**" Шахматный всеобуч"**

1. **Планируемые результаты освоения учебного курса**

Планируемые личностные результаты:

1) воспитание российской гражданской идентичности: патриотизма, уважения к Отечеству, прошлое и настоящее многонационального народа России; осознание своей этнической принадлежности, знание истории, языка, культуры своего народа, своего края, основ культурного наследия народов России и человечества; усвоение гуманистических, демократических и традиционных ценностей многонационального российского общества; воспитание чувства ответственности и долга перед Родиной;

2) формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений с учетом устойчивых познавательных интересов, а также на основе формирования уважительного отношения к труду, развития опыта участия в социально значимом труде;

3) формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;

4) формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нем взаимопонимания;

5) освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества; участие в школьном самоуправлении и общественной жизни в пределах возрастных компетенций с учетом региональных, этнокультурных, социальных и экономических особенностей;

6) развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личностного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;

7) формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;

8) формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях, угрожающих жизни и здоровью людей, правил поведения на транспорте и на дорогах;

9) формирование основ экологической культуры соответствующей современному уровню экологического мышления, развитие опыта экологически ориентированной рефлексивно-оценочной и практической деятельности в жизненных ситуациях;

10) осознание значения семьи в жизни человека и общества, принятие ценности семейной жизни, уважительное и заботливое отношение к членам своей семьи;

11) развитие эстетического сознания через освоение художественного наследия народов России и мира, творческой деятельности эстетического характера.

Планируемые метапредметные результаты:

1) умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

2) умение самостоятельно планировать пути достижения целей, в том числе альтернативные, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;

3) умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

4) умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;

5) владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

6) умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

7) умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;

8) смысловое чтение;

9) умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение;

10) умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей и потребностей; планирования и регуляции своей деятельности; владение устной и письменной речью, монологической контекстной речью;

11) формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий (далее - ИКТ компетенции); развитие мотивации к овладению культурой активного пользования словарями и другими поисковыми системами;

12) формирование и развитие экологического мышления, умение применять его в познавательной, коммуникативной, социальной практике и профессиональной ориентации.

**Предметные результаты**

– формирование первоначальных представлений о древней игре, о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учебы и социализации;

– овладение умениями организовать здоровьесберегающую жизнедеятельность;

– взаимодействие со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом;

– выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций;

- развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, начальных форм волевого управления поведением.

**Дети должны знать:**

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;

- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

 - правила хода и взятия каждой фигуры.

Дети должны уметь:

ориентироваться на шахматной доске;

различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

правильно помещать шахматную доску между партнерами;

правильно расставлять фигуры перед игрой;

играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

записывать «неподвижную шахматную позицию» в соответствии с шахматной нотацией;

рокировать;

объявлять шах;

ставить мат;

решать элементарные задачи на мат в один ход.

**2.Содержание учебного курса с указанием форм организации и видов деятельности (34ч)**

Формы организации внеурочной деятельности: соревнования, конкурсы, проекты, сеансы одновременной игры, решение задач.

 Виды деятельности :игровая, познавательная, досугово - развлекательная.

1. КОМПЬЮТЕР. Общие сведения о компьютере и его устройстве (системный блок - «мозг» компьютера, монитор, клавиатура, мышь). Порядок включения и выключения, правила поведения за компьютером и организация рабочего места (осанка, расстояние от глаз до экрана и т.п.). Первое знакомство со специализированным программным комплексом «Шахматное образование» (СПК ШО) и программой обучающей шахматам «Динозавры учат шахматам».
2. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, запись «неподвижной» позиции

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.

Компьютерные игры и упражнения на узнавание горизонталей, вертикалей, диагоналей, центра

3. 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.

«Угадайка». 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.

Компьютерные игры и упражнения

4. 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.

Компьютерные игры и упражнения

5. 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 черные при любом своем ответе проиграли одну из 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 моделируют в доступном для детей виде, те или иные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в реальной игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

Компьютерные игры и упражнения

6. 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.

Компьютерные игры и упражнения

7. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.
Шахматная нотация. 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.

Компьютерные игры и упражнения

Распределение программного материала

 **2 класс**

Урок 1. КОМПЬЮТЕР, Специализированный программный комплекс «Шахматное образование» и обучающая шахматная программа «Динозавры учат шахматам».

Урок 2. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Компьютерные игры и упражнения.

Урок 3. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Компьютерные игры и упражнения на узнавание горизонталей и вертикалей.

Урок 4. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Диагональ. 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. Компьютерные игры и упражнения на узнавание диагоналей и центра.

Урок 5. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Секретная фигура», «Что общего?». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 6. НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Запись «неподвижной» шахматной позиции. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 7. ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 8. ЛАДЬЯ. Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 9. СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 10. СЛОН. Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 11. ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 12. КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь - легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 13. КОНЬ. Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 14. ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 15. ПЕШКА. Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 16. ФЕРЗЬ. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь - тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат». Компьютерные игры и упражнения. Компьютерные игры и упражнения.

Урок 17. ФЕРЗЬ. Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 18. КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 19. ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 20. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 21. КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 22. КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 23. РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 24. ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 25. ШАХ. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 26. МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 27. МАТ. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 28. МАТ. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 29. НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 30. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Правила поведения за шахматной доской. Дидактическая игра «Два хода». Компьютерные игры и упражнения.

Урок 31. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Компьютерные игры и упражнения.

Урок 32. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения. Компьютерные игры и упражнения.

Урок 33. ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА. Проверочная работа.

Урок 34. ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА. Итоговая контрольная работа.

**3-4 классы (сборная группа)**

Урок 1. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА: Специализированный программный комплекс «Шахматное образование».

 Основные шахматные термины. Ходы фигур (каждой по отдельности,

рокировка, превращение пешки, взятие на проходе), взятия фигур. Компьютерные игры и упражнения на тему «Лабиринт».

 Урок 2. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА: Начальная позиция.

Мат. Пат. Компьютерные игры и упражнения на мат в один ход.

 Урок 3. СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ ШАХМАТ: Легенды о возникновении шахмат. Чатуранга, шатранж, шахматы на Руси. Чемпионы мира по шахматам. Компьютерные игры и упражнения на мат в один ход.

 Урок 4. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ: Обозначение вертикалей, горизонталей,

 полей, запись «неподвижной шахматной позиции» (повторение). Краткая и полная нотация. Обозначение взятия, шаха, мата. Запись шахматной партии из

 начального положения. Компьютерные игры и упражнения.

 Урок 5. ЦЕННОСТЬ ФИГУР: «Стоимость» фигур в пешках (повторение).

 Сравнительная ценность фигур. Компьютерные игры и упражнения. Урок 6. НАПАДЕНИЕ И ЗАЩИТА, РАЗМЕН: Выгодный и невыгодный размен.

Защищенная и незащищенная фигура. Компьютерные игры и упражнения. Урок 7. СПОСОБЫ ЗАЩИТЫ ОТ НАПАДЕНИЯ: Три способа защиты от

 нападения: уничтожение атакующей фигуры, отход на безопасное поле,

 привлечение фигуры-защитника. Компьютерные игры и упражнения.

 Урок 8. ЗАЩИТА ОТ НАПАДЕНИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ): Еще два способа защиты от нападения: перекрытие и контрнападение. Компьютерные игры и упражнения

Урок 9. КАК ПРАВИЛЬНО НАПАДАТЬ И ЗАЩИЩАТЬСЯ: *Число нападений и защит. Принцип экономии. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 10. РЕАЛИЗАЦИЯ БОЛЬШОГО МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА: *Мат тяжелыми фигурами. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 11. РЕАЛИЗАЦИЯ БОЛЬШОГО МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА: *Мат ферзем. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 12. РЕАЛИЗАЦИЯ БОЛЬШОГО МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА: *Мат ладьей. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 13. РЕАЛИЗАЦИЯ БОЛЬШОГО МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА: *Проведение пешки в ферзи при большом материальном перевесе. К* Урок 14. ПРАВИЛО КВАДРАТА: *Проведение пешки в ферзи без помощи короля. Ко* Урок 15. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ: *Основные принципы разыгрывания дебюта. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 16. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ: *Принцип быстрейшей мобилизации сил. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 17. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ: *О раннем развитии ферзя. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 18. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ: *О гармоничном пешечном расположении. Понятие жертвы. Компьютерные игры и упражнения*

Урок 19. БОРЬБА ЗА ЦЕНТР: *Разбор учебно-иллюстративных партий. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 20. ОСНОВЫ ШАХМАТНОЙ ТАКТИКИ: *Двойной удар. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 21. КОНЕВЫЕ И ПЕШЕЧНЫЕ ВИЛКИ: *Разбор учебно-иллюстративных примеров. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 22. СВЯЗКА: *Полная и неполная связка. Разбор учебно-иллюстративных примеров. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 23. КАК БОРОТЬСЯ СО СВЯЗКОЙ: *Разбор учебно-иллюстративных примеров. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 24. РАЗВЯЗЫВАНИЕ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 25. УНИЧТОЖЕНИЕ ЗАЩИТЫ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 26. ОТКРЫТОЕ НАПАДЕНИЕ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 27. ОТКРЫТЫЙ ШАХ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 28. ДВОЙНОЙ ШАХ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 29. ЗАВЛЕЧЕНИЕ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 30. ОТВЛЕЧЕНИЕ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 31. БЛОКИРОВКА: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 32. МАТ НА ПОСЛЕДНЕЙ ГОРИЗОНТАЛИ: *Защита от мата на последней горизонтали («форточка»). Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.*

Урок 33. ИГРА НА ПАТ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Проверочная работа – компьютерный тест (подготовка к итоговой контрольной работе).*

*Урок 34 .Соревнования по шахматам*

**3.Тематическое планирование учебного курса " Шахматный всеобуч"**

**2 класс**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Тема | Кол-во часов |
| 1 | КОМПЬЮТЕР. | 1 |
| 2 | ШАХМАТНАЯ ДОСКА. | 1 |
| 3 |  ШАХМАТНАЯ ДОСКА. | 1 |
| 4 | ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. | 1 |
| 5 | ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. | 1 |
| 6 | НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». | 1 |
| 7 | ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении | 1 |
| 8 | ЛАДЬЯ. Дидактические игры «Захват контрольного поля», | 1 |
| 9 | СЛОН. Место слона в начальном положении | 1 |
| 10 | СЛОН. Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля» | 1 |
| 11 | ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА | 1 |
| 12 | КОНЬ. Место коня в начальном положении | 1 |
| 13 | КОНЬ. Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» | 1 |
| 14 | ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка | 1 |
| 15 | ПЕШКА. Дидактические игры «Игра на уничтожение» | 1 |
| 16 | ФЕРЗЬ. Место ферзя в начальном положении | 1 |
| 17 | ФЕРЗЬ. Ход ферзя, взятие | 1 |
| 18 | КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА | 1 |
| 19 | ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА. | 1 |
| 20 | ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА | 1 |
| 21 | КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие | 1 |
| 22 | КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР | 1 |
| 23 | РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». Компьютерные игры и упражнения. | 1 |
| 24 | ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Компьютерные игры и упражнения. | 1 |
| 25 | ШАХ. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах». Компьютерные игры и упражнения. | 1 |
| 26 | МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат». Компьютерные игры и упражнения | 1 |
| 27 | МАТ. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход». Компьютерные игры и упражнения. | 1 |
| 28 | МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат». Компьютерные игры и упражнения | 1 |
| 29 | НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». Компьютерные игры и упражнения. | 1 |
| 30 | ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ | 1 |
| 31 | ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ | 1 |
| 32 | ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ | 1 |
| 33 | ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА | 1 |
| 34 | ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА | 1 |

**3-4 классы (сборная группа)**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| № | Тема | Кол-во часов |
| 1 |  Урок 1. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА: Специализированный программный комплекс «Шахматное образование». Основные шахматные термины. Ходы фигур (каждой по отдельности, рокировка, превращение пешки, взятие на проходе), взятия фигур. Компьютерные игры и упражнения на тему «Лабиринт». | 1 |
| 2 |  Урок 2. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА: Начальная позиция. Мат. Пат. Компьютерные игры и упражнения на мат в один ход | 1 |
| 3 | . Урок 3. СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ ШАХМАТ: Легенды о возникновении шахмат. Чатуранга, шатранж, шахматы на Руси. Чемпионы мира по шахматам. Компьютерные игры и упражнения на мат в один ход. | 1 |
| 4 | Урок 4. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ: Обозначение вертикалей, горизонталей, полей, запись «неподвижной шахматной позиции» (повторение). Краткая и полная нотация. Обозначение взятия, шаха, мата. Запись шахматной партии из начального положения. Компьютерные игры и упражнения | 1 |
| 5 |  Урок 5. ЦЕННОСТЬ ФИГУР: «Стоимость» фигур в пешках (повторение) Сравнительная ценность фигур. Компьютерные игры и упражнения. | 1 |
| 6 | Урок 6. НАПАДЕНИЕ И ЗАЩИТА, РАЗМЕН: Выгодный и невыгодный размен. Защищенная и незащищенная фигура. Компьютерные игры и упражнения | 1 |
| 7 | Урок 7. СПОСОБЫ ЗАЩИТЫ ОТ НАПАДЕНИЯ: Три способа защиты от нападения: уничтожение атакующей фигуры, отход на безопасное поле, привлечение фигуры-защитника. Компьютерные игры и упражнения | 1 |
| 8 | Урок 8. ЗАЩИТА ОТ НАПАДЕНИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ): Еще два способа защиты от нападения: перекрытие и контрнападение. Компьютерные игры и упражнения | 1 |
| 9 | Урок 9. КАК ПРАВИЛЬНО НАПАДАТЬ И ЗАЩИЩАТЬСЯ: *Число нападений и защит. Принцип экономии. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 10 | Урок 10. РЕАЛИЗАЦИЯ БОЛЬШОГО МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА: *Мат тяжелыми фигурами. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 11 | Урок 11. РЕАЛИЗАЦИЯ БОЛЬШОГО МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА: *Мат ферзем. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 12 | Урок 12. РЕАЛИЗАЦИЯ БОЛЬШОГО МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА: *Мат ладьей. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 13 | Урок 13. РЕАЛИЗАЦИЯ БОЛЬШОГО МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА: *Проведение пешки в ферзи при большом материальном перевесе.* | 1 |
| 14 | *.* Урок 14. ПРАВИЛО КВАДРАТА: *Проведение пешки в ферзи без помощи короля.* | 1 |
| 15 | Урок 15. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ: *Основные принципы разыгрывания дебюта. Компьютерные игры и упражнения* | 1 |
| 16 | *.*Урок 16. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ: *Принцип быстрейшей мобилизации сил. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 17 | Урок 17. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ: *О раннем развитии ферзя. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 18 | Урок 18. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ: *О гармоничном пешечном расположении. Понятие жертвы. Компьютерные игры и упражнения* | 1 |
| 19 | Урок 19. БОРЬБА ЗА ЦЕНТР: *Разбор учебно-иллюстративных партий. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 20 | Урок 20. ОСНОВЫ ШАХМАТНОЙ ТАКТИКИ: *Двойной удар. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 21 | Урок 21. КОНЕВЫЕ И ПЕШЕЧНЫЕ ВИЛКИ: *Разбор учебно-иллюстративных примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 22 | Урок 22. СВЯЗКА: *Полная и неполная связка. Разбор учебно-иллюстративных примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 23 | Урок 23. КАК БОРОТЬСЯ СО СВЯЗКОЙ: *Разбор учебно-иллюстративных примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 24 | Урок 24. РАЗВЯЗЫВАНИЕ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 25 | Урок 25. УНИЧТОЖЕНИЕ ЗАЩИТЫ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 26 | Урок 26. ОТКРЫТОЕ НАПАДЕНИЕ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 27 | Урок 27. ОТКРЫТЫЙ ШАХ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 28 | Урок 28. ДВОЙНОЙ ШАХ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 29 | Урок 29. ЗАВЛЕЧЕНИЕ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 30 | Урок 30. ОТВЛЕЧЕНИЕ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 31 | Урок 31. БЛОКИРОВКА: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 32 | Урок 32. МАТ НА ПОСЛЕДНЕЙ ГОРИЗОНТАЛИ: *Защита от мата на последней горизонтали («форточка»). Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |
| 33 | Урок 33. ИГРА НА ПАТ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Проверочная работа – компьютерный тест (подготовка к итоговой контрольной работе).* | 1 |
| 34 | *Урок 34 .Соревнования по шахматам*  | 1 |

**Календарно-тематическое планирование учебного курса " Шахматный всеобуч"**

2 класс

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Тема | Кол-во часов |  Дата |
| 2А | 2В | 2Б | 2Г |
| 1 | КОМПЬЮТЕР. | 1 |  |  |  |  |
| 2 | ШАХМАТНАЯ ДОСКА. | 1 |  |  |  |  |
| 3 |  ШАХМАТНАЯ ДОСКА. | 1 |  |  |  |  |
| 4 | ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. | 1 |  |  |  |  |
| 5 | ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. | 1 |  |  |  |  |
| 6 | НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». | 1 |  |  |  |  |
| 7 | ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении | 1 |  |  |  |  |
| 8 | ЛАДЬЯ. Дидактические игры «Захват контрольного поля», | 1 |  |  |  |  |
| 9 | СЛОН. Место слона в начальном положении | 1 |  |  |  |  |
| 10 | СЛОН. Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля» | 1 |  |  |  |  |
| 11 | ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА | 1 |  |  |  |  |
| 12 | КОНЬ. Место коня в начальном положении | 1 |  |  |  |  |
| 13 | КОНЬ. Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» | 1 |  |  |  |  |
| 14 | ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка | 1 |  |  |  |  |
| 15 | ПЕШКА. Дидактические игры «Игра на уничтожение» | 1 |  |  |  |  |
| 16 | ФЕРЗЬ. Место ферзя в начальном положении | 1 |  |  |  |  |
| 17 | ФЕРЗЬ. Ход ферзя, взятие | 1 |  |  |  |  |
| 18 | КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА | 1 |  |  |  |  |
| 19 | ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА. | 1 |  |  |  |  |
| 20 | ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА | 1 |  |  |  |  |
| 21 | КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие | 1 |  |  |  |  |
| 22 | КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР | 1 |  |  |  |  |
| 23 | РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». Компьютерные игры и упражнения. | 1 |  |  |  |  |
| 24 | ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Компьютерные игры и упражнения. | 1 |  |  |  |  |
| 25 | ШАХ. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах». Компьютерные игры и упражнения. | 1 |  |  |  |  |
| 26 | МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат». Компьютерные игры и упражнения | 1 |  |  |  |  |
| 27 | МАТ. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход». Компьютерные игры и упражнения. | 1 |  |  |  |  |
| 28 | МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат». Компьютерные игры и упражнения | 1 |  |  |  |  |
| 29 | НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». Компьютерные игры и упражнения. | 1 |  |  |  |  |
| 30 | ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ | 1 |  |  |  |  |
| 31 | ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ | 1 |  |  |  |  |
| 32 | ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ | 1 |  |  |  |  |
| 33 | ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА | 1 |  |  |  |  |
| 34 | ПОВТОРЕНИЕ ПРОГРАММНОГО МАТЕРИАЛА | 1 |  |  |  |  |

**3-4 класс (сборная группа)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| № | Тема | Кол-во часов | Дата |
| 1 |  Урок 1. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА: Специализированный программный комплекс «Шахматное образование». Основные шахматные термины. Ходы фигур (каждой по отдельности, рокировка, превращение пешки, взятие на проходе), взятия фигур. Компьютерные игры и упражнения на тему «Лабиринт». | 1 |  |
| 2 |  Урок 2. ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО МАТЕРИАЛА: Начальная позиция. Мат. Пат. Компьютерные игры и упражнения на мат в один ход | 1 |  |
| 3 | . Урок 3. СТРАНИЦЫ ИСТОРИИ ШАХМАТ: Легенды о возникновении шахмат. Чатуранга, шатранж, шахматы на Руси. Чемпионы мира по шахматам. Компьютерные игры и упражнения на мат в один ход. | 1 |  |
| 4 | Урок 4. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ: Обозначение вертикалей, горизонталей, полей, запись «неподвижной шахматной позиции» (повторение). Краткая и полная нотация. Обозначение взятия, шаха, мата. Запись шахматной партии из начального положения. Компьютерные игры и упражнения | 1 |  |
| 5 |  Урок 5. ЦЕННОСТЬ ФИГУР: «Стоимость» фигур в пешках (повторение) Сравнительная ценность фигур. Компьютерные игры и упражнения. | 1 |  |
| 6 | Урок 6. НАПАДЕНИЕ И ЗАЩИТА, РАЗМЕН: Выгодный и невыгодный размен. Защищенная и незащищенная фигура. Компьютерные игры и упражнения | 1 |  |
| 7 | Урок 7. СПОСОБЫ ЗАЩИТЫ ОТ НАПАДЕНИЯ: Три способа защиты от нападения: уничтожение атакующей фигуры, отход на безопасное поле, привлечение фигуры-защитника. Компьютерные игры и упражнения | 1 |  |
| 8 | Урок 8. ЗАЩИТА ОТ НАПАДЕНИЯ (ПРОДОЛЖЕНИЕ): Еще два способа защиты от нападения: перекрытие и контрнападение. Компьютерные игры и упражнения | 1 |  |
| 9 | Урок 9. КАК ПРАВИЛЬНО НАПАДАТЬ И ЗАЩИЩАТЬСЯ: *Число нападений и защит. Принцип экономии. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 10 | Урок 10. РЕАЛИЗАЦИЯ БОЛЬШОГО МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА: *Мат тяжелыми фигурами. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 11 | Урок 11. РЕАЛИЗАЦИЯ БОЛЬШОГО МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА: *Мат ферзем. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 12 | Урок 12. РЕАЛИЗАЦИЯ БОЛЬШОГО МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА: *Мат ладьей. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 13 | Урок 13. РЕАЛИЗАЦИЯ БОЛЬШОГО МАТЕРИАЛЬНОГО ПЕРЕВЕСА: *Проведение пешки в ферзи при большом материальном перевесе.* | 1 |  |
| 14 | *.* Урок 14. ПРАВИЛО КВАДРАТА: *Проведение пешки в ферзи без помощи короля.* | 1 |  |
| 15 | Урок 15. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ: *Основные принципы разыгрывания дебюта. Компьютерные игры и упражнения* | 1 |  |
| 16 | *.*Урок 16. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ: *Принцип быстрейшей мобилизации сил. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 17 | Урок 17. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ: *О раннем развитии ферзя. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 18 | Урок 18. КАК НАЧИНАТЬ ПАРТИЮ: *О гармоничном пешечном расположении. Понятие жертвы. Компьютерные игры и упражнения* | 1 |  |
| 19 | Урок 19. БОРЬБА ЗА ЦЕНТР: *Разбор учебно-иллюстративных партий. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 20 | Урок 20. ОСНОВЫ ШАХМАТНОЙ ТАКТИКИ: *Двойной удар. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 21 | Урок 21. КОНЕВЫЕ И ПЕШЕЧНЫЕ ВИЛКИ: *Разбор учебно-иллюстративных примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 22 | Урок 22. СВЯЗКА: *Полная и неполная связка. Разбор учебно-иллюстративных примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 23 | Урок 23. КАК БОРОТЬСЯ СО СВЯЗКОЙ: *Разбор учебно-иллюстративных примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 24 | Урок 24. РАЗВЯЗЫВАНИЕ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 25 | Урок 25. УНИЧТОЖЕНИЕ ЗАЩИТЫ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 26 | Урок 26. ОТКРЫТОЕ НАПАДЕНИЕ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 27 | Урок 27. ОТКРЫТЫЙ ШАХ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 28 | Урок 28. ДВОЙНОЙ ШАХ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 29 | Урок 29. ЗАВЛЕЧЕНИЕ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 30 | Урок 30. ОТВЛЕЧЕНИЕ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 31 | Урок 31. БЛОКИРОВКА: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 32 | Урок 32. МАТ НА ПОСЛЕДНЕЙ ГОРИЗОНТАЛИ: *Защита от мата на последней горизонтали («форточка»). Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Компьютерные игры и упражнения.* | 1 |  |
| 33 | Урок 33. ИГРА НА ПАТ: *Разбор учебно-иллюстративных партий и примеров. Проверочная работа – компьютерный тест (подготовка к итоговой контрольной работе).* | 1 |  |
| 34 | *Урок 34 .Соревнования по шахматам*  | 1 |  |