

государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
начальная школа «Гармония» п.г.т.Безенчук
муниципального района Безенчукский Самарской области

Проверено
Методист


(подпись)

Губанова Е.В.

« 10 » августа 2026 г.

Утверждаю
Директор ГБОУ НШ «Гармония»
п.г.т.Безенчук



В.И.Шишкина

(подпись)

Приказ № 40/40 от «14» августа 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Курс внеурочной деятельности **ШАХМАТЫ В ШКОЛЕ** Класс 2-3

Количество часов по учебному плану **34 в год 1 в неделю.**

Составлена в соответствии с рабочей программой курса внеурочной деятельности
"Раскрывая секреты текста" (НОО). - М.: ИСРО РАО, 2023г.

Направление внеурочной деятельности: **Спортивно-оздоровительная деятельность**

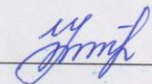
Автор-составитель:

Истомина А.Ю., учитель начальных классов,

Рассмотрена на заседании МО учителей начальных классов
(название методического объединения)

Протокол № 5 от «12 » августа 2026 г.

Руководитель МО Цаплина Е.А.



Пояснительная записка

Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматы в школе» 2-3 классы подготовлена в соответствии с требованиями ФГОС НОО и концепцией физического воспитания.

Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматы в школе» предназначена для спортивно-оздоровительной работы с учащимися, проявляющими интерес к физической культуре и спорту.

В начальной школе происходят радикальные изменения, связанные с приоритетом целей обучения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

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

Данная программа направлена на формирование, сохранение и укрепления здоровья учащихся, в основу, которой положены культурологический и личностно-ориентированный подходы. Программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Шахматы в школе» носит образовательно-воспитательный характер.

Цель программы: создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыследеятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Этот курс может без труда освоить каждый учитель начальной школы, даже если он совсем не знаком с шахматной игрой.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению «до матового» периода игры.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске. Большое

значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность детей на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Место курса внеурочной деятельности в учебном плане

На изучение курса «Шахматы в школе» отводится 136 часов 2класс -68 часов (2 часа в неделю), 3класс - 68 часов в год (2 часа в неделю).

Содержание курса внеурочной деятельности «Шахматы в школе»

Первый год обучения состоит из 6 разделов:

Раздел 1: «История шахмат и шахматная доска» (3 часа)

Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Раздел 2: «Шахматные фигуры» (4 часа)

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

Раздел 3: «Начальная расстановка фигур» (6 часов)

Начальное положение (начальная позиция) Расположение каждой из фигур в начальной позиции. Правило «ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Раздел 4: «Ходы и взятие фигур» (10 часов)

Правила хода и взятия каждой из фигур. Игра «на уничтожение» Белопольные и чернопольные слоны. Одноцветные и разноцветные слоны. Легкие и тяжелые фигуры: ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

Раздел 5: «Игра всеми фигурами из начального положения». (14 часов).

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

Раздел 6: «Тактика» (31 час)

Основные тактические приемы. Связка. Вилка. Сквозной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Жертвы. Классическая жертва слона. Жертва Ласкера. Позиционная жертва. Комбинационная жертва. Жертва ферзя. Комбинации. Отвлечение. Уничтожение защитника. Перегрузка. Завлечение. Блокировка. Мельница. Рентген. Цвишенцуг. Активный король. Цугцванг. Пешечные окончания. Правило квадрата. Король помогает пешке. Оппозиция. Дальняя оппозиция. Выжидательный ход. Триангуляция.

Планируемые результаты освоения примерной рабочей программы

Личностные результаты

У ученика сформируется

- готовность и способность учащихся к саморазвитию;
- мотивация к учению и познанию;
- сформированность основ российской, гражданской идентичности;

Ученик получит возможность для формирования

- возможности продвижения своим темпом;
- понимания взаимосвязи новых знаний с предметами и явлениями окружающего мира;
- умения осуществлять собственный выбор;
- устойчивого интереса к занятиям шахматами;
- умение выстраивать внутренний план действий;
- пространственное воображение;
- целеустремленности, настойчивости в достижении цели;
- самостоятельности выбора решения и ответственности за них.

Метапредметные результаты

Ученик научится:

- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно;
- проговаривать последовательность действий;
- высказывать своё предположение (версию) на основе данного задания;
- работать по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.

Предметные результаты

Ученик получит возможность научиться:

- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход;
- участвовать в соревнованиях.

Ожидаемые результаты к уровню подготовленности учащихся

К концу первого года обучения дети должны знать:

- имеет представление об истории и происхождении шахмат,
- знает правила игры и турнирного поведения,
- умеет применять полученные теоретические знания на практике,
- с удовольствием играет в шахматы,
- видит и осознает свои ошибки,
- знает нормы этикета при игре в шахматы.
- 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.

К концу первого года обучения дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;

- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Тематическое планирование курса внеурочной деятельности «Шахматы»

1-й год обучения

№	Наименование раздела программы. Тема	Основное содержание	Основные виды деятельности обучающихся	Электронные (цифровые образовательные ресурсы)
«История шахмат и шахматная доска» (3 часа)				
1	История шахмат.	Знакомство с историей шахмат. Чтение дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	Знакомятся с историей игры. Читают дидактическую сказку «Котят-хвастунишки».	
2	Шахматная доска	Расположение доски между партнерами.	Запоминают ТБ. Расписываются в журнале инструктажей. Выполняют дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль».	
3	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.	Слушают дидактическую сказку из книги И.Г. Сухина «Приключения в Шахматной стране» Выполняют дидактическое задание «Диагональ».	
«Шахматные фигуры» (4 часа)				
4	Шахматные фигуры.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Выполняют дидактические задания и игры	

			«Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Что общего?», «Большая и маленькая».	
5	Начальное положение.	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.	Выполняют дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».	
6	Ладья 1	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие.	Выполняют дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
7	Ладья 2	«Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».	Выполняют дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля»,	
«Начальная расстановка фигур» (6 часов)				
8	Слон 1	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.	Выполняют дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
9	Слон 2	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.	Выполняют дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух),	

			«Ограничение подвижности».	
10	Ладья против слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем».	Выполняют 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».	
11	Ферзь 1	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.	Выполняют дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
12	Ферзь 2	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.	Выполняют дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	
«Ходы и взятие фигур» (10 часов)				
13	Ферзь 3	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.	Выполняют дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя),	

			«Ограничение подвижности».	
14	Конь 1	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.	Выполняют дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
15	Конь 2	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.	Выполняют 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».	
16	Конь против ферзя, ладьи, коня.		Выполняют дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
17	Пешка 1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	Выполняют дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин».	
18	Пешка 2	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.	Выполняют дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки	

			против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности»	
Игра всеми фигурами из начального положения (14 часов)				
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	Пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения. «Ограничение подвижности».	Выполняют дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита». Дидактические игры «Игра на уничтожение» «Ограничение подвижности».	
20	Король	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.	Выполняют дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение и сказки «Лена, Оля и Баба Яга».	
21	Король против других фигур.	Король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».	Выполняют дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие».	
22	Шах 1	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	Выполняют дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».	

23	Шах 2	Открытый шах. Двойной шах.	Выполняют дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах».	
24	Мат 1	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	Выполняют дидактическое задание «Мат или не мат».	
25	Мат 2	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры).	Выполняют дидактическое задание «Мат в один ход».	
26	Мат 3	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	Выполняют дидактическое задание «Дай мат в один ход».	
27	Ничья, Пат.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.	Выполняют дидактическое задание «Пат или не пат».	
28	Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.	Выполняют дидактическое задание «Рокировка».	
29	Шахматная партия 1	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию).	Дидактическая игра «Два хода»	
30	Шахматная партия 2	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Дидактическая игра «Два хода»	
31	Шахматная партия 3	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	Дидактическая игра «Два хода»	
32	Повторение программного материала.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Дидактическая игра «Два хода»	
33	Повторение программного материала.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Дидактическая игра «Два хода»	

34	Повторение программного материала.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.	Дидактическая игра «Два хода»	
«Тактика» (31 час)				
35	Основные тактические приемы.	В шахматах используются несколько основных тактических приёмов: «связка», «отвлечение», «завлечение» и «сквозная атака». Эти приёмы помогают создать преимущество, взять фигуры соперника или ослабить его позицию.	Запоминают и пробуют на поле тактические приемы.	
36	Связка.	Связка в шахматах — это тактический приём, при котором атакуемая фигура не может или не должна двигаться, потому что за ней стоит более ценная фигура . В связке участвуют, как правило, три фигуры: Связывающая — нападающая фигура. Связанная (заслоняющая) — защищающая, связка обычно ограничивает её подвижность и атакующие действия. Прикрываемая — защищаемая.	Запоминают прием «Связка» и отрабатывают его на шахматном поле.	
37	Вилка.	Вилка (двойной удар) в шахматах — положение в шахматной партии, когда две или более фигуры одного игрока находятся под боем одной фигуры другого игрока. Позволяет получить материальный перевес нападением на незащищённые фигуры. Становится ещё опаснее, если одной из атакованных фигур является король, который получает шах, и противнику нужно в первую очередь защитить его. Часто используется для выгодного размена, поскольку за один ход невозможно увести больше одной фигуры из-под боя.	Запоминают значение вилки в игре. Выполняют положение на шахматном поле.	
38	Сквозной удар.	Сквозной удар (копё) в шахматах — приём, при котором атакующая фигура атакует две фигуры противника, выстроенные в ряд на одной горизонтали, вертикали или диагонали. Фигуры выстроены таким образом, что в первую очередь атакуется более ценная. Ей, скорее всего, придётся отступить, обнажив менее ценную фигуру, которая будет взята на следующем ходу.	Запоминают и выполняют тактический прием на шахматном поле.	
39	Открытое нападение.	Открытое (вскрытое) нападение в шахматах — тактический приём, при котором в результате ухода фигуры или пешки открывается линия действия другой фигуры того же цвета (обязательно дальнбойной		

		— ферзь, ладья или слон). Эта вторая фигура создаёт угрозу неприятельскому объекту Приём задействует две фигуры, стоящие на одной линии: горизонтали, вертикали или диагонали. При этом и вскрывающая, и вскрытая фигуры создают по одной угрозе.		
40	Открытый шах.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата. <i>Дидактические игры и задания</i> «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.	
41	Двойной шах.	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. <i>Дидактические игры и задания</i> «Шах или мат». Шах или мат черному королю? «Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске. «Мат в один ход». «На крайнюю линию». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей. «В угол». «Ограниченный король».	Требуется объявить мат в один ход черному королю. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.	
42	Жертвы.	Жертва в шахматах — это отдача какого-либо материала (пешки, фигуры, нескольких фигур) для получения решающего или позиционного преимущества, для объявления мата или сведения игры вничью. Также жертва может иметь целью захват или перехват инициативы, получение компенсации в виде контроля над центром или ключевыми полями	Запоминают термин и выполняют тактический прием на шахматном поле.	
43	Классическая жертва слона.	Классическая жертва слона в шахматах (также известна как «греческое жертвоприношение даром») — это тактический приём, при котором слона жертвуют за пешку на поле h7 (или h2) в какой-то момент после рокировки противника на королевском фланге	Запоминают термины и выполняют тактическую позицию на шахматном поле.	
44	Жертва Ласкера.	Жертва Ласкера в шахматах — это комбинация с двойной жертвой слонов. Начинается как классическая жертва слона на поле h7 (h2), но затем жертвуется второй слон — на поле g7 (g2). Название связано с партией Эмануэля Ласкера против Иоганна	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле.	

		Бауэра , сыгранной в Амстердаме в 1889 году. Ласкер первый показал эту идею.		
45	Позиционная жертва.	Позиционная жертва в шахматах — это добровольная отдача материала с целью лучшей реализации потенциала оставшихся фигур . Иными словами, шахматист уменьшает количество своего боевого материала, но увеличивает КПД оставшегося.	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле.	
46	Комбинационная жертва.	Позиционное жертвоприношение обычно не решает исход партии, а лишь существенно изменяет динамику борьбы, придаёт ей новый импульс.	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле.	
47	Жертва ферзя.	Жертва ферзя в шахматах — это сознательная отдача этой фигуры с целью получения других выгод в игре. Как правило, игрок рассчитывает сделать выигрышную комбинацию, перехватить инициативу на доске, получить позиционное преимущество или обострить ситуацию в цейтноте противника. Жертва ферзя может быть предпринята и для спасения партии: вечным шахом, достижением позиции пата, сведением игры к теоретически ничейному эндшпилю.	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле	
48	Комбинации.	Комбинация в шахматах — это серия активных ходов, объединённых общей целью. Обычно сопутствующим элементом комбинации является жертва материала — пешки, фигуры, качества и т. п.. В каждой комбинации различают Мотив — обстановку, указывающую на возможность проведения комбинации. Идею — способ осуществления комбинации. Цель — результаты, достигнутые комбинацией.	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле.	
49	Отвлечение.	Отвлечение в шахматах — тактический приём, при котором фигура, вынужденная перейти на другое поле, перестаёт выполнять какие-либо важные функции (например, по защите другой фигуры, поля или линии).	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле.	

		Цель — смещение вражеской фигуры со своей позиции. При этом противник либо получает мат, либо несёт материальные потери. Во многих случаях отвлечение становится возможным при перегрузке фигуры противника (фигура защищает сразу несколько фигур или полей). chessteacher.ru Принцип Отвлечение часто достигается при помощи жертвы. Игрок отвлекает защитника, заставляет его перейти на другое поле, а затем наносит удар. Приём может применяться и для защиты: атакующая фигура отвлекается от атаки на короля, давая время самому напасть на противника или организовать защиту. Примеры: Позиция, где ферзь чёрных защищает последнюю горизонталь и диагональ e8 — a4, а белый конь на a5 сдерживает отход чёрного короля на b7. Задача — отвлечь ферзя от защиты последней горизонтали. Позиция, где конь чёрных перегружен, он вынужден контролировать поля h7 и e8, с обеими обязанностями ему не справиться. Отвлечение — отвлечение ладьи с первой горизонтали.		
50	Уничтожение защитника.	Уничтожение защитника в шахматах — это тактический приём, при котором уничтожается фигура противника, которая либо защищает противника от мата, либо защищает какую-то фигуру. Этот приём может использоваться как для получения материальных выгод, так и для выигрыша фигуры.	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле.	
51	Перегрузка.	Перегрузка в шахматах — это ситуация, когда фигура вынуждена защищать одновременно несколько целей и из-за этого не справляется со своими задачами. Фигура считается перегруженной, если она одновременно выполняет две и более защитные функции.	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле	
52	Завлечение.	Завлечение (привлечение) в шахматах — тактический приём, с помощью которого фигуру соперника (чаще всего короля) заставляют занять невыгодную позицию. Цель —	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле	

		использовать неудачное положение фигуры, чтобы: поставить мат; получить материальные выгоды; получить сильную инициативу. Обычно завлечение сопровождается жертвой, хотя встречаются случаи и без жертв. Принцип: Фигура соперника завлекается на неудачное поле, на котором она либо подвергается атаке и гибнет, либо существенно мешает координации собственных сил, из-за чего гибнут другие фигуры. Особенно эффективен приём, когда объектом его применения становится король.		
53	Блокировка 1.	Блокировка (блокирование поля) в шахматах — тактический приём, с помощью которого фигуры соперника блокируют путь отступления другой, как правило, более ценной фигуры, которая становится объектом атаки. Цель блокировки — ограничить подвижность фигур противника за счёт своих же фигур. Это особый вид завлечения: при завлечении объект нападения — завлекаемая фигура, при блокировке — блокированная.	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле	
54	Блокировка 2.	Блокировка (блокирование поля) в шахматах — тактический приём, с помощью которого фигуры соперника блокируют путь отступления другой, как правило, более ценной фигуры, которая становится объектом атаки. Цель блокировки — ограничить подвижность фигур противника за счёт своих же фигур. Это особый вид завлечения: при завлечении объект нападения — завлекаемая фигура, при блокировке — блокированная.	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле	
55	Мельница.	«Мельница» — типовая комбинация в шахматах с последовательным чередованием шахов и вскрытых шахов, объявляемых атакующей стороной. Название получила по аналогии с реальной мельницей: во время подобного удара фигуры перемалывают с доски фигуры соперника, словно мельница пшеницу.	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле	
56	Рентген.	«Рентген» в шахматах — тактический приём, при котором дальнобойная фигура	Запоминают комбинацию и	

		(ферзь, ладья или слон) воздействует на фигуру, пешку или важное поле противника через другую фигуру, стоящую на этой же линии. Иногда про нацелившуюся фигуру говорят, что она «просвечивает» нужную ей фигуру через другую, которая стоит на пути её возможного движения. Стоит эту фигуру убрать, и «рентген» становится реальной возможностью.	выполняют тактический прием на шахматном поле	
57	Цвишенцуг 1.	Цвишенцуг в шахматах — это промежуточный ход, сделанный в середине комбинации и улучшающий положение игрока.	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле	
58	Цвишенцуг 2.	Цвишенцуг в шахматах — это промежуточный ход, сделанный в середине комбинации и улучшающий положение игрока.	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле	
59	Активный король.	Активный король в шахматах — это король, который помогает своим фигурам, нападает на чужие пешки или оттесняет короля соперника. Особенно важен активный король в эндшпиле, где по мере уменьшения количества фигур на доске его мобильность и присутствие становятся более важными	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле	
60	Цугцванг.	Цугцванг в шахматах — это позиция, в которой любой ход игрока ведёт к ухудшению его позиции. Это может быть потеря фигур, мат или патовая ситуация Суть цугцванга — ограничение свободы игрока из-за невыгодного расположения фигур или малого числа доступных ходов. Некоторые причины: Незащищённые фигуры — если фигура игрока находится под атакой, и любой ход ею приводит к её потере. Заблокированные фигуры — если фигура игрока заблокирована своими же пешками или другими фигурами, и не может сделать ни одного хода. Опасность мата — если любой ход игрока приводит к мату.	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле.	
61	Пешечные окончания.	Пешечные окончания в шахматах — это ситуации в конце игры, когда на доске, помимо королей, остались только пешки. В таких окончаниях борьба	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием	

		становится сверхконкретной, цена каждого хода резко возрастает, поскольку любая ошибка может оказаться последней.	на шахматном поле.	
62	Правила квадрата.	Правило квадрата в шахматах — это правило, позволяющее определить, сможет ли король слабой стороны догнать пешку, не поддерживаемую собственным королём в окончании «король и пешка против одинокого короля». Суть правила: если король находится в воображаемом «квадрате пешки» или при своём ходе в него попадает, он задерживает и уничтожает пешку, если нет — она проходит в ферзи.	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле.	
63	Король помогает пешке.	Помощь короля пешке в шахматах — это оттеснение короля противника от вертикали, по которой пешка движется в ферзи, и главным образом от поля превращения. Это происходит в пешечных эндшпилях — в конце партии, когда короли обычно принимают активное участие в игре, помогая продвижению своих пешек в ферзи или препятствуя продвижению чужих пешек.	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле.	
64	Оппозиция 1.	Оппозиция в шахматах (от лат. oppositio — «сопротивление») — противостояние королей через нечётное количество полей по прямой линии или диагонали. Возможны оппозиции по вертикали, горизонтали и диагонали (в последнем случае — «косая»). Различают ближнюю и дальнюю оппозицию. Ближняя Расстояние между королями — одно поле.	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле.	
65	Оппозиция 2.	Оппозиция в шахматах (от лат. oppositio — «сопротивление») — противостояние королей через нечётное количество полей по прямой линии или диагонали. Возможны оппозиции по вертикали, горизонтали и диагонали (в последнем случае — «косая»). Различают ближнюю и дальнюю оппозицию. Ближняя Расстояние между королями — одно поле.	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле.	
66	Дальняя оппозиция.	Дальняя оппозиция в шахматах — это положение королей, при котором они находятся на расстоянии трёх или пяти полей друг от друга	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием	

			на шахматном поле.	
67	Выжидательный ход.	Выжидательный ход в шахматах — это ход, с помощью которого одна сторона передаёт очередь хода другой. Как правило, принципиального воздействия на рисунок позиции выжидательный ход не оказывает.	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле.	
68	Триангуляция.	Триангуляция в шахматах — это тактика, используемая, чтобы поставить противника в цугцванг (позицию, в которой невыгодно двигаться). Также триангуляцией называют потерю темпа или проигрыш хода	Запоминают комбинацию и выполняют тактический прием на шахматном поле.	

Учебно-методическое и материально-техническое обеспечение образовательного процесса

Материально-технические средства:

магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами – 1 штука;
шахматные часы – 2 штуки;
словарь шахматных терминов;
комплекты шахматных фигур с досками – 10–12 штук.

Печатная продукция:

Цифровые образовательные ресурсы и ресурсы сети Интернет:

<https://f.oxford.ru/> <http://www.openclass.ru>
<http://spo.1september.ru/urok/>

<https://educont.ru/>

<http://school-collection.edu.ru>

<http://www.openclass.ru>

МЕТОДИЧЕСКАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Гик Е.А. Беседы о шахматах. - М., 1985
2. Костьев А.Н. Учителю о шахматах. – М., 1986
3. Пожарский В.Н. Шахматный учебник. – Рязань, 2004
4. Принципы шахматной игры: учебное пособие./ Шакуров М.Ф. – Казань: Мастер Лайн, 2010

ПРЕДМЕТНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Таль М.Н., Дамский Я.В. Атака. – М., 1997
2. Туров Б.И. Жемчужины шахматного творчества – М., 2012
3. Спутник шахматиста: Справочник / В.П.Елесин, Б.М. Волков, А.И. Крюков. – М.: Воениздат, 2017

ПРИЛОЖЕНИЕ

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.

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из детей 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 у детей, 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.

"Мешочек". Дети 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 детей. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с детьми 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.

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых дети 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.

"Два хода". Для того чтобы ребенок научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ребенок отвечает двумя своими ходами.