Частное общеобразовательное учреждение
«РЖД прогимназия № 20»
(РЖД прогимназия №20)

РАССМОТРЕНО на заседании МО учителей начальный классов Руководитель ШМО _____/ Малахова И.В. Протокол от 31.08.2026 г. № 1__	СОГЛАСОВАНО Зам. директора по УР РЖД прогимназии №20 _____/ В.И.Джангриян «31» августа 2026 г.	УТВЕРЖДАЮ Директор РЖД прогимназии №20 _____М.А.Ломова Приказ ОУ от «31» 08.20265 г. №_137

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Белая ладья»

1 – 4 классы

2026-2027 учебный год

Батайск
2026 г.

Пояснительная записка

Рабочая программа курса по шахматам «Белая ладья» разработана на основе следующих нормативных актов, определяющих основную направленность, объем и содержание учебных занятий:

- Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- приказа Минпросвещения России от 22.03.2021 № 115 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования»;
- приказа Минпросвещения России от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (далее – ФГОС НОО);
- устава РЖД прогимназии №20.

«Шахматы - это не только спорт - они делают человека мудрее и дальновиднее, помогают объективнее оценить сложившуюся ситуацию, просчитать на несколько «ходов» вперёд». (В.В.Путин в послании участникам Чемпионата мира).

Программа рассчитана на **165** часов. В 1 классе 33 часа (1 час в неделю, 33 учебные недели). Во 2-4 классах по 34 часов (1 час в неделю, 34 учебные недели в каждом классе).

Актуальность программы продиктована требованиями времени. В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное, эффективное средство их умственного развития.

В младшем школьном возрасте шахматы играют важную роль в развитии ребенка. Они выполняют сразу несколько функций.

- **Познавательная.** Играя в шахматы, ребенок научится мыслить, логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, сравнивать. Кроме того, игра способствует развитию фантазии и творческих способностей.

- ***Воспитательная.*** Придя в школу, многие дети не могут усидеть на одном месте и сосредоточиться на уроках. Шахматы же вырабатывают выдержку, собранность, внимательность. Дети учатся самостоятельно принимать решения и спокойнее относиться к неудачам.

- ***Физическая***. Сидеть долго за доской очень трудно. Надо обладать большим запасом сил и выносливости. Поэтому у всех гроссмейстеров есть тренеры по физической подготовке.

Методика проведения занятий включает: рассказ педагога, показ, упражнения, тренировки, приучение детей к игре.

Формы и режим занятий.

Занятия, включающие в себя специально подобранные игры, упражнения, задания, соревнования и самостоятельную деятельность детей.

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

Задачи:

Обучающие:

- ознакомить с историей шахмат;
- обучить правилам игры;
- дать теоретические знания по шахматной игре.

Развивающие:

- развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие познавательные психические процессы;
- сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику; формировать навыки запоминания;
- вводить в мир логической красоты и образного мышления, расширять представления об окружающем мире.

Воспитывающие:

- бережно относиться к окружающим, стремиться к развитию личностных качеств;
- прививать навыки самодисциплины;
- способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.

Принципы и подходы к формированию программы:

Принцип гуманистической направленности воспитания предполагает отношение воспитателя (тренера-преподавателя) к воспитанникам как к ответственным субъектам собственного развития, а также стратегию взаимодействия, основанную на субъектно-субъектных отношениях.

Принцип природосообразности воспитания предполагает, что оно основывается на научном понимании взаимосвязи природных и социокультурных процессов, что учащихся воспитывают сообразно их полу, возрасту и индивидуальных особенностей, формируют у них ответственность за развитие самих себя.

Принцип культуросообразности воспитания предполагает, что воспитание основывается на общечеловеческих ценностях, строится в соответствии с ценностями и нормами национальной культуры и региональными традициями, не противоречащими общечеловеческим ценностям.

Принцип эффективности социального взаимодействия предполагает осуществление воспитания средствами физической культуры и спорта, что позволяет учащимся расширить сферу общения, формировать навыки социальной адаптации, интеграции, индивидуализации, самореализации.

Принцип концентрации воспитания на развитие личности направлен на освоение социо-культурного опыта и свободное самоопределение в социальном окружении.

Планируемые результаты освоения программы:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

- Приобретение теоретических знаний и практических навыков в шахматной игре.

- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения).

К концу первого года обучения дети должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, длинная и короткая рокировка, шах, мат;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, король; пешка, правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу первого года обучения дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- согласованность действий пешек с пешками, пешек с каждой фигурой, каждой фигуры друг с другом.
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры в начальном положении;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- решать шахматные элементарные задачи.

К концу второго года обучения дети должны знать:

- знать историю шахмат;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.
- шахматную нотацию.

К концу второго года обучения дети должны уметь:

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

К концу третьего года обучения дети должны знать:

- виды качеств;
- виды дебютов;
- что такое миттельшпиль;
- шахматные правила;
- что такое эндшпиль;
- тактические приемы

К концу третьего года обучения дети должны уметь:

- ввести борьбу за качество;
- знать основы эндшпиль;
- знать основы миттельшпиль;
- проанализировать партию;
- составлять план игры;
- применять шахматные правила.

К концу четвертого года обучения дети должны знать:

- виды дебютов;
- блокада в миттельшпиле;
- шахматные правила;
- правило квадрата;.
- тактические приемы;

К концу четвертого года обучения дети должны уметь:

- разыгрывать дебюты;
- знать основы эндшпиль;
- знать основы миттельшпиль;
- проанализировать партию;
- применять шахматные правила.

I. СОДЕРЖАТЕЛЬНЫЙ РАЗДЕЛ

Особенности содержания программы:

Процесс обучения необходимо сделать максимально наглядным, доступным, предметным, эмоционально-насыщенным, интересным и желанным. Занятия должны увлекать ребенка, строиться на свойственных детям потребностях и интересах. Именно действие – способ познания ребенком окружающего мира. И если мы хотим, чтобы ребенок что-то всерьез усвоил, мы должны воплотить это в деятельность самого ребенка. И, что также важно для наших целей, что ведущей деятельностью дошкольников является игра.

Отведение нескольких занятий для изучения каждой фигуры объясняется тем, что на первом занятии дается лишь краткая информация об особенности этой фигуры, ее возможностях, а закрепление хода обеспечивается при минимальном количестве других фигур. На следующих занятии возможности этой же фигуры рассматриваются во взаимодействии с большим количеством своих и неприятельских фигур, а навыки и умения оперирования изучаемой фигурой всеми детьми доводятся до сравнительно высокого уровня, позволяющего в дальнейшем без затруднения перейти к изучению последующего материала.

Особое внимание следует уделить шахматным играми и отработке шахматных упражнений, выполнение которых способствует не только закреплению пройденного материала, но и повышает интерес учащихся к шахматным занятиям. Такие занятия планируются после изучения крупных тем.

Особую трудность представляет усвоение учащихся понятия «мата» и «пата», то есть того, без чего шахматная партия не имеет смысла. В первый год обучения дети получают лишь общее представление об этих понятиях. Для разъяснения этих понятий педагог подбирает как можно больше матовых и патовых позиций и применяет разнообразные формы. Одной из эффективных форм этой работы является коллективное, групповое и индивидуальное придумывание таких позиций самими учащимися.

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.

Вариативные формы, методы и средства реализации программы

Основные формы и средства обучения:

1.Теоретические занятия
2.Практическая игра.
3.Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
4.Дидактические игры и задания, игровые упражнения.

На начальном этапе преобладают игровой, наглядный и репродуктивный методы. Они применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При 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, ребёнок 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 проделывает самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства детей (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.

Взаимодействие с семьями воспитанников.

Формы общения с семьей:

- круглый стол;
- викторина;
- конкурс;
- лекция-беседа;
- мастер-класс;
- анкетирование;
- консультация;
- день открытых дверей;
- презентация;
- творческое задание;
- тематическая встреча;
- совместная выставка;
- открытое занятие

Второй год обучения

Тематика курса

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”. 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.

Содержание программы

1. Введение. Техника безопасности. Охрана жизни и здоровья. Знакомства с инструкции на занятиях по шахматам.

2. Виды дебютов: Классификация дебютов. Мобилизация фигур, борьба за центр. Роль и оптимизация работы фигур в дебюте. Гамбиты,

Практическая работа: анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партий

3. Разбор партий великий гроссмейстеров: стиль игры Гарри Каспарова, Владимира Крамника, Роберта Фишера.

Практическая работа: анализ дебютной части партий.

4. Начальные сведения о миттельшпиле

Понятие о варианте. Логическая связка «если, то...». Открытая линия. Проходная пешка.

Практическая работа: отработка на практике миттельшпиля.

5. Начальные сведения об эндшпиле

Пешечный эндшпиль.

Практическая работа: отработка на шахматной доске пешечного эндшпиля.

Показательные выступления опытных спортсменов. Презентация успехов юных шахматистов с приглашением родителей учащихся; конкурс на решение шахматных задач.

По окончании года обучения учащихся должны знать:

- виды качеств
- виды дебютов;
- что такое миттельшпиль
- шахматные правила;
- что такое эндшпиль
- тактические приемы

Учащиеся должны уметь:

- ввести борьбу за качество
- знать основы эндшпиль
- знать основы миттельшпиль
- проанализировать партию
- составлять план игры
- применять шахматные правила.

Третий год обучения

Учебный материал
Теория

Вилка- нападения пешкой или конем на две фигуры партнера

Гамбит – названия дебютов, в котором жертвуется материал.

Дебют - начальная стадия шахматной партии

Диаграмма – печатное изображение шахматной доски

Королевский фланг - половина доски, на которой перед началом шахматной партии стоят короли.

Материал — общее название для фигур

Нотация (шахматная) — система записи течения шахматной партии или определенной позиции

Партия (шахматная) — шахматный поединок между партнерами

Развитие — быстрейшее введение фигур в игру

Размен — снятие с доски равноценных фигур

Сдвоенные пешки — пешки одного цвета, расположенные на одной вертикали

Спёртый мат — мат конем, при котором собственные фигуры отнимают у короля все поля для отступления

Ферзевый фланг — половина доски, на которой перед началом игры стоят ферзи

Часы (шахматные) — особые часы с двумя циферблатами и контрольными флажками.

Эндшпиль — заключительная стадия шахматной партии

Этюд — специально придуманная позиция, в которой надо найти неожиданное и красивое решение.

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигур)» пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

Защищенная проходная пешка — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

Качество — приобретение или потеря шахматного материала

Изолированная пешка — такая, когда на соседних с ней портики нет своих пешек.

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами.

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой.

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

Материальное преимущество — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для одержания победы в партии.

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил '

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

Практика

Детский мат - быстрый мат ферзем и слоном из- за грубой ошибки партнера

Жертва - добровольная отдача фигуры для улучшения своей позиции

Ловушка — ход, рассчитанный на ошибку партнера

Партия (шахматная) — шахматный поединок между партнерами

Размен — снятие с доски равноценных фигур

Сдвоенные пешки — пешки одного цвета, расположенные на одной вертикали

Спёртый мат — мат конем, при котором собственные фигуры отнимают у короля все поля для отступления

Ферзевый фланг — половина доски, на которой перед началом игры стоят ферзи.

Цугцванг — положение, при котором любой ход ведет к ухудшению собственной позиции.

Эндшпиль — заключительная стадия шахматной партии.

Эполетный мат — мат, при котором ладьи, стоя по обе стороны своего короля, отнимают у него поля для отступления.

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигур)» пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться ше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

.Изолированная пешка — такая, когда на соседних с ней портики нет своих пешек.

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «в», «с» и т. д.).

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остаётся против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Четвертый год обучения

Учебный материал

Теория

Вилка- нападения пешкой или конем на две фигуры партнера

Гамбит – названия дебютов, в котором жертвуется материал.

Дебют - начальная стадия шахматной партии

Диаграмма – печатное изображение шахматной доски

Королевский фланг - половина доски, на которой перед началом шахматной партии стоят короли.

Материал — общее название для фигур

Нотация (шахматная) — система записи течения шахматной партии или определенной позиции

Партия (шахматная) — шахматный поединок между партнерами

Развитие — быстрейшее введение фигур в игру

Размен — снятие с доски равноценных фигур

Сдвоенные пешки — пешки одного цвета, расположенные на одной вертикали

Спёртый мат — мат конем, при котором собственные фигуры отнимают у короля все поля для отступления

Ферзевый фланг — половина доски, на которой перед началом игры стоят ферзи

Часы (шахматные) — особые часы с двумя циферблатами и контрольными флажками.

Эндшпиль — заключительная стадия шахматной партии

Этюд — специально придуманная позиция, в которой надо найти неожиданное и красивое решение.

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигур)» пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться дальше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

Защищенная проходная пешка — такая пешка, которую защищает своя пешка или любая другая фигура.

Качество — приобретение или потеря шахматного материала

Изолированная пешка — такая, когда на соседних с ней портики нет своих пешек.

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами.

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остается против короля с пешкой.

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Легкие фигуры — общепринятое название для коней и слонов.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

Мастер — шахматное звание (разряд) перед гроссмейстером. Национальный мастер — мастер своей страны, звание международный мастер присваивается при выполнении соответствующей нормы в международных соревнованиях шахматистов.

Материальное преимущество — выигрыш одним из соперников у другого шахматного материала: фигуры или нескольких фигур и пешек. Однако материальное преимущество еще не дает полной гарантии выигрыша его обладателю. Но нередко является прекрасной надежной предпосылкой для одержания победы в партии.

Миттельшпиль — вторая стадия шахматной партии после дебюта. Переводится с немецкого языка как середина игры. Именно в этой стадии начинаются активные боевые действия с обеих сторон. Мобилизация сил '

Начальная позиция — расположение фигур и пешек в исходном положении (до начала игры) до первого хода белых.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Нападение — пойти фигурой или пешкой так, чтобы следующим ходом можно было бы взять неприятельскую фигуру или пешку.

Нотация — система записи ходов в шахматной партии.

Практика.

Детский мат - быстрый мат ферзем и слоном из- за грубой ошибки партнера

Жертва - добровольная отдача фигуры для улучшения своей позиции

Ловушка — ход, рассчитанный на ошибку партнера

Партия (шахматная) — шахматный поединок между партнерами

Размен — снятие с доски равноценных фигур

Сдвоенные пешки — пешки одного цвета, расположенные на одной вертикали

Спёртый мат — мат конем, при котором собственные фигуры отнимают у короля все поля для отступления

Ферзевый фланг — половина доски, на которой перед началом игры стоят ферзи.

Цугцванг — положение, при котором любой ход ведет к ухудшению собственной позиции.

Эндшпиль — заключительная стадия шахматной партии.

Эполетный мат — мат, при котором ладьи, стоя по обе стороны своего короля, отнимают у него поля для отступления.

Заблокированная пешка — если на поле перед ней стоит фигур)» пешка противника (или своя пешка или фигура), мешая ей двигаться ше. Такая пешка считается слабой: выключена из игры.

.Изолированная пешка — такая, когда на соседних с ней портики нет своих пешек.

Взятие на проходе — когда пешка любого цвета со своего первоначального места идет сразу на два поля и пересекает битое поле пешки противника, то та имеет право побить ее (снять с доски) и поставить на битое поле свою.

Горизонталь — прямая линия на шахматной доске, идущая слева направо (или справа налево). Обозначается цифрами, которые пишутся сбоку от доски: слева от игрока (от 1-й до 8-й или от 8-й до 1-й горизонтали).

Вертикаль — одна из трех линий (прямая) шахматной доски. Идет по направлению от игрока к игроку, обозначается восьмью буквами («а», «в», «с» и т. д.).

Оппозиция — противостояние королей напротив друг друга через одно или несколько нечетных полей, когда одинокий король остаётся против короля с пешкой. Знание этого правила помогает слабейшей стороне (одинокому королю) в некоторых случаях добиться ничьей

Пат — разновидность ничьей, когда королю некуда ходить, а шаха ему нет.

Ничья — окончание игры. Ни одной из сторон не присуждается победа, остается по королю, или оба игрока сами соглашаются на ничью, вечный шах, патовое положение на доске одному из королей и т. д.

Линия — несколько чередующихся черно-белых или одинаковых полей на шахматной доске. Всего три рода разновидностей линий — вертикальная, горизонтальная и диагональная.

Мат — безвыходное, безнадежное положение для короля (обязательно после шаха королю). Означает конец игры.

Мат спёртый — разновидность обычного мата. Встречается редко.

II. ОРГАНИЗАЦИОННЫЙ РАЗДЕЛ ПРОГРАММЫ

Особенности организации развивающей предметно-пространственной среды

Реализация программы шахматного кружка «Шахматы» требует наличия кабинета. Учебный кабинет со столами и стульями, который соответствует санитарным нормам и правилам для полного состава группы.

Развивающая предметно-пространственная среда в кабинете содержательно-насыщенна, трансформируема, полу функциональна, вариативна, доступна и безопасна, и эстетически-привлекательна.

Материально-техническое обеспечение программы

- шахматные столы;
- настольные шахматы разных видов;
- демонстрационная настенная магнитная доска с комплектом шахматных фигур;
- шахматные часы;
- дидактические игры для обучения игре в шахматы;
- наглядные пособия (альбомы, портреты выдающихся шахматистов, тренировочные диаграммы, иллюстрации, фотографии, плакаты);
- шахматы напольные;
- автоматизированное рабочее место тренера;
- электронные образовательные ресурсы (обучающие видеокурсы, презентации, обучающие и игровые шахматные программы);

- книжно-печатная шахматная продукция для детей (учебники, рабочие тетради и д.п.)
- комплект методической литературы.

Календарно-тематический план
1 класс

№ п/п	Тема занятия	Количество часов	Дата проведения	Фактическая дата	Содержание курса
1.	«В Стране Шахматных Чудес»	1			Знакомство с шахматами. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр обучающего видео «Приключения в Шахматной стране».
2.	Шахматы в сказках	1			Продолжить знакомство с названиями шахматный фигур. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Шахматный теремок», «Шахматная репка», «Шахматный колобок».
3.	Шахматные игры и упражнения	1			Дидактические задания и игры «Кубик», "Волшебный мешочек", "Угадайка», «Большая и маленькая",
4.	«Проспекты, улицы и переулки Волшебной Доски»	1			Понятие «шахматная доска», «шахматное поле», «партнеры» Расположение доски между партнерами. Разновидности досок. Центр доски. Количество полей в центре. Дидактическая игра «Собери доску».
5.	Волшебная шахматная доска. Горизонталь	1			Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Игра «Нарисуй горизонталь»
6.	Волшебная шахматная доска. Вертикаль	1			Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Игра «Исправь ошибку»
7.	Волшебная шахматная доска. Диагональ	1			Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Игра «Раскрась диагональ».
8.	Шахматные игры и упражнения	1			Игра «Собери шахматную доску». Упражнение «Правильно положи перед собой шахматную доску». Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль". Дидактическое задание "Диагональ".
9.	«Ворота Каиссии»	1			Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры

					"Волшебный мешочек", "Да и нет", «Расставь фигуры».
10.	Шахматные игры и упражнения	1			Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай". Игра-соревнование «Кто быстрее расставит фигуры».
11.	«Прямолинейная, бесхитростная фигура»	1			Место ладьи в начальном положении. Понятие «ход», «взятие». Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
12.	«Я - Ладья». Шахматные игры и упражнения	1			Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух).
13.	«Совсем этот слон на слона не похож»	1			Ход слона, взятие. Понятие «белопольные и чернопольные слоны». Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
14.	«Вежливые Слоны»	1			Понятие «легкая и тяжелая фигура». Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".
15.	Ладья против слона	1			Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение"
16.	Шахматные игры и упражнения	1			Дидактическая игра “Волшебный мешочек”. “Угадайка”. Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.
17.	В гостях у Ферзя	1			Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры».
18.	«Могучая фигура».	1			“Угадай”. “Секретная фигура”. Дидактические игры "Захват

	Шахматные игры и упражнения				контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".
19.	Ферзь против ладьи	1			Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи),
20.	Ферзь против ладьи	1			Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи),
21.	Ферзь против слона	1			Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение» (ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".
22.	«Прыг, скок и вбок»	1			Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", «След коня».
23.	Хитрая фигура.	1			"Кратчайший путь" Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".
24.	Конь против ладьи	1			Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Игра на уничтожение" (конь против ладьи).
25.	Конь против слона	1			Дидактические задания "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Игра на уничтожение" (конь против слона)
26.	«Чудесная Пешка»	1			Место пешки в начальном положении. Ход пешки, взятие. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".
27.	Шахматные игры и	1			Игра «Расставь фигуры». Упражнение «Захват контрольного поля».

	упражнения				Дидактические игры «Атака неприятельской фигуры»
28.	«Ни шагу назад!»	1			Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".
29.	Пешка против ладьи	1			Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры», Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ладьи)
30.	Куда идет Король?	1			Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).
31.	Дебют. Шахматная партия	1			Игра всеми фигурами из начального положения. Дидактическая игра "Два хода". Правила дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Игра всеми фигурами из начального положения.
32.	Дебют. Шахматная партия	1			Игра всеми фигурами из начального положения. Дидактическая игра "Два хода". Правила дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Игра всеми фигурами из начального положения.
33.	Шахматный праздник	1			Викторины, игры, тесты

Календарно-тематический план
2 класс

№ п/п	*Тема занятия*	*Количество часов*	*Дата проведения*	*Фактическая дата*	*Содержание курса*
1.	Повторение пройденного материала.	1			Повторение пройденного материала. Просмотр диафильма “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).
2.	Повторение пройденного материала.	1			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.
3.	Ценность шахматных фигур.	1			Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические задания “Кто сильнее”, “Обе армии равны”.
4.	Ценность шахматных фигур.	1			Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш ферзя). Игровая практика.
5.	Краткая история шахмат	1			Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Чемпионы мира по шахматам. Просмотр диафильма “Анатолий Карпов – чемпион мира”. Игровая практика.
6.	Шахматная нотация.	1			Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические задания “Назови вертикаль”, “Назови горизонталь”, “Назови диагональ”, “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”.
7.	Шахматная нотация.	1			Обозначение шахматных фигур и терминов. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
8.	Шахматная нотация.	1			Краткая и полная шахматная нотация. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии
9.	Ценность шахматных фигур.	1			Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).
10.	Ценность шахматных фигур.	1			Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.
11.	Ценность шахматных фигур.	1			Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш пешки). Дидактическое задание “Защита” (уничтожение атакующей фигуры, уход

					из-под боя). Игровая практика.
12.	Техника матования одинокого короля	1			Достижение материального перевеса. Дидактическое задание “Выигрыш материала” (выигрыш пешки).Способы защиты Дидактическое задание “Защита” (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика
13.	Ценность шахматных фигур.	1			Защита. Дидактическое задание “Защита” (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.
14.	Техника матования одинокого короля	1			Две ладьи против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.
15.	Техника матования одинокого короля.	1			Две ладьи против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.
16.	Техника матования одинокого короля	1			Ферзь и ладья против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.
17.	Техника матования одинокого короля	1			Ферзь и ладья против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.
18.	Техника матования одинокого короля	1			Ладья и король против короля. Дидактические задания “Шах или мат”, “Мат или пат”, “Мат в один ход”, “На крайнюю линию”, “В угол”, “Ограниченный король”, “Мат в два хода”. Игровая практика.
19.	Достижение мата без жертвы материала	1			Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Игровая практика.
20.	Достижение мата без жертвы материала	1			Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Защита от мата. Дидактическое задание “Защитись от мата”. Игровая практика.
21.	Шахматная	1			Матовые комбинации. Темы

	комбинация				комбинаций. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.
22.	Шахматная комбинация	1			Матовые комбинации. Тема отвлечения. . Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.
23.	Шахматная комбинация	1			Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.
24.	Шахматная комбинация	1			Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.
25.	Шахматная комбинация	1			Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.
26.	Шахматная комбинация	1			Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.
27.	Шахматная комбинация	1			Матовые комбинации. Тема освобождения пространства .Тема “рентгена”. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.
28.	Шахматная комбинация	1			Матовые комбинации Тема уничтожения защиты. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.
29.	Шахматная комбинация	1			Матовые комбинации Тема “рентгена”. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.
30.	Шахматная комбинация	1			Матовые комбинации Тема “рентгена”. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая практика.
31.	Шахматная комбинация	1			Матовые комбинации. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактическое задание “Объяви мат в два хода”. Игровая ”.
32.	Шахматная комбинация	1			Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.
33.	Шахматная комбинация	1			Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Игровая практика.
34.	Шахматная викторина	1			«Шахматная комбинация»

Календарно-тематический план
3 класс

№ п/п	*Тема занятия*	*Количество часов*	*Дата проведения*	*Фактическая дата*	*Содержание курса*
1.	Вводное занятие.	1			Техника безопасности. Охрана жизни и здоровья. Проверка знаний. Дебют. **Практическая работа:** игровая практика.
2.	Дебют	1			Дебют . Правила дебюта. **Практическая работа:** игровая практика.
3.	Виды дебютов	1			Классификация дебютов. Мобилизация фигур, борьба за центр. **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партий.
4.	Виды дебютов	1			Дебют . Роль и оптимизация работы фигур в дебюте. Гамбиты, **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партий
5.	Виды дебютов	1			Открытый дебют. Основные понятия. **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партий
6.	Испанская партия	1			Испанская партия. Основные понятия. **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партий.
7.	Виды дебютов	1			Закрытый дебют. Основные понятие . **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика. Решение задач.
8.	Дебют Ретти	1			Дебют Ретти. Основные понятие. **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика. Решение задач.
9.	Полуоткрытые дебюты	1			Полуоткрытый дебют. Основные понятие. **Практическая работа:** игровая практика; анализ дебютной части партий.
10.	Полуоткрытые дебюты	1			Полуоткрытый дебют. Основные понятие. **Практическая работа:** игровая практика; анализ дебютной части партий.
11.	Французская защита	1			Французская защита. Основные понятия . **Практическая работа:** игровая практика; анализ дебютной части партий.
12.	Полузакрытые дебюты	1			Полузакрытые дебюты. Основные понятия . **Практическая работа:** игровая практика; анализ дебютной части партий.
13.	Защита Принца Уфимцева	1			Защита Принца Уфимцева. Основные понятия **Практическая работа:** игровая практика; анализ дебютной части партий.

14.	Гамбит	1			Гамбит. Основные понятия. **Практическая работа:** игровая практика.
15.	Испанская партия	1			Испанская партия. Атака Маршала. **Практическая работа:** игровая практика; анализ дебютной части партий.
16.	Испанская партия	1			Испанская партия. Классический вариант. **Практическая работа:** игровая практика; анализ дебютной части партий
17.	Ферзевый гамбит	1			Ферзевый гамбит. Основные понятие. **Практическая работа:** игровая практика; анализ дебютной части партий.
18.	Ферзевый гамбит	1			Ферзевый гамбит. Принятый вариант. **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика. Решение задач.
19.	Ферзевый гамбит	1			Ферзевый гамбит. Отказной вариант. **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика. Решение задач.
20.	Гамбит Морфа.	1			Гамбит Морфа. Основные понятия. **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика. Решение задач.
21.	Гамбит Морфа.	1			Гамбит Морфа. Принятый вариант. **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика. Решение задач.
22.	Гамбит Морфа.	1			Гамбит Морфа. Отказной вариант . **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика. Решение задач.
23.	Гамбит Морфа.	1			Гамбит Морфа. Отказной вариант . **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика. Решение задач.
24.	Разбор партий великий гроссмейстеров	1			Рассмотрения стиля игры Гарри Каспарова, Владимира Крамника, Роберта Фишера. **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика. Решение задач.
25.	Разбор партий великий гроссмейстеров	1			Рассмотрения стиля игры Гарри Каспарова, Владимира Крамника, Роберта Фишера. **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика. Решение задач.
26.	Миттельшпиль	1			Начальные сведения о миттельшпиле. Понятие о варианте. Логическая связка «если, то...». **Практическая работа:** отработка на практике приемов миттельшпиля.
27.	Миттельшпиль	1			Открытая линия. **Практическая работа:** отработка на практике приемов миттельшпиля.
28.	Миттельшпиль				Открытая линия. **Практическая работа:** отработка на практике приемов миттельшпиля.
29.	Миттельшпиль	1			Проходная пешка. **Практическая работа:** отработка на практике приемов миттельшпиля.
30.	Миттельшпиль	1			Проходная пешка. **Практическая работа:** отработка на практике приемов миттельшпиля.

31.	Эндшпиль	1			Начальные сведения об эндшпиле. **Практическая работа:** отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.
32.	Эндшпиль	1			Пешечный эндшпиль **Практическая работа:** отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.
33.	Эндшпиль	1			Пешечный эндшпиль **Практическая работа:** отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.
34.	Шахматный праздник	1			«Реши этюд, отгадай задачу – сыщешь удачу»: викторины, игры, этюды

Календарно-тематическое планирование
4 класс

№ п/п	*Тема занятия*	*Количество часов*	*Дата проведения*	*Фактическая дата*	*Содержание курса*
1.	Вводное занятие.	1			Техника безопасности. Охрана жизни и здоровья. Проверка знаний.
2.	Дебют	1			Дебют. Правила дебюта.
3.	Дебют	1			Дебют. Игровая практика.
4.	Итальянская партия.	1			Открытый дебют. Итальянская партия **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партий.
5.	Итальянская партия.	1			Открытый дебют. Итальянская партия Вариант С3 **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика; анализ дебютной части партий.
6.	Дебют ферзевых пешек.	1			Закрытый дебют. Дебют ферзевых пешек. **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика. Решение задач.
7.	Дебют ферзевых пешек.	1			Закрытый дебют. Дебют ферзевых пешек. Система Цукерторта . **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика. Решение задач.
8.	Дебют ферзевых пешек.	1			Закрытый дебют. Дебют ферзевых пешек. Система Ливетовского. **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика. Решение задач.
9.	Дебют ферзевых пешек.	1			Закрытый дебют. Дебют ферзевых пешек. Вариант Чигорина **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика. Решение задач.
10.	Дебют ферзевых пешек.	1			Закрытый дебют. Дебют ферзевых пешек. Лондонская защита.

					Практическая работа: анализ учебных партий; игровая практика. Решение задач.
11.	Сицилианская защита.	1			Полуоткрытый дебют. Сицилианская защита. **Практическая работа:** игровая практика; анализ дебютной части партий.
12.	Сицилианская защита.	1			Сицилианская защита. Вариант дракона. **Практическая работа:** игровая практика; анализ дебютной части партий.
13.	Сицилианская защита.	1			Сицилианская защита. Вариант Аапина **Практическая работа:** игровая практика; анализ дебютной части партий.
14.	Сицилианская защита.	1			Сицилианская защита. Вариант Крочного. **Практическая работа:** игровая практика; анализ дебютной части партий.
15.	Сицилианская защита.	1			Сицилианская защита. Вариант Таля. **Практическая работа:** игровая практика; анализ дебютной части партий.
16.	Голландская защита.	1			Полузакрытые дебюты. Голландская защита. **Практическая работа:** игровая практика; анализ дебютной части партий.
17.	Голландская защита.	1			Полузакрытые дебюты. Голландская защита.Ленинградская система. **Практическая работа:** игровая практика; анализ дебютной части партий.
18.	Голландская защита.	1			Полузакрытые дебюты. Голландская защита.Каменная стена. **Практическая работа:** игровая практика; анализ дебютной части партий.
19.	Разбор партий великий гроссмейстеров	1			Рассмотрения стиля игры Гарри Каспарова, Владимира Крамника, Роберта Фишера. **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика. Решение задач.
20.	Разбор партий великий гроссмейстеров	1			Рассмотрения стиля игры Гарри Каспарова, Владимира Крамника, Роберта Фишера. **Практическая работа:** анализ учебных партий; игровая практика. Решение задач.
21.	Миттельшпиль	1			Пешечные слабости.. **Практическая работа:** отработка на практике приемов миттельшпиля.
22.	Миттельшпиль	1			Форпост. **Практическая работа:** отработка на практике приемов миттельшпиля.
23.	Миттельшпиль	1			Позиция короля. Атака на короля. **Практическая работа:** отработка на практике приемов миттельшпиля.
24.	Миттельшпиль	1			Атака на короля. **Практическая работа:** отработка на практике приемов миттельшпиля.
25.	Миттельшпиль	1			Централизация. **Практическая работа:** отработка на практике приемов миттельшпиля.
26.	Миттельшпиль	1			Овладение тяжёлыми фигурами 7(2)

					горизонталью. **Практическая работа:** отработка на практике приемов миттельшпиля.
27.	Миттельшпиль	1			Вскрытие и запирание линий. **Практическая работа:** отработка на практике приемов миттельшпиля.
28.	Миттельшпиль	1			Блокада. **Практическая работа:** отработка на практике приемов миттельшпиля.
29.	Эндшпиль	1			Король и пешка против короля. **Практическая работа:** отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.
30.	Эндшпиль	1			Король и пешка против короля. **Практическая работа:** отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.
31.	Эндшпиль	1			Ключевые поля в эндшпиле. **Практическая работа:** отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.
32.	Эндшпиль	1			Ключевые поля в эндшпиле. **Практическая работа:** отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.
33.	Эндшпиль	1			Правило квадрата. **Практическая работа:** отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.
34.	Эндшпиль	1			Правило квадрата. **Практическая работа:** отработка на шахматной доске пешечного и ладейного эндшпиля.

Список литературы:

1. Гришин В.Г., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.
2. Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения школьника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.
3. Гришин В.Г. «Малыши играют в шахматы» Москва «Просвещение» 1991.
4. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 647030360437668574821219143876024766403350371007

Владелец Ломова Мария Анатольевна

Действителен С 19.01.2026 по 19.01.2027