
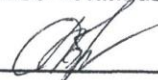


ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ГИМНАЗИЯ НАЗРАНОВСКОГО РАЙОНА»
РИ, Назрановский район, с.п. Али – юрт, ул. Нурадилова, 15.

Рассмотрено	Согласовано	Утверждено
На заседании МО Протокол № 1 от « <u>02</u> » 08. 2023 г.	Зам. директора по ВР  /Угурчиева З.Я./ От « <u>15</u> » 08.2023г.	Директор ГБОУ «Гимназия Назрановского района»  /Добриева З.И./ Пр.№ <u>12</u> от « <u>23</u> » <u>08</u> 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА и КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ КРУЖКОВОЙ РАБОТЫ «ШАХМАТЫ»

Спортивное направление

Федеральный проект «Успех каждого ребенка»

- 5 классы - 2 группы, возраст – 11 лет, 34 часа*
- 6 классы - 2 группы, возраст – 12 лет, 34 часа*
- 7 классы - 1 группа, возраст – 13 лет, 34 часа*
- 8 классы - 1 группа, возраст – 14 лет, 34 часа*

Учитель: Ганижев Лахан Хосолтанович

2023-2024 учебный год

Пояснительная записка

Статус документа.

- Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматы» составлена на основе нормативно — правовой базы:
- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (редакция от 23.07.2013).
 - Типовые положения об общеобразовательном учреждении разных типов (Постановления Правительства РФ);
 - Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 года № 373, зарегистрированный Минюстом России 22 декабря 2009 года № 15785 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования»;
 - Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 26 ноября 2010 года № 1241, зарегистрированный Минюстом России 4 февраля 2011 года № 19707 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 года № 373» (о части учебного плана, формируемой участниками образовательного процесса);
 - Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 22 сентября 2011 года № 2357, зарегистрированный Минюстом России 12 декабря 2011 года № 22540 «О внесении изменений в федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования, утвержденный приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 6 октября 2009 года № 373» (о количестве учебных занятий за 4 учебных года);
 - Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 29 декабря 2010 № 189 г. Москва «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821 -10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях»;
 - Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 12 мая 2011 г. № 03-296 «Об организации внеурочной деятельности при введении Федерального образовательного стандарта общего образования»;
 - Положение об организации кружковой деятельности ОУ.

Актуальность

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

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

Шахматная игра служит благоприятным условием и методом воспитания способности к волевой регуляции поведения. Овладевая способами волевой регуляции, обучающиеся приобретают устойчивые адаптивные качества личности: способность согласовывать свои

стремления со своими умениями, навыки быстрого принятия решений в трудных ситуациях, умение достойно справляться с поражением, общительность и коллективизм. При обучении игре в шахматы стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Таким образом, шахматы не только развивают когнитивные функции младших школьников, но и способствуют достижению комплекса личных и метапредметных результатов.

Цели программы:

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

Задачи курса:

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

Объем программы: На реализацию курса отводится 1 час в неделю , всего 34 часа.

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

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

Для закрепления знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

Организационно-педагогические условия

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

Общая характеристика курса

К концу учебного года дети должны знать:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;

- что означают термины: дебют, миттельшпиль.

К концу учебного года дети должны уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации;

Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности

Личностные результаты освоения программы курса.

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

Метапредметные результаты освоения программы курса.

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

Предметные результаты освоения программы курса.

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

Содержание программы 5 класс (34 часа;1 час в неделю)

Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

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

Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

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

Раздел №3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило “ферзь любит свой цвет”; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Раздел №4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса).

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

Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

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

Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

6 класс

Раздел № 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.

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

Раздел №2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

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

Раздел №3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

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

Раздел №4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

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

Раздел №5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.

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

7 класс

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.

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.).

8 класс

Раздел № 1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Раздел № 2. ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.

Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Календарно-тематическое планирование

5 класс (34 часа; 1 час в неделю)

№ ур	Тема занятия	к\ч	Содержание	Виды деятельности.	Дата план.	Дата факт.	
	<u>1. Шахматная доска</u>						
1.	Повторение пройденного материала	1	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.			
2.	Шахматная доска	1		Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».			
	<u>2. Шахматные фигуры.</u>		Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.			
3.	Шахматные фигуры	1					
4.	Шахматные фигуры	1					
	<u>3. Начальная расстановка фигур.</u>			Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».			
5.	Начальное положение	1	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции;				

			правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.			
	4. Ходы и взятие фигур.		(Основная тема учебного курса.)	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.		
6.	Ладья.	1	Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны,	Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».		
7.	Ладья в игре.	1	одноцветные и разноцветные слоны,	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».		
8.	Слон.	1	качество, легкие и тяжелые фигуры,	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».		
9.	Слон в игре.	1	ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».		
10.	Ладья против слона.	1		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».		

11. 12.	Ферзь в игре.	2	Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».		
13.	Ферзь против ладьи и слона.	1		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».		
14. 15.	Конь в игре.	2		Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».		
16.	Конь против ферзя, ладьи слона.	1		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».		
17- 18	Пешка в игре.	2		Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин». Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».		
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».		

20. 21.	Король против других фигур.	2		<p>Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).</p> <p>Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».</p>			
	5. Цель шахматной партии.						
22.	Шах.	1	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».			
23	Шах.	1					
24.	Мат.	1			Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».		
25	Мат	1					
26.	Ставим мат.	1			Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».		
27	Ставим мат.	1					
28.	Ничья, пат.	1			Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».		
29.	Рокировка.	1			Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».		
30	Рокировка.	1					
	6. Игра всеми фигурами из начального положения.				Самые общие представления о том, как		
31.	Шахматная партия.	1	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о				

			начинать шахматную партию.	том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».		
32.	Шахматная партия.	1		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.		
33-34.	Повторение программного материала.	2		Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.		

6 класс (34 часа; 1 час в неделю)

№ ур ок а	Тема занятия	к\ч	Содержание	Виды деятельности	Дата план.	Дата факт.
	<u>Повторение изученного материала.</u>		Повторение программного материала, изученного за год обучения	Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мире шахмат». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).		
1.	Повторение изученного материала.	1				
2.	Повторение изученного 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.		
	<u>1. Краткая история шахмат.</u>		Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.	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. Игровая практика.		
3.	Краткая история шахмат.	1				
	<u>2. Шахматная нотация.</u>		Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и 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».		
4.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1				
5.	Обозначение шахматных фигур и терминов.	1				
	<u>3. Ценность шахматных фигур.</u>		Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.			
6.	Сравнительная сила фигур.	1				

			материального перевеса. Способы защиты.			
7.	Достижение материального перевеса.	1		Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.		
8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	1		Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.		
9.	Ценность шахматных фигур. Защита.	1		Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.		
	<u>4. Техника матования одинокого короля.</u>		Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля.	Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.		
10.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	1				
11.	Ферзь и ладья против короля.	1		Ферзь и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.		
12.	Ферзь и король против короля.	1		Ферзь и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.		
13.	Ладья и король против короля.	1		Ладья и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.		
	<u>5. Достижение мата без жертвы материала</u>		Учебные положения на мат в	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от		

14.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1	два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры).	Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.		
15.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1	Защита от мата.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.		
16.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1		Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.		
	<u>6. Шахматная комбинация.</u>		Достижение мата	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.		
17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций и отвлечения.	1	путем жертвы шахматного материала	Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.		
18.	Тема завлечения.	1	(матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия,	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.		
19.	Тема блокировки.	1	отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.		
20.	Тема разрушения королевского прикрытия.	1	Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.		
21.	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	1	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.		
22.	Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	1	материального перевеса.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.		
23.	Тема отвлечения и завлечения.	1	Комбинации для достижения ничьей (комбинации на	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.		
24.	Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1	материального перевеса.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Дидактические игры и		

			вечный шах, патовые комбинации и др.).	задания «Выигрыш материала». Игровая практика.		
25.	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия			Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.		
26.	Тема превращения пешки.	1		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.		
27.	Сочетание тактических приемов.	1		Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.		
28.	Патовые комбинации.	1		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.		
29.	Комбинации на вечный шах.	1		Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.		
30.	Типичные комбинации в дебюте.	1		Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.		
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1		Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.		
32.	Повторение программного материала	1	Повторение программного материала,			
33.	Повторение программного материала	1	изученного за первый и второй год обучения	Дидактические игры и задания. Игровая практика.		
34.	Итоговый урок	1		Дидактические игры и задания. Игровая практика.		

7 класс (34 часа; 1 час в неделю)

№ ур ок а	Тема занятия	к\ч	Виды деятельности	Дата план.	Дата факт.
1	Повторение изученного материала.	<u>1</u>	Повторение программного материала, изученного за год обучения		
2	Игровая практика	1	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.		
3-4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).	2			
5	Двух- и трехходовые партии.	1	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала (из учебника второго года обучения).		
6	Решение задания “Мат в 1 ход”	1			
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).		
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	1	Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание “Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии). Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.		
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1			
10	Решение заданий.	1	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата		

11	Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита.	1	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата” Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.		
12	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1			
13	Наказание “повторюшек”.	1			
14	Решение заданий	1	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”. Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.		
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1			
16	Решение задания “Выведи фигуру”..	1	Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.		
17	“Пешкоедство”.	1	Дидактическое задание “Выведи фигуру”.		
18	Решение заданий.	1	Дидактическое задание “Выведи фигуру”.		
19	Борьба за центр. Гамбит Эванса.	1	Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.		
20	Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1			
21	Безопасное положение короля. Рокировка.	1	Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.		

22	Решение заданий.	1	Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”. Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.		
23	Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1			
24	Решение заданий.	1			
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1	Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.		
26	Решение заданий.	1	Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.		
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1	Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.		
28	Решение заданий.	1	Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.		
29	Типичные комбинации в дебюте.	1	Дидактические игры и задания. Игровая практика.		
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1	Дидактические игры и задания. Игровая практика.		
31	Повторение программного материала	1	Дидактические игры и задания. Игровая практика.		
32	Повторение программного материала	<u>1</u>	Дидактические игры и задания. Игровая практика.		
33-34	Резерв	2			

8 класс

№	Тема занятия	к\ч	Виды деятельности	Дата проведения планир.	Дата фактич.
1	Повторение изученного материала.	1	Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости.		
2	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1	Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка.		
3	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1	Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение		
4	Решение задания “Выигрыш материала”.	1	Дидактическое задание “Выигрыш материала”.		
5	Матовые комбинации на мат в 3 хода	1	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.		
6	Темы разрушения королевского прикрытия	1	Дидактическое задание “Выигрыш материала		
7	Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1	Дидактическое задание “Сделай ничью”.		
8	Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1	Дидактическое задание “Сделай ничью”.		
9	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.		
10	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1	Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.		
11	Комбинации для достижения ничьей.	1	Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”,		
12	Патовые комбинации.	1	Дидактические игры и задания. Игровая практика.		

	Комбинации на вечный шах.		“Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.		
13	Комбинации на вечный шах. Решение заданий. “Сделай ничью”.	1	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.		
14	Комбинации на вечный шах. Решение заданий. “Сделай ничью”.	1	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.		
15	Классическое наследие. “Бессмертная” партия.	1	Дидактические игры и задания. Игровая практика.		
16	“Вечнозеленая” партия.	1	Дидактические игры и задания. Игровая практика.		
17	Ладья против ладьи.	1	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.		
18	Ферзь против ферзя.	1	Дидактические игры и задания. Игровая практика.		
19	Ферзь против слона.	1	Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”,		
20	Ферзь против ладьи (простые случаи).	1	Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”,		
21	Ферзь против коня.	1	Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.		
22	Ладья против слона (простые случаи).	1	Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”,		
23	Ладья против слона (простые случаи).	1	“Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.		
24	Ладья против коня (простые случаи).	1	Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.		
25-26	Матование двумя слонами (простые случаи).	2	“Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.		
27	Матование слоном и конем (простые случаи).	1	Дидактическое задание “Сделай ничью”.		

28-29	Пешка против короля.	2	Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.		
30-31	Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля.	2	Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.		
32	Правило “квадрата”.	1	Дидактическое задание “Квадрат”.		
33-34	Резерв	2			

Перечень ключевых слов.

Безопасная позиция короля
Белые и черные поля
Борьба за центр
Быстрейшее развитие фигур
Гамбиты
Гармоничное пешечное расположение
Горизонталь, вертикаль
Двойной удар
Двойной шах
Двух- и трехходовые партии
Детский мат и защита от него
Диагональ
длинная и короткая рокировка
ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ
МАТЕРИАЛА
Достижение материального перевеса
Запись начального положения
Запись шахматной партии
ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ
НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ
Игра на мат с первых ходов
Ключевые поля
Краткая и полная шахматная нотация
КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ
Мат
Мат в один ход
Матовые комбинации на мат в 3 хода
Наказание “пешкоедов”
НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР
Начальное положение (начальная позиция)
Оппозиция
ОСНОВЫ ДЕБЮТА
ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ
ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ
Открытое нападение
Открытый шах
Пат
Понятие о темпе
Правило “квадрата”
Принципы игры в дебюте
Рождение шахмат
Связка в дебюте
Связка в миттельшпиле
Способы защиты
Сравнительная сила фигур
Тактические приемы
ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО
КОРОЛЯ
ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР
ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ
Ценность фигур
Чемпионы мира по шахматам
Шах
Шахматная доска
ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ
ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ
ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. (Белые, черные,
ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король)
Элементарные окончания.