

МКУ «Селенгинское районное управление образованием»  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
вечерняя (сменная) общеобразовательная школа № 2 (МБОУ ВСОШ №2)



Утверждаю  
Директор МБОУ ВСОШ №2  
Р. Н. Эрдынеев  
Приказ от 31.08.2023 г. №2/2

## Рабочая программа школьного спортивного клуба «Белая ладья»

Класс: 9-12

Количество часов в неделю: 1 час (34 ч.)

Составитель: Бадмаев Цыренжап Баирович

руководитель ШСК, учитель английского языка высшей квалификационной категории

Рабочая программа рассмотрена на заседании  
школьного методического объединения учителей

Протокол № 1 от «31» 08 2023г.

Цыдыпова О.Ц.

Рабочая программа согласована

с методическим советом школы

Протокол № 1 от «31» 08 2023г.

Цыдыпова М.Г.

г. Гусиноозерск  
2023 г.

## Пояснительная записка

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

Игра в шахматы *развивает наглядно-образное мышление*, способствует зарождению *логического мышления*, *воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность*. Человек, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах.

А. Алехин писал: «Шахматы не только знание и логика, но и глубокая фантазия. Посредством шахмат я воспитал свой характер. Шахматы не просто модель жизни, но и модель творчества. Шахматы, прежде всего, учат быть объективными. В шахматах можно сделаться большим мастером, лишь осознав свои ошибки и недостатки. Совершенно также, как и в жизни» Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

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

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

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

### Актуальность

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

Шахматы положительно влияют на совершенствование у людей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, волевое управление 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, но и способствуют достижению комплекса личных и метапредметных результатов.

**Сроки реализации программы** – 3 года.

**Продолжительность занятий** – 40 минут.

## **Содержание**

1. Пояснительная записка.
2. Планируемые результаты.
3. Содержание ШСК «Шахматы».
4. Календарно-тематическое планирование.

### **Цели программы:**

1. Обучить правилам игры в шахматы.
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

### **Задачи:**

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.
7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

### **Планируемые результаты:**

#### **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.**

##### **Регулятивные УУД:**

- Учиться высказывать своё предположение дальнейшего развития событий (версию) на основе анализа шахматной позиции.
- Определять и формулировать цель действий в различных шахматных позициях.
- Составлять план (алгоритм) и действовать по нему во время партии.

##### **Познавательные УУД:**

- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя самостоятельно полученные знания.
- Анализировать шахматную позицию, определять слабые и сильные стороны позиции; предлагать план опираясь на полученную информацию;
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

##### **Коммуникативные УУД:**

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на основе совместного анализа шахматной партии).
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).
- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий;
- Определять общие цели и пути её достижения; уметь 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;
- Сравнивать, находить общее и различие.
- Уметь ориентироваться на шахматной доске.
- Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем.
- Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки, принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

**Результатом практической деятельности** по программе «Шахматный клуб» можно считать следующие критерии:

- выступления;
- игры, блиц-турниры;
- выполнение заданий соревновательного характера;
- оценка уровня результатов деятельности (знание, представление, деятельность по распространению шахматного движения);
- диагностическое исследование: сформированность логических, коммуникативных, регулятивных и др. универсальных учебных действий;
- защита творческих, проектных работ;
- портфолио шахматиста и др.

### **Содержание ШСК (первый год обучения)**

#### **Формы занятий:**

Учебно – теоретические  
Изучение литературы, работа с документацией  
Рассказ педагога  
Беседа  
Учебная игра  
Презентация  
Игровые занятия

Практические  
Творческие конкурсы

Творческие проекты  
Виртуальное посещение выставок, музеев  
экскурсии

**Первый год обучения (34 часа)**

**1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА** - шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

*Дидактические игры и задания*

«**Горизонталь**». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

«**Вертикаль**». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«**Диагональ**». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

**2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ** - белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

*Дидактические игры и задания*

«**Волшебный мешочек**». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«**Угадай-ка**». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«**Секретная фигура**». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается) заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«**Угадай**». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«**Что общего?**» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«**Большая и маленькая**». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

**3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР** - начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

*Дидактические игры и задания*

«**Мешочек**». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

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

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

**4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР** (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.

*Дидактические игры и задания*

«**Игра на уничтожение**» — важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«**Один в поле воин**». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«**Лабиринт**». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«**Перехитри часовых**». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

**«Сними часовых».** Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

**«Кратчайший путь».** За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

**«Захват контрольного поля».** Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

**«Защита контрольного поля».** Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

**«Атака неприятельской фигуры».** Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

**«Двойной удар».** Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

**«Взятие».** Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее — побить незащищенную фигуру.

**«Защита».** Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

**«Выиграй фигуру».** Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

**«Ограничение подвижности».** Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

## 5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

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

*Дидактические игры и задания*

**«Шах или не шах».** Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

**«Дай шах».** Требуется объявить шах неприятельскому королю.

**«Пять шахов».** Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

**«Защита от шаха».** Белый король должен защититься от шаха.

**«Мат или не мат».** Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

**«Первый шах».** Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

**«Рокировка».** Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

## 6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ

самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

*Дидактические игры и задания*

**«Два хода».** Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

### Содержание ШСК (Второй год обучения) (34 часа)

Программа второго года обучения предназначена для шестых классов начальной школы. Программа предусматривает 34 учебных занятия, по одному уроку в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение малышей ставить мат.

Учебный курс включает в себя шесть тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность шахматных фигур», «Техника матования одинокого короля», «Достижение мата без жертвы материала».

**К концу учебного года дети должны знать:**

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

**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.

**Тематика курса**

## **КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ**

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

### **1. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ**

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

*Дидактические игры и задания*

**«Назови вертикаль».** Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»). Так школьники называют все вертикали.

Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

**«Назови горизонталь».** Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»).

**«Назови диагональ».** А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 — a5»).

**«Какого цвета поле?»** Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

**«Кто быстрее».** К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

**«Вижу цель».** Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся

### **3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР**

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

*Дидактические игры и задания*

**«Кто сильнее».** Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?»

**«Обе армии равны».** Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

**«Выигрыш материала».** Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

**«Защита».** В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

### **4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ**

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

*Дидактические игры и задания*

**«Шах или мат».** Шах или мат черному королю?

**«Мат или пат».** Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

**«Мат в один ход».** Требуется объявить мат в один ход черному королю.



**«На крайнюю линию».** Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

**«В угол».** Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

**«Ограниченный король».** Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

## **5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА**

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

*Дидактические игры и задания*

**«Объяви мат в два хода».** В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

**«Защитись от мата».** Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

### **Итоговое занятие**

Подведение итогов обучения, обсуждение и анализ успехов каждого учащегося.

## **Содержание ШСК (Третий год обучения (34 часа))**

### **1. Вводное занятие.**

### **2. История развития шахмат.**

*Теория.* История распространения шахмат в средние века. Шахматы в западном и восточном мире. Знакомство с великими шахматистами.

### **3. Основа дебюта**

*Теория.* 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".

*Практика.* "Мат в 1 ход", "Поставь мат в 1 ход нерокированному королю", "Поставь детский мат", "Поймай ладью", "Поймай ферзя", "Защита от мата", "Выведи фигуру". "Поставить мат в 1 ход "повторюшке".

### **4. Основы миттельшпиля.**

*Теория.* Общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

*Практика.* Игровая практика. Дидактическое задание "Выигрыш материала".

### **5. Основы эндшпиля.**

*Теория.* 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.

*Практика.* Дидактические задания "Мат в 2 хода", "Мат в 3 хода", "Выигрыш фигуры", "Квадрат"? "Проведи пешку в ферзи". Игровая практика.

## **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.

### **Итоговое занятие**

Подведение итогов обучения, обсуждение и анализ успехов каждого учащегося.

### ***Шахматные игрушки и игры, которые можно сделать своими руками***

Дидактические игрушки: «Горизонталь — вертикаль», «Диагональ» (материал — плотная бумага, ватман, картон).

Шахматная матрешка.

Шахматные пирамидки.

Разрезные шахматные картинки.

Шахматное лото.

Шахматное домино.

Кубики с картинками шахматных фигур.

Темные и светлые кубики (из них ученики могут собирать горизонталь, вертикаль, диагональ).

***ШАХМАТНЫЕ МЕРОПРИЯТИЯ.*** Для учеников следует организовывать прослушивание шахматных сказок, интермедий, стихотворений, рассказов. Полезно проводить шахматные конкурсы типа «Поле чудес» и «Что? Где? Когда?».

Календарно-тематическое планирование (первый год обучения).

п/п	Учебно-тематическое планирование	Количество часов	Сроки
	Шахматная доска	<b>2</b>	
1	Знакомство с шахматной доской	1	
2	Шахматная доска	1	
	Шахматные фигуры.	<b>1</b>	
3	Знакомство с шахматными фигурами	1	
	Начальная расстановка фигур.	<b>1</b>	
4	Начальное положение	1	
	Ходы и взятие фигур.	<b>16</b>	
5	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1	
6	Ладья в игре.	1	
7	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	
8	Слон в игре.	1	
9	Ладья против слона.	1	
10	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	
11	Ферзь в игре.	1	
12	Ферзь против ладьи и слона.	1	
13	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	
14	Конь в игре.	1	
15	Конь против ферзя, ладьи слона.	1	
16	Знакомство с пешкой.	1	
17	Пешка в игре.	1	
18	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	
19	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1	
20	Король против других фигур.	1	
	Цель шахматной партии.	<b>10</b>	
21-22	Шах.	2	
23-24	Мат.	2	
25-26	Ставим мат.	2	
27-28	Ничья, пат.	2	
29-30	Рокировка.	2	
	Игра всеми фигурами из начального положения.	<b>4</b>	
31	Шахматная партия.	1	
32	Шахматная партия.	1	
33-34	Повторение программного материала.	2	

Календарно-тематическое планирование (второй год обучения)

п/п	Учебно-тематическое планирование	Количество часов	Сроки
<b>Повторение изученного материала.</b>		<b>4</b>	
1.-2	Повторение изученного материала.	2	
3-4	Повторение изученного материала.	2	
<b>Краткая история шахмат.</b>		<b>2</b>	
5-6	Краткая история шахмат.	2	
<b>Шахматная нотация.</b>		<b>4</b>	
7-8	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	2	
9-10	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	2	
<b>Ценность шахматных фигур.</b>		<b>8</b>	
11-12	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	2	
13-14	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	2	
15-16	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	2	
17-18	Ценность шахматных фигур. Защита.	2	
<b>Техника матования одинокого короля.</b>		<b>8</b>	
19-20	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	2	
21-22	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	2	
23-24	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	2	
25-26	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	2	
<b>Достижение мата без жертвы материала</b>		<b>8</b>	
27-28	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	2	
29-30	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	2	
31-32	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	2	
33	Повторение программного материала.	1	
34	Шахматный конкурс «Поле чудес»	1	

Календарно-тематическое планирование (третий год обучения)

п/п	Учебно-тематическое планирование	Количество часов	Сроки
<b>Шахматная комбинация</b>		<b>30</b>	
1-2	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	2	
3-4	Матовые комбинации. Тема завлечения.	2	
5-6	Матовые комбинации. Тема блокировки.	2	
7-8	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	2	
9-10	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	2	
11-12	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	2	
13-14	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	2	
15-16	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	2	
17-18	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	2	
19-20	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	2	
21-22	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	2	
23-24	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	2	
25-26	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	2	
27-28	Типичные комбинации в дебюте.	2	
29-30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	2	
<b>Повторение программного материала</b>		<b>4</b>	
31-32	Повторение программного материала	2	
33	Повторение программного материала	1	
34	Шахматный конкурс «Что? Где? Когда?»	1	