходя из соображений результативности взаимодействия, а не личных симпатий;
- при осуществлении групповой работы быть как руководителем, так и членом команды в разных ролях (генератор идей, критик, исполнитель, выступающий, эксперт и т.д.);
- координировать и выполнять работу в условиях реального, виртуального и комбинированного взаимодействия;

- развернуто, логично и точно излагать свою точку зрения с использованием адекватных (устных и письменных) языковых средств;
- распознавать конфликтогенные ситуации и предотвращать конфликты до их активной фазы, выстраивать деловую и образовательную коммуникацию, избегая личностных оценочных суждений.

Предметные результаты

Выпускник на базовом уровне научится:

- знать историю шахмат;
- знать теоретические основы шахматной игры;
- характеризовать индивидуальные особенности физического и психического развития;
- уметь решать шахматные задачи, этюды;
- выбирать из множества решений единственно правильное;
- анализировать свои ошибки и ошибки соперника в игре;
- выполнять технические действия и тактические приемы и применять их в игровой и соревновательной деятельности;
- использовать приёмы игры в шахматы;
- практически использовать приемы защиты и самообороны;
- составлять и проводить комплексы физических упражнений различной направленности;
- определять уровни индивидуального физического развития и развития физических качеств;
- проводить мероприятия по профилактике травматизма во время занятий.

Выпускник на базовом уровне получит возможность научиться:

- самостоятельно организовывать и осуществлять физкультурную деятельность для проведения индивидуального, коллективного и семейного досуга;
- развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость, целеустремленность;
- разовьет умение самостоятельно планировать свою деятельность посредством обучения игры в шахматы;
- разовьет умение моделировать и разыгрывать различные шахматные ситуации. научится общаться и вести себя в коллективе;
- воспитает волю к победе, умение бороться до конца и стойко, критически переносить неудачи и поражения;
- осуществлять судейство в избранном виде спорта;
- воспитает чувство эстетичности через эстетику шахматной культуры.
- составлять и выполнять комплексы специальной физической подготовки.

1. Содержание курса внеурочной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски.

Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

Содержание *второго* года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а так же знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов.

Третий – четвертый год обучения предполагают обучению решения шахматных задач. На занятиях используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо

фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др. занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Содержание практического раздела программы

Первый год обучения (105 часов из расчета 3 часа в неделю)

1. Шахматная доска. 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.

2. Шахматные фигуры. 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.

- "Угадайка". 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 ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. 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.

Дидактические игры и задания

- "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

- "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

- "Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. 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.

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.

5. Цель шахматной партии. 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.

6. Игра всеми фигурами из начального положения. 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.

Второй год обучения (105 часов из расчета 3 часа в неделю)

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

2. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур.

Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания

- "Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например, "Вертикаль е"), так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: "На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?" И т. п.
- "Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например, "Вторая горизонталь").
- "Назови диагональ". А здесь определяется диагональ (например, "Диагональ e1 – a5").
- "Какого цвета поле?" Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.
- "Кто быстрее". К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.
- "Вижу цель". Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

3. Ценность шахматных фигур. 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 четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

- “Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

- “Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

4. Техника матования одинокого короля. 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 черному королю?

- “Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

- “Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.

- “На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

- “В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

- “Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

5. Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и задания

- “Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

- “Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

6. Шахматная комбинация. 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.).

Дидактические игры и задания

- “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

- “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.
“Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

Третий год обучения (105 часов из расчета 3 часа в неделю)

1. Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладьей 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 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.
- “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.
- “Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).
- “Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.
- “Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.
- “Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.
- “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
- “Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
- “Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
- “Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
- “В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.
- “Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
- “Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

Четвертый год обучения (105 часов из расчета 3 часа в неделю)

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.

Дидактические задания

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

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.

Дидактические задания

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

Программа курса внеурочной деятельности реализуется в таких **формах**, как кружок, шахматная студия, шахматный турнир, мероприятия и другие формы, отличные от урочной.

Форма организации деятельности в основном – коллективная, а также используется групповая и индивидуальная формы.

Основные виды деятельности учащихся:

- познавательная деятельность;
- самостоятельная работа;
- досугово-развлекательная деятельность;

- мастер-классы, тренировки, проводимые в режиме реального времени при помощи телекоммуникационных систем
- онлайн-турниры по шахматам

2. Тематическое планирование.

1 год обучения

№ раздела, темы	Тема	Кол-во часов	Формы контроля
1	Шахматная доска	9	
2	Шахматные фигуры	60	
3	Шах	6	
4	Мат	15	
5	Шахматная партия	14	
6	Повторение	1	тест
	Итого:	105	

2 год обучения

№ раздела, темы	Тема	Кол-во часов	Формы контроля
1	Повторение	6	
2	Краткая история шахмат	3	
3	Шахматная нотация	9	
4	Ценность шахматных фигур	12	
5	Техника матования одинокого короля	12	
6	Достижение мата без жертвы материала.	12	
7	Шахматная комбинация.	45	
8	Повторение	6	тест
	Итого:	105	

3 год обучения

№ раздела	Тема	Кол-во часов	Формы контроля
1	Повторение и закрепление	51	
2	Основы дебюта (18ч.)	53	
3	Повторение	1	тест
	Итого:	105	

4 год обучения

№ раздела	Тема	Кол-во часов	Формы контроля
1	Основы миттельшпиля.	90	
2	Основы эндшпиля.	6	
3	Повторение.	9	тест
	Всего:	105	

Календарно-тематическое планирование курса «Белая ладья»
Календарно-тематическое планирование курса «Белая ладья»
для учащихся 1-4-х классов общеобразовательных учреждений
1 год обучения (105 часов)

№	Тема занятия	По плану	Фактически
Шахматная доска (9ч.)			
1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	1 неделя	
2	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали	2 неделя	
3	Диагональ. Большие и короткие диагонали	3 неделя	
Шахматные фигуры (60ч.)			
4	Белые и черные фигуры	4 неделя	
5	Виды шахматных фигур	5 неделя	
6	Начальное положение	6 неделя	
7	Ладья. Место ладьи в начальном положении	7 неделя	
8	Ход ладьи	8 неделя	
9	Слон. Место слона в начальном положении	9 неделя	
10	Ход слона	10 неделя	
11	Ладья против слона	11 неделя	
12	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	12 неделя	
13	Ход ферзя	13 неделя	
14	Ферзь против ладьи и слона	14 неделя	
15	Конь. Место коня в начальном положении	15 неделя	
16	Ход коня	16 неделя	
17	Конь против ферзя, ладьи, слона	17 неделя	
18	Пешка. Место пешки в начальном положении	18 неделя	
19	Ход пешки	19 неделя	
20	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	20 неделя	
21	Король. Место короля в начальном положении	21 неделя	
22	Ход короля	22 неделя	
23	Король против других фигур	23 неделя	
Шах (6ч.)			
24	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	24 неделя	
25	Защита от шаха	25 неделя	
Мат (15ч.)			
26	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	26 неделя	
27	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	27 неделя	
28	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	28 неделя	
29	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	29 неделя	
30	Рокировка. Длинная и короткая рокировка	30 неделя	
Шахматная партия (12ч.)			

31	Игра всеми фигурами из начального положения	31 неделя	
32	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	32 неделя	
33	Демонстрация коротких партий.	33 неделя	
34	Повторение программного материала.	34 неделя	
35	Повторение программного материала.	35 неделя	

2 год обучения (105 часов)

№	Дата	Тема занятия	По плану	Фактически
Повторение (6ч.)				
1		Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение.	1 неделя	
2		Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей.	2 неделя	
Краткая история шахмат (3ч.)				
3		Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	3неделя	
Шахматная нотация (9ч.)				
4		Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	4 неделя	
5		Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	5 неделя	
6		Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	6 неделя	
Ценность шахматных фигур (12ч.)				
7		Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	7 неделя	
8		Достижение материального перевеса	8 неделя	
9		Достижение материального перевеса. Способы защиты.	9 неделя	
10		Защита.	10 неделя	
Техника матования одинокого короля (12ч.)				
11		Две ладьи против короля.	11 неделя	
12		Ферзь и ладья против короля.	12 неделя	
13		Ферзь и король против короля.	13 неделя	
14		Ладья и король против короля.	14 неделя	
Достижение мата без жертвы материала (12ч.)				
15		Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	15 неделя	
16		Цугцванг.	16 неделя	
17		Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	17 неделя	
18		Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	18 неделя	
Шахматная комбинация (45 ч.)				
19		Матовые комбинации. Тема отвлечения.	19 неделя	
20		Матовые комбинации. Тема завлечения.	20 неделя	
21		Матовые комбинации. Тема блокировки.	21 неделя	
22		Тема разрушения королевского прикрытия.	22 неделя	
23		Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	23 неделя	
24		Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	24 неделя	

25	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	25 неделя	
26	Тема уничтожения защиты. Тема связки.	26 неделя	
27	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.	27 неделя	
28	Тема превращения пешки.	28 неделя	
29	Сочетание тактических приемов.	29 неделя	
30	Патовые комбинации.	30 неделя	
31	Комбинации на вечный шах.	31 неделя	
32	Типичные комбинации в дебюте.	32 неделя	
33	Типичные комбинации в дебюте (усложненные примеры).	33 неделя	
Повторение (6ч.)			
34	Повторение программного материала	34 неделя	
35	Игровая практика	35 неделя	

3 год обучения (105 часов)

№	Дата	Тема занятия	По плану	Фактически
Повторение и закрепление (51ч.)				
1		Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	1 неделя	
2		Ходы фигур, взятие.	2 неделя	
3		Рокировка	3 неделя	
4		Превращение пешки. Взятие на проходе.	4 неделя	
5		Шах, мат, пат.	5 неделя	
6		Начальное положение.	6 неделя	
7		Игровая практика.	7 неделя	
8		Шахматная нотация.	8 неделя	
9		Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	9 неделя	
10		Обозначение шахматных фигур и терминов.	10 неделя	
11		Запись начального положения.	11 неделя	
12		Краткая и полная шахматная нотация.	12 неделя	
13		Запись шахматной партии.	13 неделя	
14		Ценность шахматных фигур.	14 неделя	
15		Пример матования одинокого короля.	15 неделя	
16		Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала	16 неделя	
17		Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.	17 неделя	
Основы дебюта (54ч.)				
18		Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	18 неделя	
19		Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика.	19 неделя	
20		Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	20 неделя	
21		Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика.	21 неделя	
22		Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат.	22 неделя	

	Защита.		
23	Решение заданий. Игровая практика	23 неделя	
24	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	24 неделя	
25	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	25 неделя	
26	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	26 неделя	
27	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”.	27 неделя	
28	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	28 неделя	
29	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	29 неделя	
30	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	30 неделя	
31	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	31 неделя	
32	Решение заданий. Игровая практика.	32 неделя	
33	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	33 неделя	
34	Игровая практика.	34 неделя	
35	Повторение изученного о дебюте.	35 неделя	

4 год обучения (105 часов)

№	Дата	Тема занятия	По плану	Фактически
Основы миттельшпиля (90ч.)				
1		Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпилю	1 неделя	
2		Связка в миттельшпилю. Двойной удар	2 неделя	
3		Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	3 неделя	
4		Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	4 неделя	
5		Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	5 неделя	
6		Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	6 неделя	
7		Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	7 неделя	
8		Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	8 неделя	
9		Решение заданий. Игровая практика.	9 неделя	
10		Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	10 неделя	
11		Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	11 неделя	
12		Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	12 неделя	
13		Игровая практика	13 неделя	
14		Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против	14 неделя	

	ладьи (простые случаи).		
15	Решение заданий. Игровая практика.	15 неделя	
16	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона.	16 неделя	
17	Решение заданий. Игровая практика	17 неделя	
18	Матование двумя слонами (простые случаи).	18 неделя	
19	Матование слоном и конем (простые случаи).	19 неделя	
20	Решение заданий. Игровая практика.	20 неделя	
21	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	21 неделя	
22	Решение заданий. Игровая практика.	22 неделя	
23	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	23 неделя	
24	Решение заданий. Игровая практика.	24 неделя	
25	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	25 неделя	
26	Решение заданий. Игровая практика.	26 неделя	
27	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля.	27 неделя	
28	Решение заданий. Игровая практика.	28 неделя	
29	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	29 неделя	
30	Решение заданий. Игровая практика.	30 неделя	
Основы эндшпиля (6ч.)			
31	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	31 неделя	
32	Игровая практика.	32 неделя	
Повторение (9ч.)			
33	Повторение программного материала	33 неделя	
34	Игровая практика.	34 неделя	
35	Игровая практика.	35 неделя	