

**И. Г. СУХИН**

# **ШАХМАТЫ — ШКОЛЕ**

**РАБОЧИЕ ПРОГРАММЫ**

1–4 годы обучения

Учебное пособие  
для общеобразовательных организаций

Обнинск  
Духовное возрождение  
2019

УДК 372.8:794

ББК 74.26

С91

- Сухин И. Г.**  
С91 Шахматы — школе. Рабочие программы. 1–4 годы обучения: учебное пособие для общеобразовательных организаций / И. Г. Сухин. — Обнинск: Духовное возрождение, 2019. — 144 с.

ISBN 978-594198-143-4

Программы курса «Шахматы — школе» реализуют системно-деятельностный подход и разработаны в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и основной образовательной программы начального общего образования. Программы адресованы в первую очередь учителям общеобразовательных организаций и ориентированы на достижение значимой для начальной школы цели — развития у детей фундаментальной способности действовать «в уме» с использованием инновационной здоровьесберегающей шахматно-задачной технологии обучения и системы занимательных дидактических заданий и игр.

При реализации данных программ формируются широкие межпредметные связи с основными дисциплинами начальной школы. Научный подход, заложенный в программах курса «Шахматы — школе», обеспечил России ряд приоритетов в области шахматного образования.

УДК 372.8:794

ББК 74.26

ISBN 978-594198-143-4

© И. Г. Сухин, 2019

© Издательство «Духовное возрождение», 2019

Все права защищены

# СОДЕРЖАНИЕ

<i>Пояснительная записка</i> . . . . .	4
Общая характеристика учебного предмета . . . . .	14
Место предмета в учебном плане . . . . .	17
Ценностные ориентиры содержания учебного предмета . . . . .	20
Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения учебного предмета . . . . .	22
Содержание учебного предмета . . . . .	27
Тематическое планирование. Распределение учебных часов. . . . .	36
Тематическое планирование с определением основных видов учебной деятельности . . . . .	38
Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение предмета «Шахматы — школе» . . . . .	61
Планируемые результаты изучения предмета. . . . .	64
<i>Список литературы</i> . . . . .	67
<i>Интернет-ресурсы</i> . . . . .	79
<i>Приложения</i> . . . . .	93
<i>Приложение 1. Пример поурочного планирования</i> . . . . .	93
<i>Приложение 2. Концепция курса «Шахматы — школе»</i> . . . . .	119
<i>Приложение 3. Шахматно-задачная технология,         на которой базируется курс         «Шахматы — школе»</i> . . . . .	130
<i>Приложение 4. Ключевые методологические проблемы         урока шахмат в начальной школе,         выявленные к 2019 году</i> . . . . .	139

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ. РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УЧЕБНЫХ ЧАСОВ

### 1 класс (33 ч)

Тема	Распределение учебных часов
Шахматная доска	3
Шахматные фигуры	1
Начальная расстановка фигур	1
Ходы и взятие фигур	16
Цель шахматной партии	7
Игра всеми фигурами из начального положения	3
Повторение программного материала	2

### 2 класс (34 ч)

Тема	Распределение учебных часов
Повторение программного материала	2
Краткая история шахмат	1
Шахматная нотация	2
Ценность шахматных фигур	4
Постановка мата одинокому королю	4
Достижение мата без жертвы материала	3
Шахматная комбинация	15
Повторение программного материала	3

**3–4 классы (68 ч)**

<b>Тема</b>	<b>Распределение учебных часов</b>
Повторение программного материала	4
Основы дебюта	24
Основы миттельшпиля	18
Основы эндшпиля	19
Повторение программного материала	3

# ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ С ОПРЕДЕЛЕНИЕМ ОСНОВНЫХ ВИДОВ УЧЕБНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

1 класс

Тема	Тематическое планирование	Характеристика видов деятельности учащихся
<p><b>Шахматная доска</b></p>	<p>Чтение и инсценировка дидактической сказки И. Г. Сухина «Удивительные приключения шахматной доски» или показ одноименной презентации. Знакомство с шахматной доской. Диаграмма. Демонстрационная шахматная доска. Поля (шахматные поля). Белые поля. Черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Чтение и инсценировка дидактической сказки И. Г. Сухина «Котятта-хвастунишки» или показ одноименной презентации. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия.</p>	<p><b>Находить</b> белые и черные поля, белые и черные диагонали на шахматной доске.  <b>Правильно располагать</b> шахматную доску.  <b>Распознавать</b> горизонталь, вертикаль, диагональ.  <b>Считать</b> количество полей в шахматных «дорожках»: горизонталях, вертикалях, диагоналях.  <b>Определять</b> количество горизонталей и вертикалей на шахматной доске.  <b>Выявлять</b> сходство и различие горизонтали, вертикали и диагонали.  <b>Находить</b> на шахматной доске горизонтали, вертикали, диагонали и центр.  <b>Сравнивать</b> диагонали по количеству полей.  <b>Делать вывод</b> о том, в каких шахматных «дорожках» полей больше, чем в других.</p>

	<p>Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Работа с презентацией «Шахматные загадки И. Г. Сухина ко второму уроку». Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль». Диагональ. Белая и черная диагонали. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Работа с презентациями-сказками И. Г. Сухина «Как появилась шахматная доска» или «Лена, Оля и Баба Яга». Дидактическое задание «Диагональ». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (3 ч).</p>	<p><b>Играть</b> в дидактические игры по теме.  <b>Решать</b> занимательные задания по теме.  <b>Предлагать варианты</b> развития сюжета в дидактических сказках и презентациях-сказках.</p>
<p><b>Шахматные фигуры</b></p>	<p>Белые. Черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Работа с презентациями-сказками И. Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране», «Как появились шахматные фигуры»,</p>	<p><b>Различать</b> шахматные фигуры по цвету, форме и размеру.  <b>Рисовать</b> шахматные фигуры.  <b>Предлагать варианты</b> развития сюжета в презентациях-сказках.</p>

	<p>«Оля, Добрыня и шахматы». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадайка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая и маленькая» (1 ч).</p>	<p><b>Играть</b> в дидактические игры по теме. <b>Решать</b> занимательные задания по теме.</p>
<p><b>Начальная расстановка фигур</b></p>	<p>Начальное положение (начальная позиция). Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Работа с презентацией-рифмовкой И. Г. Сухина «Я смотрю на первый ряд...» и с презентацией-сказкой И. Г. Сухина «Книга шахматной мудрости». Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч» (1 ч).</p>	<p><b>Расставлять</b> начальное положение. <b>Находить</b> ошибки в неправильно расставленной начальной позиции. <b>Выявлять</b> связь между «дорожками» шахматной доски и начальным положением. <b>Предлагать варианты</b> развития сюжета в презентациях-сказках. <b>Разучивать</b> рифмовку о начальном положении. <b>Играть</b> в дидактические игры по теме. <b>Решать</b> занимательные задания по теме.</p>
<p><b>Ходы и взятие фигур</b></p>	<p>Место каждой из фигур в начальном положении. Ход. Ход ладьи, слона, ферзя, коня, пешки, короля. Невозможный ход. Взятие. Размен. Создание угрозы. Нападение на фигуры противника. Особенности использования цветных магнитов</p>	<p><b>Воспроизводить</b> на своей шахматной доске малофигурные позиции из учебных пособий. <b>Выполнять</b> ход и взятие каждой из шахматных фигур. <b>Разменивать</b> при необходимости однотипные фигуры.</p>



	<p>на демонстрационной доске. Белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. Авторские дидактические задания «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру» с каждой из фигур. Простые дидактические задания как основа решения более сложных. Авторские дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение», «Ограничение подвижности» с каждой из фигур. Дидактические задания как опора для дидактических игр. «Доматовый» период обучения как модель тех или иных реальных ситуаций, которые могут сложиться в реальной шахматной партии. Работа с по-</p>	<p><b>Совершать</b> передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» — во внутреннем плане.</p> <p><b>Сравнивать</b> положение белых и черных фигур на шахматной доске.</p> <p><b>Устанавливать</b> общее и различия между дидактическими заданиями.</p> <p><b>Анализировать</b> простейшие положения, возникающие в ходе дидактических игр.</p> <p><b>Ставить себя</b> на место партнера при обдумывании хода — преодолевать эгоцентризм.</p> <p><b>Налаживать</b> простейшие связи между своими шахматными фигурами.</p> <p><b>Нарушать</b> взаимодействие неприятельских фигур.</p> <p><b>Выявлять</b> главный фактор в той или иной позиции — тот, который помогает выбрать лучший ход.</p> <p><b>Находить</b> алгоритм решения той или иной головоломки.</p> <p><b>Выявлять</b> атакующие и защитительные ходы.</p> <p><b>Обосновывать</b> выбор своего хода при решении задач.</p> <p><b>Замечать</b> простейшие связи между фигурами —</p>
--	---	--

	<p>урочными презентациями шахматных загадок И. Г. Сухина и другими презентациями. Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (16 ч).</p>	<p>преодолевать синкретизм.  <b>Находить</b> парадоксальные ходы, которые позволяют решать занимательные задачи.  <b>Выбирать</b> сильнейший ход из нескольких возможных.  <b>Играть</b> в дидактические игры по теме.  <b>Решать</b> занимательные задания по теме.</p>
<p><b>Цель шахматной партии</b></p>	<p>Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическое задание «Кратчайший путь» как модель для поиска шаха в той или иной позиции. Дидактическая игра «Первый шах». Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат». Работа с презентацией-сказкой И. Г. Сухина «Страна Грез». Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей,</p>	<p><b>Воспроизводить</b> на своей шахматной доске малофигурные позиции из учебных пособий.  <b>Объявлять</b> шах, открытый шах, двойной шах.  <b>Освоить</b> способы защиты от шаха.  <b>Находить лучшую</b> защиту от шаха.  <b>Ставить</b> мат различными фигурами и их сочетаниями.  <b>Освоить</b> способы, которые могут спасти худшую партию: пат и вечный шах.  <b>Различать</b> шах, мат и пат.  <b>Проводить</b> короткую и длинную рокировку.  <b>Выбирать</b> правильный ход из нескольких возможных.  <b>Обосновывать</b> выбор своего хода в том или ином положении.</p>

	<p>слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход». Мат в один ход; сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». Работа с презентацией «Шахматные загадки И. Г. Сухина к двадцать восьмому уроку». Цикл дидактических заданий «Помоги расseyанному художнику» (7 ч).</p>	<p><b>Совершать</b> передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» — во внутреннем плане.</p> <p><b>Предлагать варианты</b> развития сюжета в презентациях-сказках.</p> <p><b>Сравнивать</b> положение белых и черных фигур на шахматной доске.</p> <p><b>Моделировать</b> ситуации постановки мата.</p> <p><b>Играть</b> в дидактические игры по теме.</p> <p><b>Решать</b> занимательные задания по теме.</p>
<p><b>Игра всеми фигурами из начального положения</b></p>	<p>Правила поведения за шахматной доской. Игра без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию. Шахматы — это время, пространство и материал. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) как можно быстрее ввести в игру свои фигуры;</li> <li>2) без необходимости не делать два хода подряд одной и той же фигурой;</li> </ol>	<p><b>Выявлять</b> главный фактор в той или иной позиции, который помогает объявить мат в один ход на первых ходах партии.</p> <p><b>Находить</b> мат в один ход в коротких партиях.</p> <p><b>Сравнивать</b> положение белых и черных фигур на шахматной доске.</p> <p><b>Обосновывать</b> выбор своего хода в том или ином положении.</p>

	<p>3) вводить в игру легкие фигуры раньше, чем тяжелые;</p> <p>4) для обеспечения более безопасной позиции для короля выполнять рокировку;</p> <p>5) фигуры должны занимать активные позиции;</p> <p>6) фигуры должны занимать безопасные позиции;</p> <p>7) следует ограничивать подвижность фигур противника;</p> <p>8) не ставить более ценные свои фигуры под удар менее сильных фигур противника;</p> <p>9) особое внимание уделять центральным полям. Демонстрация коротких партий. Дидактическая игра «Два хода». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (3 ч).</p>	<p><b>Выбирать</b> правильный ход из нескольких возможных.</p> <p><b>Совершать</b> передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» — во внутреннем плане.</p> <p><b>Играть</b> в дидактические игры по теме.</p> <p><b>Решать</b> занимательные задания по теме.</p>
<p><b>Повторение программного материала</b></p>	<p>Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, названия шахматных фигур, ходы шахматных фигур, белопольные и чернопольные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры. Шах, открытый шах, двойной шах, мат, ничья, пат,</p>	<p><b>Проговорить</b> основные термины шахмат: шахматная доска, белое поле, черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, начальная позиция, королевский фланг, ферзевый фланг, ход, взятие, нападение, шах, открытый шах, двойной шах, вечный шах, защита</p>

	рокировка, шахматная партия, короткие партии (2 ч).	от шаха, мат, пат, рокировка, выигрыш, проигрыш, ничья, качество, легкая фигура, тяжелая фигура. <b>Повторить</b> названия всех шахматных фигур и основные правила шахмат: ходы и взятия каждой из фигур (в том числе взятие на проходе, превращение пешки, проведение короткой и длинной рокировки).
--	---	--

## 2 класс

Тема	Тематическое планирование	Характеристика видов деятельности учащихся
<b>Повторение программного материала</b>	Шахматная доска, белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, белая диагональ, черная диагональ, большая белая и большая черная диагонали, центр. Ходы шахматных фигур. Нападение, шах, мат, пат. Выигрыш, проигрыш, ничья. Начальное положение. Работа с презентациями-сказками И. Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране», «Как появились шахматные фигуры», «Страна Грез». Короткая и длинная	<b>Проговорить</b> основные термины шахмат: шахматная доска, белое поле, черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, начальная позиция, королевский фланг, ферзевый фланг, ход, взятие, нападение, шах, открытый шах, двойной шах, вечный шах, защита от шаха, мат, пат, рокировка, выигрыш, проигрыш, ничья, качество, легкая фигура, тяжелая фигура. <b>Повторить</b> названия всех шахматных фигур

	<p>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». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к урокам 1–2» (2 ч).</p>	<p>и основные правила шахмат: ходы и взятия каждой из фигур (в том числе взятие на проходе, превращение пешки, проведение короткой и длинной рокировки). <b>Предлагать варианты</b> развития сюжета в презентациях-сказках.</p>
<p><b>Краткая история шахмат</b></p>	<p>Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Работа с презентацией-сказкой И. Г. Сухина «Книга шахматной мудрости». Коротко о чемпионатах мира по шахматам. Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 3. Краткая история шахмат. Легенда о радже и мудреце» (1 ч).</p>	<p><b>Получить</b> первое представление об истории шахмат. <b>Оценить</b> поступки раджи и мудреца — изобретателя шахмат в «Легенде о радже и мудреце». <b>Предлагать варианты</b> развития сюжета в презентациях-сказках.</p>
<p><b>Шахматная нотация</b></p>	<p>Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические задания «Назови вертикаль»,</p>	<p><b>Находить</b> на шахматной доске каждую горизонталь, вертикаль, диагональ и конкретное</p>

	<p>«Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Рифмовка И. Г. Сухина о шахматной нотации «Мы сидели на крыльце...». Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к урокам 4–5. Шахматная нотация» (2 ч). <i>Примечание: если педагог имеет шахматную квалификацию, то тему «Шахматная нотация» допускается перенести в первый год обучения.</i></p>	<p>шахматное поле в соответствии с шахматной нотацией.  <b>Называть</b> цвет того или иного поля: глядя на шахматную доску и не глядя на нее — совершая необходимые операции «в уме».  <b>Отличать</b> краткую и полную шахматную нотацию.  <b>Записывать</b> начальное положение и ходы шахматной партии.</p>
<p><b>Ценность шахматных фигур</b></p>	<p>Сравнительная сила шахматных фигур. Дидактические задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 6. Ценность шахматных фигур». Достижение материального перевеса. Дидактическое задание «Выигрыш материала»: выигрыш ферзя, ладьи, слона, коня, пешки.</p>	<p><b>Оценивать</b> соотношение сил на шахматной доске в малофигурной учебной позиции.  <b>Находить</b> атакующие и защитительные ходы в том или ином учебном положении.  <b>Выбирать</b> правильный ход из нескольких возможных.  <b>Сравнивать</b> положение белых и черных фигур на шахматной доске.</p>

	<p>Способы защиты. Дидактическое задание «Защита»: уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя, защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака. Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (4 ч).</p>	<p><b>Выявлять</b> прием, с помощью которого можно достичь материального перевеса: ограничение подвижности, нападение, шах, открытый шах, двойной шах, двойной удар, превращение пешки, связка, открытое нападение, взятие на проходе и т. п.</p> <p><b>Определять</b> способ защиты, с помощью которого можно сохранить материальное равенство: уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя, защита атакующей фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака.</p> <p><b>Обосновывать</b> выбор своего хода в том или ином положении.</p> <p><b>Совершать</b> передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» — во внутреннем плане.</p> <p><b>Решать</b> дидактические задания по теме.</p>
<p><b>Постановка мата одинокому королю</b></p>	<p>Типичные позиции, к которым нужно стремиться при постановке мата одинокому королю. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против</p>	<p><b>Выявлять</b>, какая ситуация создалась на шахматной доске: шах, пат или мат.</p> <p><b>Объявлять</b> мат в один ход.</p> <p><b>Оттеснять</b> неприятельского короля на крайнюю линию.</p>



	<p>короля. Ладья и король против короля. Примеры постановки мата одному королю. Дидактические задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (4 ч).</p>	<p><b>Вынуждать</b> короля противника отступить на угловое поле.  <b>Моделировать</b> ситуации постановки мата.  <b>Ставить</b> мат в два хода.  <b>Сводить</b> позиции на шахматной доске к известным положениям, в которых достигается мат в один ход.  <b>Выбирать</b> правильный ход из нескольких возможных.  <b>Обосновывать</b> выбор своего хода в том или ином положении.  <b>Сравнивать</b> положение белых и черных фигур на шахматной доске.  <b>Совершать</b> передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» — во внутреннем плане.  <b>Решать</b> дидактические задания по теме.</p>
<p><b>Достижение мата без жертвы материала</b></p>	<p>Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Защита от мата в эндшпиле. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Защита от мата в миттельшпиле. Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Защита от мата в дебюте.</p>	<p><b>Объявлять</b> мат в два хода неприятельскому королю в эндшпиле, миттельшпиле и дебюте.  <b>Использовать</b> прием «Ограничение подвижности» для создания ситуации цугцванга.  <b>Находить</b> защиту от мата в один ход в эндшпиле, миттельшпиле и дебюте.</p>

	<p>Дидактические задания «Объяви мат в два хода», «Защитись от мата». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (3 ч).</p>	<p><b>Сравнивать</b> положение белых и черных фигур на шахматной доске.  <b>Обосновывать</b> выбор своего хода в том или ином положении.  <b>Моделировать</b> ситуации постановки мата.</p>
<p><b>Шахматная комбинация</b></p>	<p>Шахматные комбинации как элемент шахматного искусства. Матовые комбинации. Жертва в шахматах. Темы матовых комбинаций. Темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, уничтожения защиты, «рентгена», освобождения пространства (поля, горизонтали, вертикали, диагонали), батареи, связки, пассивной жертвы, перекрытия. Матовые комбинации, в которых используется сочетание тематических приемов. Дидактическое задание «Объяви мат в два хода». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, второй год: Материалы к уроку 18. Гарри Поттер играет в шахматы». Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы отвлечения, завлечения,</p>	<p><b>Проводить</b> несложные шахматные комбинации.  <b>Объявлять</b> мат в два хода, используя приемы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, уничтожения защиты, «рентгена», освобождения пространства, батареи, связки, пассивной жертвы, перекрытия и сочетание тематических приемов.  <b>Получать</b> материальный перевес с использованием приемов отвлечения, завлечения, уничтожения защиты, связки, освобождения пространства, перекрытия, превращения пешки и сочетания тактических приемов.  <b>Достигать</b> ничьей в худших положениях применением комбинаций на пат и вечный шах.  <b>Проводить</b> простейшие комбинации в дебюте.</p>

	<p>уничтожения защиты, связки, освобождения пространства, перекрытия, превращения пешки. Сочетание тактических приемов. Дидактические задания «Выигрыш материала», «Проведи пешку в ферзи». Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на пат. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание «Сделай ничью». Типичные комбинации в дебюте. Дидактические задания «Проведи комбинацию», «Объяви мат в два хода». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (15 ч).</p>	<p><b>Выбирать</b> правильный ход из нескольких возможных.</p> <p><b>Сравнивать</b> положение белых и черных фигур на шахматной доске.</p> <p><b>Обосновывать</b> выбор своего хода в том или ином положении.</p> <p><b>Моделировать</b> ситуации постановки мата.</p> <p><b>Совершать</b> передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» — во внутреннем плане.</p> <p><b>Решать</b> дидактические задания по теме.</p>
<p><b>Повторение программного материала</b></p>	<p>Сравнительная ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Постановка мата одному королю. Достижение мата без жертвы материала. Шахматные комбинации. Матовые комбинации. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей. Типичные комбинации в дебюте (3 ч).</p>	<p><b>Оценивать</b> соотношение сил на шахматной доске в малофигурной учебной позиции.</p> <p><b>Находить</b> атакующие и защитительные ходы в том или ином учебном положении.</p> <p><b>Объявлять</b> мат в один и в два хода.</p> <p><b>Проводить</b> простейшие комбинации в дебюте.</p> <p><b>Выбирать</b> правильный ход из нескольких возможных.</p>

		<p><b>Обосновывать</b> выбор своего хода в том или ином положении.</p> <p><b>Совершать</b> передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» — во внутреннем плане.</p> <p><b>Решать</b> дидактические задания.</p>
--	--	---

## 3–4 классы

Тема	Тематическое планирование	Характеристика видов деятельности учащихся
<b>Повторение программного материала</b>	<p>Работа с презентацией-сказкой И. Г. Сухина «Страна Грез». Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Сравнительная ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты. Постановка мата одинокому королю. Шахматные комбинации. Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, третий год: Материалы к урокам 1–2». Шахматная нотация.</p>	<p><b>Проговорить</b> основные термины шахмат.</p> <p><b>Повторить</b> основные правила шахмат.</p> <p><b>Решать</b> шуточные задачи.</p> <p><b>Моделировать</b> ситуации, когда объявлен мат или можно поставить мат в один ход.</p> <p><b>Оценивать</b> соотношение сил на шахматной доске в малофигурной учебной позиции.</p> <p><b>Находить</b> атакующие и защитительные ходы в том или ином учебном положении.</p> <p><b>Объявлять</b> мат в один и в два хода.</p> <p><b>Проводить</b> простейшие комбинации в дебюте.</p>

	<p>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). Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, третий год: Материалы к уроку 3. Задачи-шутки». Практика матования одинокого короля. Работа с презентацией И. Г. Сухина «Гарри Поттер играет в шахматы» (4 ч).</p>	<p><b>Выбирать</b> правильный ход из нескольких возможных.</p> <p><b>Обосновывать</b> выбор своего хода в том или ином положении.</p> <p><b>Совершать</b> передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» — во внутреннем плане.</p> <p><b>Решать</b> дидактические задания.</p>
<p><b>Основы дебюта</b></p>	<p>Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание «Мат в один ход». Решение задания «Мат в один ход». Невыгодность раннего ввода в игру ладей, ферзя и короля. Дидактические задания «Поймай ладью», «Поймай ферзя». Игра «на мат» с первых ходов партии.</p>	<p><b>Находить</b> мат в один ход на втором-третьем ходах шахматной партии.</p> <p><b>Выявлять</b> ошибочные ходы противника, которые привели к мату.</p> <p><b>Выигрывать</b> ферзя или ладью за менее ценные фигуры на первых ходах партии.</p> <p><b>Ставить</b> детский мат.</p> <p><b>Защищаться</b> от детского мата.</p>

	<p>Детский мат. Защита. Дидактические задания «Поставь детский мат», «Защитись от мата». Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать дебютный наскок противника. Дидактические задания «Поставь детский мат», «Мат в один ход», «Защитись от мата», «Повторюшка-хрюшка». Наказание «повторюшек». Работа с презентацией И. Г. Сухина «Шахматы, третий год: Материалы к уроку 13. Наказание «повторюшек». Принципы игры в дебюте. Время, пространство и материал в шахматах. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты. Дидактическое задание «Выведи фигуру». Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. «Пешкоедство». Нерациональность игры в дебюте одними пешками. Дидактические задания «Мат в два хода», «Выигрыш материала», «Накажи «пешкоеда», «Можно ли побить пешку?».</p>	<p><b>Ставить</b> мат противнику, если он в дебюте выводит вперед короля.  <b>Объявлять</b> мат противнику, который повторяет твои ходы.  <b>Выполнять</b> ходы, соблюдая дебютные принципы: 1) быстрейшего развития фигур, 2) борьбы за центр, 3) обеспечения безопасного положения своего короля, 4) гармоничного расположения пешек.  <b>Ставить</b> мат нерокировавшемуся королю.  <b>Делать</b> рокировку без нарушения шахматных правил и с учетом угроз противника.  <b>Захватывать</b> центр.  <b>Опережать</b> соперника в развитии фигур.  <b>Видеть ситуации</b>, когда можно путем размена сдвоить противнику пешки, так как сдвоенные пешки обладают меньшей подвижностью (с учетом, что не в каждой позиции выгодно сдваивать противнику пешки).  <b>Учиться не отдавать</b> без необходимости более ценную фигуру за менее ценную.</p>
--	---	---

Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит. Дидактические задания «Захвати центр», «Выиграй фигуру». Безопасное положение короля. Рокировка: за и против. Дидактические задания «Можно ли сделать рокировку?», «В какую сторону можно рокировать?», «Поставь мат в один ход neroкировавшемуся королю», «Поставь мат в два хода neroкировавшемуся королю», «Не получат ли белые мат в один ход, если рокируют?». Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки. Дидактические задания «Чем бить черную фигуру?», «Сдвой противнику пешки». Связка в дебюте. Полная и неполная связка. Дидактические задания «Выиграй фигуру», «Сдвой противнику пешки», «Успешное развязывание». Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (24 ч).

**Выбирать** правильный ход из нескольких возможных.

**Выявлять** главный фактор в той или иной позиции, который помогает решить задачу.

**Сравнивать** положение белых и черных фигур на шахматной доске.

**Обосновывать** выбор своего хода в том или ином положении.

**Совершать** передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» — во внутреннем плане.

**Решать** дидактические задания по теме.

<p><b>Основы миттельшпиля</b></p>	<p>Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Тактические приемы в миттельшпиле. Связка в миттельшпиле. Приемы развязывания. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Решение задания «Выигрыш материала». Комбинации на мат в три хода как элемент шахматного искусства. Темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения пешечного прикрытия короля, освобождения пространства (поля, горизонтали, вертикали, диагонали), уничтожения защиты и сочетание тематических приемов. Дидактическое задание «Объяви мат в три хода». Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на пат. Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание «Сделай ничью». Классическое наследие: «Бессмертная» партия», «Вечнозеленая» партия». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (18 ч).</p>	<p><b>Изучать</b> примеры тактических операций в миттельшпиле, которые приводят к выигрышу материала.  <b>Обнаруживать</b> связку в положениях на шахматной доске.  <b>Ставить</b> мат в один ход, используя связку.  <b>Выигрывать</b> легкую или тяжелую фигуру, используя связку.  <b>Находить</b> возможность сохранить материальное равенство, если противник применяет связку (развязывание): 1) используя шах, 2) контрнападая на такую же фигуру, 3) создавая угрозу объявить мат в один ход, 4) уходя связанной фигурой из-под удара и одновременно защищая ею фигуру, располагающуюся за ней.  <b>Добиваться</b> выигрыша материала, используя для этой цели двойной удар, открытое нападение, открытый шах, двойной шах.  <b>Объявлять</b> мат в три хода, используя приемы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия,</p>
-----------------------------------	---	---



		<p>освобождения пространства, уничтожения защиты, «рентгена», перекрытия, батареи и сочетание тематических приемов.</p> <p><b>Достигать</b> ничьей в худших положениях применением комбинаций на пат и вечный шах.</p> <p><b>Выбирать</b> правильный ход из нескольких возможных.</p> <p><b>Обосновывать</b> выбор своего хода в том или ином положении.</p> <p><b>Сравнивать</b> положение белых и черных фигур на шахматной доске.</p> <p><b>Моделировать</b> ситуации постановки мата.</p> <p><b>Совершать</b> передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» — во внутреннем плане.</p> <p><b>Решать</b> дидактические задания по теме.</p>
<p><b>Основы эндшпиля</b></p>	<p>Простейшие эндшпильные положения, в которых одна из сторон одерживает победу. Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи. Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона. Ладья против коня. Дидактические задания «Мат</p>	<p><b>Находить</b> мат в один и в два хода в простейших эндшпильных положениях.</p> <p><b>Объявлять</b> мат в два и в три хода неприятельскому одинокому королю с помощью своего короля и:</p> <p>1) двух слонов, 2) слона и коня.</p>

	<p>в два хода», «Мат в три хода», «Выигрыш фигуры». Постановка мата неприятельскому одиночному королю с помощью своего короля и: 1) двух слонов, 2) слона и коня (простые случаи). Дидактические задания «Мат в два хода», «Мат в три хода». Простейшие пешечные окончания. Король и пешка против неприятельского короля. Ситуации, когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Дидактическое задание «Квадрат». Белая пешка на седьмой горизонтали (или черная — на второй). Король помогает своей пешке. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Объяви мат в два хода», «Путь к победе», «Сделай ничью». Белая пешка на шестой горизонтали (или черная — на третьей). Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Сделай ничью». Белая пешка на пятой горизонтали (или черная — на четвертой). Ключевые поля.</p>	<p><b>Замечать</b> возможность выигрыша фигуры в эндшпиле.</p> <p><b>Выявлять</b> парадоксальные ходы, которые способны привести к неожиданному выигрышу в учебных положениях.</p> <p><b>Выбирать</b> правильный ход из нескольких возможных.</p> <p><b>Обосновывать</b> выбор своего хода в том или ином положении.</p> <p><b>Определять</b> главный фактор в той или иной позиции, который помогает решить задачу.</p> <p><b>Сравнивать</b> положение белых и черных фигур на шахматной доске.</p> <p><b>Совершать</b> передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» — во внутреннем плане.</p> <p><b>Решать</b> дидактические задания по теме.</p>
--	---	---

Король ведет свою пешку за собой. Дидактическое задание «Проведи пешку в ферзи». Белая пешка на четвертой (или черная — на пятой) горизонтали. Оппозиция. Борьба за оппозицию. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Добейся ничьей». Белая пешка на третьей и второй (или черная — на шестой и седьмой) горизонталях. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Добейся ничьей». Удивительные ничейные положения. Король против короля и двух коней. Дидактические задания «Мат в один ход», «Путь к ничьей». Король против короля, слона и пешки. Король против короля, коня и пешки. Дидактические задания «Проведи пешку в ферзи», «Путь к ничьей». Удивительные выигрышные положения. Дидактические задания «Мат в три хода», «Проведи пешку в ферзи». Цикл дидактических заданий «Помоги рассеянному художнику» (19 ч).

<p><b>Повторение программного материала</b></p>	<p>Основы дебюта. Невыгодность раннего ввода в игру ладей, ферзя и короля. Детский мат. Защита. Вариации на тему детского мата. «Повторюшка-хрюшка». Наказание «повторюшек». Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Борьба за центр. Безопасное положение короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Успешное развязывание. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты. Основы миттельшпиля. Комбинации на мат в три хода. Комбинации для достижения ничьей. Основы эндшпиля. Тяжелые фигуры против тяжелых фигур. Тяжелые фигуры против легких фигур. Мат двумя слонами. Мат слоном и конем. Король и пешка против короля. Удивительные ничейные положения. Удивительные выигрышные положения (3 ч).</p>	<p><b>Оценивать</b> соотношения сил на шахматной доске в малофигурной учебной позиции. <b>Находить</b> атакующие и защитительные ходы в том или ином учебном положении. <b>Объявлять</b> мат в два и в три хода в простейших учебных положениях. <b>Проводить</b> несложные комбинации. <b>Разыгрывать</b> без большого количества ошибок простейшие эндшпильные позиции. <b>Выбирать</b> правильный ход из нескольких возможных. <b>Моделировать</b> ситуации постановки мата. <b>Обосновывать</b> выбор своего хода в том или ином положении. <b>Совершать</b> передвижения шахматных фигур не только на шахматной доске, но и «в уме» — во внутреннем плане. <b>Решать</b> дидактические задания.</p>
---	--	--