

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ САМАРСКОЙ
ОБЛАСТИ ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА с. СЕВРЮКАЕВО
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА СТАВРОПОЛЬСКИЙ САМАРСКОЙ ОБЛАСТИ

Рассмотрено:

на заседании

Методического совета

Классных руководителей

_____/ О.А. Чупрынина

от «01» сентября 2022г.

Согласовано:

зам. директора по УВР

_____/ Т.Н.Червякова

«01» сентября 2022 г.

Утверждаю:

Директор ГБОУ ООШ с.

Севрюкаево

_____/ А.А.Глебов

от «01» сентября 2022 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по внеурочной деятельности

«ШАХМАТЫ»

5- 8 классы

Составил: Учитель

А.В.Ярославлев

2022 год

Пояснительная записка

Рабочая программа по курсу «Шахматы» разработана на основе требований к результатам освоения основной образовательной программы основного общего образования ГБОУ ООШ села Севрюкаево с учетом Примерной программы основного общего образования по курсу «Шахматное царство» и Программы «Шахматы в школе» И.Г. Сухина.

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.

Согласно учебному плану на изучение курса «Шахматы» отводится

- в 5 классе 34 часа в год, 1 час неделю;
- в 6 классе 34 часа в год, 1 час неделю;
- в 7 классе 34 часа в год, 1 час неделю;
- в 8 классе 34 часа в год, 1 час неделю.

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.

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.

Содержание

Первый год обучения

5 класс

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.

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.

Второй год обучения

6 класс

1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ

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

2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

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

Дидактические игры и задания

«**Назови вертикаль**». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»). Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

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

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

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

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

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

3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. *Дидактические игры и задания*

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

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

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

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

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

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

5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата. *Дидактические игры и задания*

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

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

6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др). *Дидактические игры и задания*

«**Объяви мат в два хода**». Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

«**Сделай ничью**». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

«**Выигрыш материала**». Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

Третий год обучения

7 класс

ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладьей 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 “пешкостей”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания

«**Мат в 1 ход**», «**Поставь мат в 1 ход нерокированному королю**», «**Поставь детский мат**» Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

«**Поймай ладью**», «**Поймай ферзя**». Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

«**Защита от мата**» Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

«**Выведи фигуру**» Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

«**Поставить мат в 1 ход “повторюшке”**». Требуется объявить мат противнику, который слепо

копирует ваши ходы.

“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.

“Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоода”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

К концу учебного года дети должны знать:

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

К концу учебного года дети должны уметь:

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

Четвертый год обучения

8 класс

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

Дидактические задания

«Выигрыш материала». Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

«Мат в 3 хода». Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

«Сделай ничью» Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

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

Дидактические задания

«Мат в 2 хода». Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода.

“Выигрыш фигуры”. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.

“Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

“Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

Тематическое планирование

5 класс

№	Тема занятия	Вид деятельности	Форма организации	Количество часов		
1. Шахматная доска						
1	Знакомство с шахматной доской	познавательная	лекция с элементами практики	1		
2	Шахматная доска			1		
2. Шахматные фигуры						
3-4	Знакомство с шахматными фигурами	познавательная	лекция с элементами практики	2		
3. Начальная расстановка фигур						
5	Начальное положение		лекция с элементами практики	1		
4. Ходы и взятие фигур						
6	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	познавательная, игровая	лекция с элементами практики	1		
7	Ладья в игре.			1		
8	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.			1		
9	Слон в игре.			1		
10	Ладья против слона.			1		
11	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.			1		
12	Ферзь в игре.			1		
13	Ферзь против ладьи и слона.			1		
14	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.			1		
15	Конь в игре.			1		
16	Конь против ферзя, ладьи слона.			1		
17	Знакомство с пешкой.			1		
18	Пешка в игре.			1		
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.			1		
20	Знакомство с шахматной фигурой. Король.			1		
21	Король против других фигур.			1		
5. Цель шахматной партии						
22-23	Шах.			познавательная, игровая	учебная игра	2
24-25	Мат.					2
26-27	Ставим мат.					2
28	Ничья, пат.					1
29-30	Рокировка.	2				
6. Игра всеми фигурами из начального положения						
31	Шахматная партия.	познавательная, игровая	тренировочная игра	1		
32	Шахматная партия.			1		
33-34	Повторение программного материала.			2		

5

класс

№	Тема занятия	Вид деятельности	Форма организации	Количество часов
Повторение изученного материала.				
1	Повторение изученного материала.	познавательная	лекция с	1

2	Повторение изученного материала.	игровая	элементами практики	1
1. Краткая история шахмат				
3	Краткая история шахмат.	познавательная	работа с шахматной литературой	1
2. Шахматная нотация.				
4	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	познавательная	лекция с элементами практики	1
5	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.			1
3. Ценность шахматных фигур				
6	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	познавательная, игровая	учебная и тренировочная игра	1
7	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.			1
8	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.			1
9	Ценность шахматных фигур. Защита.			1
4. Техника матования одинокого короля				
10	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	познавательная, игровая	решение комбинаций; учебная, тренировочная игра	1
11	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.			1
12	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.			1
13	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.			1
5. Достижение мата без жертвы материала				
14	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	познавательная, игровая	решение комбинаций; учебная, тренировочная игра	1
15	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.			1
16	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.			1
6. Шахматная комбинация				
17	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	познавательная, игровая	решение комбинаций; учебная,	1
18	Матовые комбинации. Тема завлечения.			1
19	Матовые комбинации. Тема блокировки.			1
20	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.			1
21	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».			1
22	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.			1
23	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.			1
24	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.			1

25	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия		тренировочная игра	1
26	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.			1
27	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.			1
28	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.			1
29	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.			1
30	Типичные комбинации в дебюте.			1
31	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).			1
Повторение программного материала				
32	Повторение программного материала		решение комбинаций; учебная, тренировочная и тематическая игра	1
33	Повторение программного материала			1
34	Повторение программного материала			1

6 класс

№	Тема занятия	Вид деятельности	Форма организации	Количество часов
1	Повторение изученного материала.	познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение	решение комбинаций, задач; учебная, тренировочная и тематическая игра; совместный и самостоятельный анализ задач; работа с шахматной	1
2	Игровая практика			1
3	Повторение изученного материала.			1
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).			1
5	ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Двух- и трехходовые партии.			1
6	Решение задания “Мат в 1 ход”			1
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.			1
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.			1
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.			1
10	Решение заданий.			1
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.			1
12	Решение заданий			1
13	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.			1
14	Решение заданий			1
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.			1
16	Решение задания “Выведи фигуру”..			1

17	Наказание за несоблюдение принципа быстреего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).		литературой	1
18	Решение заданий.			1
19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.			1
20	Решение заданий.			1
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.			1
22	Решение заданий.			1
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.			1
24	Решение заданий.			1
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.			1
26	Решение заданий.			1
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.			1
28	Решение заданий.			1
29	Типичные комбинации в дебюте.			1
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).			1
31-34	Повторение программного материала			4

7 класс

№	Тема занятия	Вид деятельности	Форма организации	Количество часов
1	Повторение изученного материала.			1
2	Игровая практика			1
3	Повторение изученного материала.			1
4	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.			1
5	Игровая практика			1
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.			1
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.		решение комбинаций, задач;	1
8	Решение задания “Выигрыш материала”.			1
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.		учебная, тренировочная и тематическая игра;	1
10	Решение заданий.			1
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	познавательная, игровая, проблемно-ценностное общение	совместный и самостоятельный анализ задач;	1

12	Решение заданий.	работа с шахматной литературой	1
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.		1
14	Решение заданий.		1
15	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.		1
16	Решение заданий.		1
17	Комбинации для достижения ничьей.		1
	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.		
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.		1
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.		1
20	Решение заданий		1
21	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).		1
22	Решение заданий		1
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).		1
24	Решение заданий		1
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).		1
26	Решение заданий		1
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.		1
28	Решение заданий		1
28	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.		1
30	Решение заданий		1
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.		1
32	Решение заданий		1
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.		1
34	Повторение программного материала.		1