

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
«Становская начальная общеобразовательная школа»

«Рассмотрено» на заседании
педагогического совета протокол
№ 5 от 14 января 2019г

«Утверждаю»
Директор МКОУ
Метлицкая Е.В.
Приказ № 1-8 от 14 января 2019г



Рабочая программа
по «Шахматный всеобуч»

2-4 класс

Программу разработали:

Андреева Л.Г.

Менщикова Т.Г.

Метлицкая Е.В.

Воинкова А.А.

Содержание программы учебного занятия курса «Шахматы» и примерные варианты **тематического планирования** представлены в «Программе курса «Шахматный всеобуч» для учащихся 1 – 4 классов общеобразовательных учреждений» (см. Приложения 1, 2).

ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ УЧЕБНИКОВ И УЧЕБНЫХ ПОСОБИЙ ИЗ ФЕДЕРАЛЬНОГО ПЕРЕЧНЯ УЧЕБНИКОВ И НЕ ВКЛЮЧЕННЫХ В НЕГО ПРИ РЕАЛИЗАЦИИ УЧЕБНОГО КУРСА «ШАХМАТЫ»

Федеральный перечень учебников, рекомендуемых и допущенных к использованию в образовательной деятельности (приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 31.03.2014 № 253 «Об утверждении федерального перечня учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования») является действующим (с учетом внесенных изменений).

Наряду с учебниками в образовательной деятельности могут использоваться иные учебные издания, являющиеся учебными пособиями (ст. 18 Федерального закона № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»). На основании приказа Министерства образования и науки Российской Федерации от 29.04.2015 № 450 определен порядок отбора организаций, осуществляющих выпуск учебных пособий, которые допускаются к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования. Перечень организаций, осуществляющих выпуск изданий учебных пособий, утвержден приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 09.06.2016 № 699 «Об утверждении перечня организаций, осуществляющих выпуск учебных пособий, которые допускаются к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования».

Решение о выборе и использовании учебников и учебно-методических пособий принимает общеобразовательная организация.

МЕСТО УЧЕБНОГО КУРСА «ШАХМАТЫ» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОРГАНИЗАЦИИ

Учебный курс «Шахматы» реализуется за счет часов части учебного плана.

Пояснительная записка

Программа курса «Шахматный всеобуч» предназначена для обучающихся 1-4-х классов начальной школы и составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г. Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя, (авт. И.Г. Сухин).

Актуальность

Программа «Шахматный всеобуч» позволяет реализовать требования федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования – воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям современного информационного общества. Стержневым моментом организации занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом

спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащих эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности. Шахматы это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость – это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Поэтому актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

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

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всё это же самое требуется в шахматах. Они многогранны и обладают огромным эмоциональным потенциалом, дарят «упоение в борьбе», но и одновременно требуют умения мобилизовать и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе.

Следовательно, они сочетают в себе элементы искусства, науки и спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являются большой школой творчества для детей, это уникальный инструмент развития их творческого мышления.

Цель программы:

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Обучение осуществляется на основе общих **методических принципов**:

- Принцип развивающей деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
- Принцип активной включенности каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное созерцание со стороны;
- Принцип доступности, последовательности и системности изложения программного материала.

Основой организации работы с детьми в данной программе является система **дидактических принципов**:

- принцип психологической комфортности - создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- принцип минимакса - обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
- принцип целостного представления о мире – при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности - у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Основные методы обучения:

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса. Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится продуктивный. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является частично-поисковый. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок продельвает самостоятельно. На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление

позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

Основные формы и средства обучения:

- Практическая игра.
- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
- Участие в турнирах и соревнованиях.

«Планируемые результаты освоения курса «Шахматы»

Личностные результаты освоения программы курса «Шахматы» отражают индивидуальные личностные качества обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программного материала.

- формирование уважительного отношения к иному мнению;
- принятие и освоение социальной роли обучающегося, развитие мотивов учебной деятельности и формирование личностного смысла учения;
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе;
- развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей;
- развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;
- формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям;

Метапредметные результаты освоения программы курса «Шахматы» характеризуют уровень сформированности следующих универсальных учебных действий (УУД):

Регулятивные УУД:

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Познавательные УУД:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности;
- овладение способом структурирования знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций;

- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение устанавливать причинно-следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, находить нестандартные решения ситуации.

Коммуникативные УУД:

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;
- умение учитывать позицию партнера, организовывать и осуществлять сотрудничество с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

Предметные результаты освоения программы курса «Шахматы» характеризуют умения и опыт обучающихся, которые приобретаются и закрепляются в процессе освоения курса. В результате освоения программы курса «Шахматы» обучающиеся начального общего образования общеобразовательных организаций должны:

- знать историю возникновения и развития шахматной игры;
- знать чемпионов мира по шахматам, их вклад в развитие шахмат, ведущих шахматистов мира;
- знать вклад чемпионов мира по шахматам в развитие шахматной культуры;
- знать историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований и личностные (интеллектуальные, физические, духовно-нравственные) качества шахматиста-спортсмена;
- знать историю развития шахматной культуры и спорта в России, выдающихся шахматных деятелей России;
- использовать приобретенные знания и умения в самостоятельной практической деятельности.
- объяснять шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- знать шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- знать правила хода и взятия каждой фигуры;
- ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать вертикаль, горизонталь, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- знать, что такое ничья, пат и вечный шах;
- знать «цену» каждой шахматной фигуры;
- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзем и королем;
- овладеть способом «взятие на проходе»;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть целую шахматную партию с соперником от начала до конца с записью своих ходов и ходов соперника.
- овладеть умением видеть нападение со стороны соперника, защищать свои фигуры, нападать и создавать угрозы;

- защищать свои фигуры от нападения и угроз;
- решать шахматные задачи на тактику и видеть следующие тактические угрозы в партиях: двойной удар, связку, ловлю фигуры, сквозной удар, мат на последней горизонтали, открытый и двойной шахи;
- ставить мат одинокому королю ладьей и королем;
- разыгрывать шахматную партию с соперником от начала и до конца, правильно выводя фигуры в дебюте;
- реализовывать большое материальное преимущество.
- овладеть новыми элементами шахматной тактики: «завлечение», «отвлечение», «уничтожение защиты», «спертый мат»;
- понимать основы разыгрывания дебюта и правильно выводить фигуры в начале партии;
- знать способы атаки на рокировавшегося и не рокировавшегося короля;
- уметь разыгрывать элементарные пешечные эндшпили и реализовывать большое материальное преимущество.
- владеть основными шахматными понятиями;
- владеть основными элементами шахматной тактики и техники расчета вариантов в практической игре;
- находить и решать различные шахматные комбинации, в том числе мат в 2-3 хода;
- знать и применять основные принципы развития фигур в дебюте; открытые дебюты и их теоретические варианты;
- уметь атаковать короля при разносторонних и равносторонних рокировках;
- разыгрывать элементарные пешечные, ладейные и легко фигурные эндшпили, знать теоретические позиции;
- уметь реализовывать материальное преимущество;

Формы контроля

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу по программе на всём протяжении её реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста качества знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности реализации программы учебного занятия (модуля) осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания могут, проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

Содержание программы учебного занятия (модуля)

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.

Первый год обучения

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.

«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.

К концу первого года обучения

Ученик научится:

- 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.

Ученик получит возможность научиться:

- 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.

Второй год обучения

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.

Ученик научится:

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

Ученик получит возможность научиться:

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

Третий год обучения

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.

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 «пешкоода». 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.

Ученик научится:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термин «дебют».

Ученик получит возможность научиться:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Четвертый год обучения

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.

Ученик научится:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

Ученик получит возможность научиться:

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

**Тематическое планирование
1 год обучения (33 часа)**

Шахматная доска (3ч.)

- 1 Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля 1
- 2 Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали 1
- 3 Диагональ. Большие и короткие диагонали 1

Шахматные фигуры (20ч.)

- 4 Белые и черные фигуры 1
- 5 Виды шахматных фигур 1
- 6 Начальное положение 1
- 7 Ладья. Место ладьи в начальном положении 1
- 8 Ход ладьи-1
- 9 Слон. Место слона в начальном положении 1
- 10 Ход слона 1
- 11 Ладья против слона 1
- 12 Ферзь. Место ферзя в начальном положении 1
- 13 Ход ферзя 1
- 14 Ферзь против ладьи и слона 1
- 15 Конь. Место коня в начальном положении 1
- 16 Ход коня 1
- 17 Конь против ферзя, ладьи, слона 1
- 18 Пешка. Место пешки в начальном положении 1
- 19 Ход пешки 1
- 20 Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня 1
- 21 Король. Место короля в начальном положении 1
- 22 Ход короля 1
- 23 Король против других фигур 1

Шах (2ч.)

- 24 Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха 1
- 25 Открытый шах. Двойной шах 1

Мат (5ч.)

- 26 Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой 1
- 27 Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры) 1
- 28 Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур 1
- 29 Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей 1
- 30 Рокировка. Длинная и короткая рокировка 1

Шахматная партия (3ч.)

- 31 Игра всеми фигурами из начального положения 1
- 32 Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. 1
- 33 Демонстрация коротких партий. 1

2 год обучения (34 часа)

Повторение (2ч.)

- 1 Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение 1
- 2 Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей 1

Краткая история шахмат (1ч.)

- 3 Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. 1

Шахматная нотация (3ч.)

- 4 Обозначение горизонталей, вертикалей, полей 1
- 5 Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения 1
- 6 Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии. 1

Ценность шахматных фигур (4ч.)

- 7 Ценность фигур. Сравнительная сила фигур 1
- 8 Достижение материального перевеса 1
- 9 Достижение материального перевеса. Способы защиты 1
- 10 Защита 1

Техника матования одинокого короля (4ч.)

- 11 Две ладьи против короля 1
- 12 Ферзь и ладья против короля 1
- 13 Ферзь и король против короля 1
- 14 Ладья и король против короля 1

Достижение мата без жертвы материала (4ч.)

- 15 Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле 1
- 16 Цугцванг 1
- 17 Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле 1
- 18 Учебные положения на мат в два хода в дебюте 1

Шахматная комбинация (15 ч.)

- 19 Матовые комбинации. Тема отвлечения 1
- 20 Матовые комбинации. Тема завлечения. 1
- 21 Матовые комбинации. Тема блокировки 1
- 22 Тема разрушения королевского прикрытия 1
- 23 Тема освобождения пространства и уничтожения защиты 1
- 24 Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов 1
- 25 Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения 1
- 26 Тема уничтожения защиты. Тема связки 1
- 27 Тема освобождения пространства. Тема перекрытия 1
- 28 Тема превращения пешки 1
- 29 Сочетание тактических приемов 1
- 30 Патовые комбинации 1
- 31 Комбинации на вечный шах 1
- 32 Типичные комбинации в дебюте 1
- 33 Типичные комбинации в дебюте 1

Повторение (1 ч.)

- 34 Повторение программного материала 1

3 год обучения (34 часа)

Повторение и закрепление (17ч.)

- 1 Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр 1
- 2 Ходы фигур, взятие 1
- 3 Рокировка 1
- 4 Превращение пешки. Взятие на проходе 1
- 5 Шах, мат, пат 1
- 6 Начальное положение 1

- 7 Игровая практика. 1
- 8 Шахматная нотация 1
- 9 Обозначение горизонталей, вертикалей, полей 1
- 10 Обозначение шахматных фигур и терминов.
- 11 Запись начального положения 1
- 12 Краткая и полная шахматная нотация 1
- 13 Запись шахматной партии 1
- 14 Ценность шахматных фигур 1
- 15 Пример матования одинокого короля 1
- 16 Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала 1
- 17 Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии 1

Основы дебюта (18ч.)

- 18 Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон 1
- 19 Решение задания «Мат в 1 ход». Игровая практика 1
- 20 Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя 1
- 21 Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая практика 1
- 22 Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита. 1
- 23 Решение заданий. Игровая практика 1
- 24 Как отражать скороспелый дебютный наскок противника. 1
- 25 «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек» 1
- 26 Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты 1
- 27 Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство» 1
- 28 Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит 1
- 29 Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка 1
- 30 Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки 1
- 31 Связка в дебюте. Полная и неполная связка 1
- 32 Решение заданий. Игровая практика 1
- 33 Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты 1
- 34 Игровая практика.

4 год обучения (34 часа)

Основы миттельшпиля (30ч.)

- 1 Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле 1
- 2 Связка в миттельшпиле. Двойной удар 1
- 3 Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах 1
- 4 Решение задания «Выигрыш материала». Игровая практика 1
- 6 Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки 1
- 7 Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты 1
- 8 Темы связки, «рентгена», перекрытия 1
- 9 Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов 1
- 10 Решение заданий. Игровая практика 1
- 11 Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах 1
- 12 Решение задания «Сделай ничью». Игровая практика 1
- 13 Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечнозеленая» партия 1
- 14 Игровая практика 1
- 15 Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи) 1
- 16 Решение заданий. Игровая практика 1
- 17 Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи) 1
- 18 Решение заданий. Игровая практика 1
- 19 Матование двумя слонами (простые случаи) 1

- 20 Матование слоном и конем (простые случаи) 1
- 21 Решение заданий. Игровая практика 1
- 22 Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата»1
- 23 Решение заданий. Игровая практика. 1
- 24 Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция1 Решение заданий. Игровая практика.
- 25 Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой 1
- 26 Решение заданий. Игровая практика 1
- 27 Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля 1
- 28 Решение заданий. Игровая практика 1
- 29 Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля 1
- 30 Решение заданий. Игровая практика 1
- Основы эндшпиля (2ч.)**
- 31 Общие рекомендации о том, как играть в эндшпилье 1
- 32 Игровая практика 1
- Повторение (2 ч.)**
- 33 Повторение программного материала 1
- 34 Игровая практика 1

Материально-техническое обеспечение:

- шахматные доски с набором шахматных фигур;
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур;
- шахматные часы;
- мешочек, сшитый из любой ткани для игры «Волшебный мешочек».

Учебно–методическое обеспечение

1. Сухин И.Г. Программы курса «Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений». - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011. -40 с.
2. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
3. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
4. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
5. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
6. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

**Тематическое планирование
Первый год обучения
34 часа**

№ п/п	Тема занятия
1	Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска.
2	Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали.
3	Линии на шахматной доске. Диагонали.
4	Центр шахматной доски.
5	Шахматные фигуры.
6	Сравнительная сила фигур.
7	Начальная позиция.
8	Ладья.
9	Ладья.
10	Слон.
11	Слон.
12	Ладья против слона.
13	Ферзь.
14	Ферзь.
15	Ферзь против ладьи и слона.
16	Конь.
17	Конь
18	Конь против ферзя, ладьи, слона.
19	Пешка.
20	Пешка.
21	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона
22	Король.
23	Король против других фигур.
24	Шах.
25	Шах.
26	Мат.
27	Мат.
28	Ничья. Пат.
29	Рокировка.
30	Шахматная партия.
31	Шахматная партия.
32	Шахматная партия.
33	Шахматная партия.
34	Повторение материала.

**Второй год обучения
34 часа**

№ п/п	Тема занятия
1	Повторение пройденного материала.
2	Повторение пройденного материала.
3	Краткая история шахмат.
4	Шахматная нотация.
5	Шахматная нотация.
6	Ценность шахматных фигур.
7	Ценность шахматных фигур.
8	Ценность шахматных фигур.
9	Ценность шахматных фигур.
10	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.
11	Ферзь и ладья против короля.
12	Ферзь и ладья против короля.
13	Ладья и король против короля.
14	Достижения мата без жертвы фигуры. Учебные положения на мат в 2 хода в эндшпиле.
15	Учебные положения на мат в 2 хода в миттельшпиле.
16	Учебные положения на мат в 2 хода в дебюте.
17	Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Завлечение.
18	Шахматная комбинация. Отвлечение.
19	Шахматная комбинация. Блокировка.
20	Шахматная комбинация. Разрушение.
21	Освобождение пространства. Уничтожение защиты.
22	Освобождение пространства. Уничтожение защиты.
23	Комбинирование и сочетание приёмов.
24	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Отвлечение и завлечение.
25	Уничтожение защиты. Связка.
26	Освобождение пространства, перекрытие.
27	Превращение пешки.
28	Сочетание тематических приёмов.
29	Комбинации для достижение ничьей.
30	Патовые комбинации.
31	Комбинации на вечный шах.
32	Типичные комбинации в дебюте.
33	Типичные комбинации в дебюте.
34	Повторение пройденного материала.

Третий год обучения
34 часа

1 Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.
2 Ходы фигур, взятие.
3 Рокировка.
4 Превращение пешки. Взятие на проходе.
5 Шах, мат, пат.
6 Начальное положение.
7 Игровая практика.
8 Шахматная нотация.
9 Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.
10 Обозначение шахматных фигур и терминов.
11 Запись начального положения.
12 Краткая и полная шахматная нотация.
13 Запись шахматной партии.
14 Ценность шахматных фигур.
15 Пример матования одинокого короля.
16 Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала.
17 Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.
Основы дебюта (18ч.)
18 Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.
19 Решение задания «Мат в 1 ход». Игровая практика.
20 Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.
21 Решение заданий «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игровая практика.
22 Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита.
23 Решение заданий. Игровая практика.
24 Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.
25 «Повторюшка-хрюшка» (черные копируют ходы белых). Наказание «повторюшек»
26 Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты
27 Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство».
28 Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.
29 Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.
30 Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.
31 Связка в дебюте. Полная и неполная связка.
32 Решение заданий. Игровая практика.
33 Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.
34 Игровая практика.

Четвёртый год обучения
34 часа

1 Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.
2 Связка в миттельшпиле. Двойной удар.
3 Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.
4 Решение задания «Выигрыш материала». Игровая практика.
6 Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.
7 Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.
8 Темы связки, «рентгена», перекрытия.
9 Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.
10 Решение заданий. Игровая практика.
11 Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.
12 Решение задания «Сделай ничью». Игровая практика.
13 Классическое наследие. «Бессмертная» партия. «Вечно зеленая» партия.
14 Игровая практика.
15 Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи.
16 Решение заданий. Игровая практика.
17 Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).
18 Решение заданий. Игровая практика.
19 Матование двумя слонами (простые случаи)
20 Матование слоном и конем (простые случаи)
21 Решение заданий. Игровая практика.
22 Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».
23 Решение заданий. Игровая практика.
24 Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.
Решение заданий. Игровая практика.
25 Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой
26 Решение заданий. Игровая практика.
27 Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля
28 Решение заданий. Игровая практика.
29 Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.
30 Решение заданий. Игровая практика.
Основы эндшпиля (2ч.)
31 Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.
32 Игровая практика.
Повторение (2 ч.)
33 Повторение программного материала.
34 Игровая практика.