

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
УПРАВЛЕНИЕ ОБЩЕГО И ДОШКОЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
АДМИНИСТРАЦИИ ГОРОДА НОРИЛЬСКА
МБОУ СШ №13

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ
(ID 6292408)

Шахматы
для обучающихся 1 - 4 классов

г. Норильск, 2024 год

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ Шахматы

Рабочая программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Шахматы – школе» составлена на основе нормативно — правовой базы:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 23.07.2013).
- Типовые положения об общеобразовательном учреждении разных типов (Постановления Правительства РФ);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 года № 373, зарегистрированный Минюстом России 22 декабря 2009 года № 15785 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 26 ноября 2010 года № 1241, зарегистрированный Минюстом России 4 февраля 2011 года № 19707 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 года № 373» (о части учебного плана, формируемой участниками образовательного процесса);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 сентября 2011 года № 2357, зарегистрированный Минюстом России 12 декабря 2011 года № 22540 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 года № 373» (о количестве учебных занятий за 4 учебных года);
- Примерная основная образовательная программа начального общего образования, рекомендованная к использованию Координационным советом при департаменте общего образования Министерства

образования и науки Российской Федерации (протокол заседания от 24-25 июля 2010г. № 1);

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 № 189 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821 -10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 мая 2011 г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении Федерального образовательного стандарта общего образования»;
- Устав ОУ, свидетельство о государственной регистрации
- Положение об организации внеурочной деятельности ОУ.

Программа разработана в соответствии с программой :

И.Г. Сухин "Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений" (2011, 40 с.)

Актуальность

В условиях реализации новых государственных стандартов на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

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.

Шахматная игра служит благоприятным условием и методом воспитания способности к волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, обучающиеся приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм. При обучении игре в шахматы стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Таким образом, шахматы не только развивают когнитивные функции

младших школьников, но и способствуют достижению комплекса личных и метапредметных результатов.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ Шахматы

Цели:

- способствовать становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей,
- реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

Задачи:

- совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.
- формирование эстетического отношения к красоте окружающего мира;
- развитие умения контактировать со сверстниками в творческой и практической деятельности;
- формирование чувства радости от результатов индивидуальной и коллективной деятельности;
- умение осознанно решать творческие задачи; стремиться к самореализации

Воспитательные цели и задачи:

Цели:

- воспитание положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
- воспитание у детей устойчивой мотивации к интеллектуально – физкультурным занятиям.

Задачи:

- приобщение к самостоятельным занятиям интеллектуальными и физическими
- упражнениям, играм, и использование их в свободное время;

Объем программы: программа рассчитана на четыре года обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю (1 класс – 33 часа в год, 2 класс – 34 часа в год, 3 класс – 34 часа в год, 4 класс – 34 часа в год).

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 30-40 минут.

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ Шахматы

Организационно-педагогические условия

Занятия проводятся в соответствии с учебным планом внеурочной деятельности и Положением о внеурочной деятельности образовательного учреждения. Чтобы не допустить переутомления обучающихся, нервного истощения и статических перегрузок занятия проводятся в игровой форме с включением двигательного компонента в структуру занятия.

Общая характеристика курса

Обучение игре в шахматы во внеурочной деятельности выстроено на основе программы *факультативного курса «Шахматы – школе» автора И.Г. Сухина*, имеющей гриф «Рекомендовано Министерства образования российской Федерации».

1 КЛАСС

Программой первого года обучения предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на 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 коня, а ферзь сильнее ладьи.

2 КЛАСС

Программа второго года обучения предназначена для вторых классов начальной школы. Программа предусматривает 34 учебных занятия, по одному уроку в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение детей ставить мат. Учебный курс включает в себя шесть тем: “Краткая история шахмат”, “Шахматная нотация”, “Ценность шахматных фигур”, “Техника матования одинокого короля”, “Достижение мата без жертвы материала”, “Шахматная комбинация”. В программе дается перечень дидактических игр и заданий с небольшими пояснениями к ним, приводится вариант поурочного

распределения программного материала, а также список оригинальных учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре.

3, 4 КЛАСС

Программа третьего и четвертого года обучения предназначена для III и IV классов начальной школы. Материал выстроен на основе ранее приобретенных знаний и умений, где ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал. Учебный курс включает в себя три большие темы: “Основы дебюта”, “Основы миттельшпиля” и “Основы эндшпиля”. В программе приводится перечень дидактических заданий с небольшими пояснениями к ним, дается вариант поурочного распределения программного материала, а также список учебников и пособий в помощь обучающим шахматной игре.

Содержание программы:

1 класс (33 часа;1 час в неделю)

Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

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

Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

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

Раздел №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.

Раздел №4. 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, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

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

Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

2 класс (34 часа;1 час в неделю)

Раздел № 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.

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

Раздел №2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Раздел №3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Раздел №4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

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

Раздел №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.

Раздел №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.).

3 класс (34 часа;1 час в неделю)

Раздел № 1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА.

Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба

за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

4класс (34 часа;1 час в неделю)

Раздел № 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.

Раздел № 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.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнивать, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; 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

1 КЛАСС

К концу 1 учебного года дети должны знать:

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

- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу 1 учебного года дети должны уметь:

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

2 КЛАСС

К концу 2 учебного года дети должны знать:

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

К концу 2 учебного года дети должны уметь:

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

3 КЛАСС

К концу 3 учебного года дети должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль.

К концу 3 учебного года дети должны уметь:

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

4 КЛАСС

К концу 4 учебного года дети должны знать:

- основные тактические приемы;
- что означают термины: миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу 4 учебного года дети должны уметь:

- находить несложные тактические удары и точно разыгрывать простейшие окончания.

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 КЛАСС (1а, 1в классы)

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Шахматная доска	2	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.	

				Расположение доски между партнерами. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котят — хвастунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.	
--	--	--	--	---	--

				Диагональ. Отличие диагонали от горизонтالي и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».	
2	Шахматные фигуры	2	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной	

				стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».	
3	Начальная расстановка фигур	1	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет»,	

			фигур.	«Мяч».	
4	Ходы и взятие фигур	16	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. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение»,	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение	

			белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	подвижности». Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольных слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение»	
--	--	--	---	---	--

				(слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита	
--	--	--	--	---	--

				контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности». Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
--	--	--	--	---	--

				Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита	
--	--	--	--	---	--

				контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания и игры «Захват	
--	--	--	--	--	--

				контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности». Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита	
--	--	--	--	--	--

				контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».	
--	--	--	--	--	--

				Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности». Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на	
--	--	--	--	---	--

				уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности». Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против	
--	--	--	--	--	--

				короля). Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки),	
--	--	--	--	--	--

				«Ограничение подвижности».	
5	Цель шахматной партии	9	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах». Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат	

				или не мат», «Мат в один ход». Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	
--	--	--	--	--	--

6	Игра всеми фигурами из начального положения	2	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами	
---	---	---	---	--	--

				из начального положения.	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		32			

1 КЛАСС (1б, 1г классы)

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Шахматная доска	2	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение	

				доски между партнерами. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята — хвастунишки». Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ.	
--	--	--	--	---	--

				Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».	
2	Шахматные фигуры	2	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране».	

				Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».	
3	Начальная расстановка фигур	1	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.	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».	

4	Ходы и взятие фигур	16	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. Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».	
---	---------------------	----	---	---	--

			чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольных слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против	
--	--	--	---	--	--

				слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного	
--	--	--	--	---	--

				поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности». Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические	
--	--	--	--	--	--

				задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного	
--	--	--	--	--	--

				поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания и игры «Захват контрольного	
--	--	--	--	--	--

				поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности». Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного	
--	--	--	--	---	--

				поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин». Дидактические	
--	--	--	--	--	--

				задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности». Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение»	
--	--	--	--	--	--

				(пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности». Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).	
--	--	--	--	---	--

				Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение	
--	--	--	--	--	--

				подвижности».	
5	Цель шахматной партии	9	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах». Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат»,	

				«Мат в один ход». Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	
6	Игра всеми фигурами из начального	3	Самые общие	Игра всеми	

	положения		представления о том, как начинать шахматную партию.	фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального	
--	-----------	--	---	--	--

				положения.	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33			

2 КЛАСС (2Б класс)

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Повторение изученного материала.	2	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения). Рокировка.	

				Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания «Две фигуры против целой армии», «Убери лишние фигуры», «Ходят только белые», «Неотвратимый мат». Игровая практика.	
2	Краткая история шахмат.	1	Рождение шахмат. От	Происхождение шахмат.	

			чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.	
3	Шахматная нотация.	2	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ»,	

			партии. Запись начального положения.	«Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с e1 – на e2». Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с	
--	--	--	---	--	--

				записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).	
4	Ценность шахматных фигур.	4	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания» Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика. Достижение материального перевеса. Дидактические игры и	

				задания» Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика. Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика. Защита. Дидактические игры и задания	
--	--	--	--	---	--

				«Защита» (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.	
5	Техника матования одинокого короля.	4	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика. Ферзь и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат»,	

				«Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика. Ферзь и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика. Ладья и король против короля. Дидактические	
--	--	--	--	---	--

				игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
6	Достижение мата без жертвы материала.	3	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика. Учебные положения на	

				мат в два хода в миттельшпиле. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
7	Шахматная комбинация.	15	Достижение мата путем жертвы шахматного	Матовые комбинации. Темы комбинаций.	

			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	Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика. Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика. Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика. Матовые комбинации.	
--	--	--	---	---	--

			др.).	Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика. Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика. Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и	
--	--	--	-------	--	--

				сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	
--	--	--	--	--	--

				Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания	
--	--	--	--	---	--

				«Проведи пешку в ферзи». Игровая практика. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика. Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	
--	--	--	--	---	--

				Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика. Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая	
--	--	--	--	--	--

				практика.	
8	Повторение програмного материала.	3	Повторение программного материала, изученного за первый и второй год обучения	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34			

3 КЛАСС (ЗА, Г классы)

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Повторение изученного материала.	4	Повторение программного материала, изученного за 2 год обучения Игровая практика с записью шахматной партии	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат.	

				Начальное положение. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой	
--	--	--	--	---	--

				материала (из учебника второго года обучения).	
2	Основы дебюта.	26	Игровая практика	Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии). Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”. Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход	

				“повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”. Дидактическое задание “Выведи фигуру”. Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”. Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”. Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”,	
--	--	--	--	--	--

				“Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”. Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”. Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.	
3	Повторение програмного материала.	3	Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО		33			

ПРОГРАММЕ		
------------------	--	--

3 КЛАСС (3В класс)

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Повторение изученного материала.	4	Повторение программного материала, изученного за 2 год обучения Игровая практика с записью шахматной партии	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат.	

				Начальное положение. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой	
--	--	--	--	---	--

				материала (из учебника второго года обучения).	
2	Основы дебюта.	26	Игровая практика	Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии). Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”. Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход	

				“повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”. Дидактическое задание “Выведи фигуру”. Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”. Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”. Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”,	
--	--	--	--	--	--

				“Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”. Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”. Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.	
3	Повторение програмного материала.	5	Повторение программного материала, изученного за второй и третий год обучения	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО		35			

ПРОГРАММЕ		
------------------	--	--

4 КЛАСС (4Д,Б,А Классы)

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Повторение изученного материала.	3	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат.	

				Начальное положение.	
2	Основы миттельшпиля.	17	Игровая практика	Дидактическое задание “Выигрыш материала Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”. Дидактическое задание “Сделай ничью”.	
3	Основы эндшпиля.	14	Игровая практика	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”. Дидактическое задание “Квадрат”. Дидактические задания “Мат в 2 хода”,	

				“Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”. Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”. Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34			

4В КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Повторение изученного материала.	3	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат.	

				Начальное положение.	
2	Основы миттельшпиля.	17	Игровая практика	Дидактическое задание “Выигрыш материала Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”. Дидактическое задание “Сделай ничью”.	
3	Основы эндшпиля.	13	Игровая практика	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”. Дидактическое задание “Квадрат”. Дидактические задания “Мат в 2 хода”,	

				“Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”. Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”. Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33			

4Г КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Повторение изученного материала.	3	Повторение программного материала, изученного за год обучения	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе.	

				Шах, мат, пат. Начальное положение.	
2	Основы миттельшпиля.	17	Игровая практика	Дидактическое задание “Выигрыш материала Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”. Дидактическое задание “Сделай ничью”.	
3	Основы эндшпиля.	15	Игровая практика	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”. Дидактическое задание “Квадрат”. Дидактические задания “Мат	

				в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”. Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”. Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		35			

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 КЛАСС (1а, 1в классы)

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	
1	Знакомство с шахматной доской	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
2	Шахматная доска	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
3	Знакомство с шахматными фигурами	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
4	Знакомство с шахматными фигурами	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
5	Начальное положение	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
6	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
7	Ладья в игре.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
8	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
9	Слон в игре.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
10	Ладья против слона.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
11	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
12	Ферзь в игре.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
13	Ферзь против ладьи и слона.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru

14	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
15	Конь в игре.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
16	Конь против ферзя, ладьи слона.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
17	Знакомство с пешкой.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
18	Пешка в игре.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
20	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
21	Король против других фигур.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
22	Шах.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
23	Шах.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
24	Мат.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
25	Мат.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
26	Ставим мат.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
27	Ставим мат.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
28	Ничья, пат.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
29	Рокировка.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
30	Рокировка.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
31	Шахматная партия.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
32	Шахматная партия.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		32	

1 КЛАСС (1б, 1г классы)

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	
1	Знакомство с шахматной доской	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
2	Шахматная доска	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
3	Знакомство с шахматными фигурами	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
4	Знакомство с шахматными фигурами	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
5	Начальное положение	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
6	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
7	Ладья в игре.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
8	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
9	Слон в игре.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
10	Ладья против слона.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
11	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
12	Ферзь в игре.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
13	Ферзь против ладьи и слона.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
14	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
15	Конь в игре.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
16	Конь против ферзя, ладьи слона.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
17	Знакомство с пешкой.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
18	Пешка в игре.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru

19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
20	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
21	Король против других фигур.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
22	Шах.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
23	Шах.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
24	Мат.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
25	Мат.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
26	Ставим мат.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
27	Ставим мат.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
28	Ничья, пат.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
29	Рокировка.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
30	Рокировка.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
31	Шахматная партия.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
32	Шахматная партия.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
33	Повторение программного материала.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33	

2 КЛАСС (2Б класс)

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	
1	Повторение изученного материала.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
2	Повторение изученного материала.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
3	Краткая история шахмат.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
4	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
5	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
6	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
7	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
8	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
9	Ценность шахматных фигур. Защита.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
10	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
11	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
12	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
13	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru

14	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
15	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
16	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
17	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
18	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
19	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
20	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
21	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
22	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
23	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
24	Комбинации, ведущие к достижению	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru

	материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.		
25	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
26	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
27	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
28	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
29	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
30	Типичные комбинации в дебюте.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
31	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
32	Повторение программного материала	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
33	Повторение программного материала	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
34	Повторение программного материала	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	

3 КЛАСС (3В КЛАСС)

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

14	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
16	Решение задания “Выведи фигуру”.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
18	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
20	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
22	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
24	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
26	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
28	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru

29	Типичные комбинации в дебюте.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
31	Повторение программного материала	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
32	Повторение программного материала	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
33	Повторение программного материала	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
34	Повторение программного материала	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
35	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		35	

3 КЛАСС (3А,Г КЛАССЫ)

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	
1	Повторение изученного материала.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
2	Игровая практика.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
3	Повторение изученного материала.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
5	Двух- и трехходовые партии.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
6	Решение задания “Мат в 1 ход”	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
10	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
12	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru

	“повторюшек”.		
14	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
16	Решение задания “Выведи фигуру”.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
18	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
20	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
22	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
24	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
26	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru

28	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
29	Типичные комбинации в дебюте.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
31	Повторение программного материала	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
32	Повторение программного материала	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
33	Повторение программного материала	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33	

4 КЛАСС (4А, Б, Д КЛАССЫ)

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	
1	Повторение изученного материала.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
2	Игровая практика	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
3	Повторение изученного материала.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
4	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
5	Игровая практика	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
8	Решение задания “Выигрыш материала”.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
10	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru

12	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
14	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
15	.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
16	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
20	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
21	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
22	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
24	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
25	Матование двумя слонами (простые	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru

	случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).		
26	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
28	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
29	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
30	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
32	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
34	Повторение программного материала. Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	

4Г КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	
1	Повторение изученного материала.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
2	Игровая практика	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
3	Повторение изученного материала.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
4	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
5	Игровая практика	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
8	Решение задания “Выигрыш материала”.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
10	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства,	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru

	уничтожения защиты.		
12	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
14	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
15	.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
16	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
20	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
21	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
22	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
24	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru

25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
26	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
28	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
29	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
30	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
32	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
34	Повторение программного материала. Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
35	Повторение программного материала. Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		35	

4В КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	
1	Повторение изученного материала.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
2	Игровая практика	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
3	Повторение изученного материала.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
4	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
5	Игровая практика	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
8	Решение задания “Выигрыш материала”.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
10	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства,	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru

	уничтожения защиты.		
12	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
14	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
15	.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
16	Решение заданий.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
20	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
21	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
22	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
24	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru

25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
26	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
28	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
29	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
30	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
32	Решение заданий	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1	www.edu.ru www.school.ru http://uchi.ru
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		33	

