

Департамент образования мэрии города Ярославля
муниципальное общеобразовательное учреждение
«Средняя школа № 59»

Рассмотрена Заседание МО протокол № 7 от «31» мая 2023 г. Руководитель МО 	Утверждена Приказ по школе №01-10/236 от «14» июня 2023 г. Директор школы Г.Л.Квитницкая
--	--



Естественнонаучная направленность

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

**«Изучение теоретических основ шахматной игры с
помощью компьютера»**

возраст обучающихся: 7- 11 лет

срок реализации: 3 года

Составитель программы:

Киселёва Тамара Михайловна,
педагог дополнительного образования

1. Комплекс основных характеристик программы	3
1.1 Пояснительная записка программы дополнительного образования объединения учащихся.....	3
Направленность программы	3
Актуальность программы	3
Новизна данной программы	3
Участники программы.....	3
Объем программы.....	3
Формы обучения и виды занятий.....	3
Срок освоения программы.....	4
Режим занятий:	4
1.2 Цель программы:	4
1.3 Содержание программы	5
Учебный план.....	5
Содержание учебно-тематического плана	6
2. Комплекс организационно-методических условий.....	9
2.2 Условия реализации программы	9
2.3 Форма аттестации	9
2.4 Оценочные материалы:	9
2.5 Методические материалы	9
3. Список литературы:.....	11
Тематическое планирование.....	12
Тематическое планирование первого года обучения	12
Тематическое планирование второго года обучения	14
Тематическое планирование третьего года обучения.....	15

1. Комплекс основных характеристик программы

1.1 Пояснительная записка программы дополнительного образования объединения учащихся

Образовательная программа *«Изучение теоретических основ шахматной игры с помощью компьютера» для учащихся 1-4 классов* разработана в соответствии и на основании основных действующих нормативных и программных документов РФ в области общего образования детей, программой духовно-нравственного развития и воспитания обучающихся средней школы № 59 на ступени начального общего образования, с учетом приоритетов развития системы дополнительного образования. Данная программа модифицирует авторскую программу И.Г.Сухина «Шахматы школе», рекомендованную Министерством образования Российской Федерации. Содержание программы учитывает опыт работы аналогичных объединений г. Астрахани, г. Рыбинска, г. Ярославля, известного детского тренера И.Г. Сухина. Тематическое планирование и содержание занятий опираются на материалы Сайта Шахматного всеобуча.

Направленность программы – естественнонаучная.

Актуальность программы продиктована требованиями времени. Так как формирование развитой личности – сложная задача, преподавание шахмат через структуру и содержание способно придать воспитанию и обучению активный целенаправленный характер. Система шахматных занятий в системе дополнительного образования, выявляя и развивая индивидуальные способности, формируя прогрессивную направленность личности, способствует общему развитию и воспитанию школьника.

Новизна данной программы заключается в использовании на занятиях педагогом компьютерной программы Chess3DR, которая активизирует общие и индивидуальные логические особенности обучающихся.

Участники программы

Реализация программы *«Изучение теоретических основ шахматной игры с помощью компьютера»* осуществляется на базе средней школы №59 г. Ярославля. Участниками программы являются дети младшего школьного возраста 7-11 лет, посещающие общеобразовательную школу.

Объем программы: 108 часов (1 год обучения - 36 часов, 2 год обучения – 36 часов, 3 год обучения – 36 часов).

Формы обучения и виды занятий:

- уроки;
- групповые занятия;
- индивидуальные занятия;
- игровая деятельность;
- конкурсы решения;
- турнирная практика;
- разбор партий;
- работа с компьютером.

Количество часов по календарно – тематическому планированию складывается из теоретического материала и практики. Теоретическая работа с детьми проводится в форме лекций, диспутов, бесед, анализа сыгранных ребятами партий, разбора партий известных шахматистов. Практические занятия также разнообразны по своей форме – это и сеансы одновременной игры с руководителем, конкурсы по решению задач, этюдов, игровые занятия, турниры. Интерес к обучению также поддерживает использование компьютерных обучающих программ по шахматам.

Срок освоения программы:

Данная программа рассчитана на 3 года обучения. Все содержание программы можно разделить на четыре основных раздела:

Шахматная азбука - 25 часов.

Элементы шахматной партии - 30 часов.

Основы шахматной тактики - 19 часов.

Практическая часть (тренировочные партии, участие в турнирах) – 32 часа.

Режим занятий:

Наполняемость групп соответствует нормативным показателям и нормам СанПиН. Группы укомплектованы учащимися в количестве 8-15 человек, режим работы не превышает 1 часа в неделю (занятия проводятся 1 раз в неделю по 45 минут).

1.2 Цель программы:

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы. Подготовка шахматистов IV-III разрядов.

Достигается указанная цель через решение следующих задач.

Обучающие:

- Ознакомить с историей шахмат;
- Обучить правилам игры;
- Дать учащимся теоретические знания по шахматной игре, ознакомление с правилами проведения соревнований и правилами турнирного поведения.

Развивающие:

- Развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности;
- Сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику;
- Формировать навыки запоминания;

- Вводить в мир логической красоты и образного мышления, расширять представления об окружающем мире.

Воспитывающие:

- Бережно относиться к окружающим, стремиться к развитию личностных качеств;
- Прививать навыки самодисциплины;
- Способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.

1.3 Содержание программы

Учебный план:

№	Раздел	Тема	Всего	1 год обучения				2 год обучения				3 год обучения			
				теория	практика	форма контроля	форма контроля	теория	практика	форма контроля	форма контроля	теория	практика	форма контроля	форма контроля
1	<i>Шахматная азбука</i>	ШАХМАТНАЯ ДОСКА. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР.	8	3	5	устный ответ									
2		ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.	3	1	2	решение задач									
3		ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.	5				1	4	запись партии						
4		МАТ ОДИНОКОМУ КОРОЛЮ. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.	9	4	5	решение задач									
5	<i>Элементы шахматной партии</i>	ПРИНЦИПЫ ДЕБЮТА.	10	2	-	устный ответ	2	3	устный ответ	1	2	решение задач			
6		ПРИНЦИПЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.	10	1		устный ответ	3	1	решение задач	4	1	решение задач			
7		ПРИНЦИПЫ ЭНДШПИЛЯ.	10	1	-	устный ответ	1	2	решение задач	2	4	решение задач			

8	<i>Основы шахматной тактики</i>	ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЁМЫ	19				5	4	решение задач	3	9	решение задач
9	<i>Практическая часть</i>	ОСВОЕНИЕ ШАХМАТНОЙ ПРОГРАММЫ CHESS3DR	6	-	2	игровые партии	-	2	игровые партии	-	2	игровые партии
11		ТРЕНИРОВОЧНЫЕ ПАРТИИ. ТУРНИРЫ СРЕДИ ОБУЧАЮЩИХСЯ.	26	-	10	турнир	-	8	турнир	-	8	турнир
		Всего	108	36			36			36		

Содержание учебно-тематического плана

Первый год обучения

Раздел: Шахматная азбука

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.
2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.
3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.
4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР. 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.
5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.
6. МАТ ОДИНОКОМУ КОРОЛЮ. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Мат королю - цель шахматной игры. Решение задач: мат в 1 ход. Двойной шах. Спертый мат. Мат тяжёлыми фигурами. Мат одинокому королю двумя ладьями, ферзём и ладьёй. Линейный мат.

Раздел: Элементы шахматной партии

1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. Дебют - начало шахматной партии. Как начинать партию. Детский мат и защита от него.
2. ПРИНЦИПЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Принцип быстреего развития. Учебные партии.
3. ПРИНЦИПЫ ЭНДШПИЛЯ. Эндшпиль – окончание шахматной партии. Основные принципы эндшпиля.

Раздел: Практическая часть

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ ПАРТИИ, ТУРНИР СРЕДИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ.

К концу первого года обучения учащиеся 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.

К концу учебного года 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.

Второй год обучения

Раздел: Шахматная азбука

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

Раздел: Элементы шахматной партии

1. ПРИНЦИПЫ ДЕБЮТА. Понятие о дебютах. Учебные партии. Борьба за центр. Гармоничное пешечное расположение. Учебные партии. Поучительные партии из практики мастеров.
2. ПРИНЦИПЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Атака на короля в центре. Атака позиции короткой рокировки. Атака при разносторонних рокировках. Правила атаки. Атака в центре и на ферзевом фланге

3. ПРИНЦИПЫ ЭНДШПИЛЯ. Как играть в эндшпиль. Правило квадрата. Король и крайняя пешка против короля. Оппозиция. Ключевые поля.

Раздел: Основы шахматной тактики

ТАКТИЧЕСКИЕ ПРИЁМЫ. Двойной удар. Связка. Что такое комбинация. Комбинации, основанные на диагональном действии слонов. Жертва слона на h7(h2). Коневые комбинации. Пешечные комбинации. Тяжелофигурные комбинации. Типичные комбинации, основанные на взаимодействии фигур. Комбинации на завлечение. Комбинации на блокировку. Комбинации на отвлечение.

Раздел: Практическая часть

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ ПАРТИИ, ТУРНИР СРЕДИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ.

К концу второго года обучения дети должны знать:

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

К концу второго года обучения дети должны уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

Третий год обучения

Раздел: Элементы шахматной партии

1. ПРИНЦИПЫ ДЕБЮТА. Коротко о дебютах. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Борьба за центр. Открытые дебюты. Русская партия. Полуоткрытые дебюты. Скандинавская защита.

2. ПРИНЦИПЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Что делать после дебюта. Гармоничное пешечное расположение. Тактические приемы в миттельшпилье. Разрушение королевского прикрытия. Атака на короля. Освобождение пространства. Атака на короля. Уничтожение защиты. Атака на короля.

3. ПРИНЦИПЫ ЭНДШПИЛЯ. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи). Реализация лишней пешки в пешечных окончаниях. Король и крайняя (ладейная) пешка против короля. Король и крайняя пешка против короля. Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Элементарные ладейные окончания. Некоторые случаи ничьей при большом материальном перевесе. Матования двумя слонами, конем и слоном. Тренировочные партии.

Раздел: Основы шахматной тактики

Комбинации на блокировку. Комбинации на отвлечение. Комбинации на освобождения поля. Комбинации на освобождения линии. Комбинации на перекрытие. Комбинации на уничтожение защиты. Комбинации на захват пункта. Комбинации на разрушении. Комбинации с сочетание идей Шахматные задачи. Ловушки. Тренировочные партии. Комбинации на перекрёстную связку. Комбинации на двойной удар.

Раздел: Практическая часть

ТРЕНИРОВОЧНЫЕ ПАРТИИ, ТУРНИР СРЕДИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ТРЕТЬЕГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ.

К концу третьего года обучения дети должны знать:

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

К концу третьего года обучения дети должны уметь:

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

2. Комплекс организационно-методических условий

2.2 Условия реализации программы

На занятиях используются:

- магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами – 1 штука;
- шахматные часы – 1 штука;
- таблицы к различным турнирам;
- раздаточные материалы для тренинга;
- комплекты шахматных фигур с досками – 10-12 штук.
- компьютеры с программным обеспечением Chess3DR

2.3 Форма аттестации: игровые турниры

2.4 Оценочные материалы:

Диагностические методики включают в себя сборник задач для шахматистов IV, III разряда.

2.5 Методические материалы

Занятия включают организационную теоретическую и практическую части.

Организационная часть обеспечивает наличие всех необходимых для работы материалов, пособий и иллюстраций. Наряду с традиционным объяснительно-иллюстративным методом использую проблемный, частично поисковый и исследовательский методы обучения. Первый из них предполагает активизацию самостоятельной познавательной деятельности учащихся, перед которыми ставятся специально подобранные задания (например, задачи, этюды, требующие преодоления определенных трудностей в решении, анализа, опоры на предшествующий опыт). Сущность частично поискового метода обучения в шахматах состоит в предоставлении учащимся возможности самостоятельно искать пути сложной проблемы (например, оценка позиции, составление плана игры, расчет вариантов и сравнение их целесообразности). Здесь функция педагога состоит в коррекции действий учащихся и невмешательстве в сам процесс поиска решений.

На практических занятиях положительной мотивации способствует присутствие игрового момента. Дети постоянно находятся в состоянии соревнования как индивидуального, так и командного, когда группы делятся на две команды. Это, как показала практика, наиболее целесообразно. И они, подсказывая друг другу (что не запрещено, кроме момента показа хода на демонстрационной доске), легче усваивают информацию.

Большое значение для развития учащихся имеет умение играть “вслепую” (т. е. не глядя на доску). Оно развивается с помощью специально подобранных задач и различных игр на втором и третьем году обучения.

Результаты работы определяются степенью освоения практических умений на основе полученных знаний. Критерии успешности определяются результатом участия учащихся объединения в соревнованиях различного ранга.

Учебно-тематический материал по теории и практике шахмат излагается в развитии, частями. Связь между учебно-тематическими и практическими вопросами прослеживается через анализ собственных партий юного шахматиста. Каждую партию он не просто играет, а переживает.

Методический анализ: самостоятельное комментирование или с тренером - основной путь совершенствования. Учить на практических партиях воспитанника - это значит решать его реальные проблемные ситуации.

На уровне аналитической работы происходит:

- процесс взаимного обогащения - тренер учит и учится сам от ученика;
- понимание того, что нужно сейчас ученику (конкретно) в плане продвижения вперед.

При этом необходимо учитывать индивидуальный темп развития, осуществлять индивидуальный подход к каждому ученику. Юных шахматистов надо учить одному и тому же. Но по-разному. Такой подход обеспечивает овладение важнейшими практическими навыками: умение объективно оценивать позицию, быстро и точно рассчитывать варианты, намечать наиболее целесообразный план

игры.

Методика обучения (формы, приёмы) - постоянно разнообразны.

Метод упражнения.

Подобранные упражнения представляют собой процесс анализа, решения или разыгрывания тематических позиций, которые могут быть как:

- точные - теоретические;
- типичные - классификация по стратегическим или тактическим признакам;
- фрагменты из партий - различное игровое содержание;
- этюды - аналитические, художественные.

Моделирование тестовых упражнений направлено на развитие:

- оперативной памяти;
- оперативного мышления;
- функции внимания;
- восприятия;
- оценочной функции.

Средства реализации программы:

- учебно-тематические планы;
- методические указания и методическое обеспечение программы;
- сборники задач;
- шахматная литература.

3. Список литературы:

1. М. Попов, В. Манаенко «30 шахматных уроков»;
2. Н.И. Журавлёв «Шаг за шагом». Москва: Физкультура и спорт, 1986г.
3. И.Г. Сухин «Приключение в шахматной стране». Москва: Педагогика, 1991г.
4. С. Д. Иващенко Сборник шахматных комбинаций. Киев: Ряданьская школа, 1988г.
5. 136 выпусков шахматного всеобуча
6. Ю. Авербах, М. Бейлин "Путешествие в шахматное королевство". Москва: Физкультура и спорт, 1988г.
7. Р. Горенштейн Книга юного шахматиста. Фердинанд, 1993г.
8. В. Пожарский Шахматный учебник. Рязань: МЭИ, 1993г.
9. <http://Chess555.narod.ru/>
10. С.Д. Иващенко «Учебник шахматных комбинаций», том 1а. Смоленск: «Высшая школа», 2014
11. П. Добринецкий «Связка», Новоград-Волынский: НОВОград, 2010

Тематическое планирование

Тематическое планирование первого года обучения

№ урока	Содержание	Кол-во часов
I	Шахматная доска. Шахматные фигуры. Начальная расстановка фигур. Ходы и взятие фигур.	8
1.	История возникновения шахматной игры. Шахматная доска. Поля. Линии шахматной доски: диагональ, вертикаль, горизонталь. Центр.	1 час
2.	Знакомство с фигурами. Начальное положение фигур. Правила игры. Правило «ферзь любит свой цвет».	1 час
3.	Пешка. Ход пешки. Превращение пешки. Особенный ход: взятие на проходе. Король. Ход короля.	1 час
4.	Ход ладьи. Правила хода и взятие фигурой. Сравнительная сила фигур.	1 час
5.	Ход слона. Правила хода и взятие фигурой. Ценность фигур. Одноцветные и разноцветные слоны. Их взаимодействие.	1 час
6.	Тренировочные партии.	1 час
7.	Ход ферзя. Правила хода и взятие фигурой. Рокировка. Виды рокировок. Правила рокировки.	1 час
8.	Ход коня. Правила хода и взятие фигурой. Игровой урок на отработку навыка правильности ходов фигур.	1 час 1 час
II	Цель шахматной партии. Игра всеми фигурами из начального положения.	3
9.	Игровой урок на отработку навыка правильности ходов фигур.	1 час
10.	Шах. Мат. Игровой урок на отработку навыка правильности ходов фигур.	1 час
11.	Пат. Игровой урок на отработку навыка правильности ходов фигур.	1 час
III	Мат одинокому королю. Техника матования одинокого короля	9
12.	Мат королю - цель шахматной игры. Решение задач: мат в 1 ход.	1 час
13.	Решение задач: мат в 1 ход. Двойной шах.	1 час
14.	Решение задач: мат в 1 ход. Спертый мат.	1 час
15.	Решение задач: мат в 1 ход. Тренировочные партии.	1 час
16.	Мат тяжёлыми фигурами. Мат одинокому королю двумя ладьями, ферзём и ладьёй.	1 час
17.	Отработка навыков в постановке мата одинокому королю двумя ладьями,	1 час

	ферзём и ладьёй.	
18.	Отработка навыков в постановке мата одинокому королю двумя ладьями, ферзём и ладьёй. Линейный мат.	1 час
19.	Линейный мат.	1 час
20.	Тренировочные окончания. Линейный мат.	1 час
IV	Основы дебюта	2
21.	Дебют - начало шахматной партии. Как начинать партию.	1 час
22.	Детский мат и защита от него.	1 час
V	Принципы миттельшпиля	1
23.	Принцип быстреешего развития. Учебные партии.	1 час
VI	Принципы эндшпиля	1
24.	Эндшпиль – окончание шахматной партии. Основные принципы эндшпиля.	1 час
VII	Знакомство с шахматной программой на компьютере	2
25.	Знакомство с интерфейсом программы Chess3DR.	1 час
26.	Игра в шахматы в среде Chess3DR.	1 час
VIII	Практические занятия	10
27.	Таблица результатов. Турнир среди обучающихся первого года обучения.	1 час
28.	Таблицы очередности встреч. Турнир среди обучающихся первого года обучения.	1 час
29.	Турнир среди обучающихся первого года обучения.	1 час
30.	Турнир среди обучающихся первого года обучения.	1 час
31.	Ошибки начинающих шахматистов в дебюте. Турнир среди обучающихся первого года обучения.	1 час
32.	Ошибки начинающих шахматистов в дебюте. Турнир среди обучающихся первого года обучения.	1 час
33.	Правила поведения во время игры. Турнир среди обучающихся первого года обучения.	1 час
34.	Правила поведения во время игры. Турнир среди обучающихся первого года обучения.	1 час
35.	Тренировочные партии. Турнир среди обучающихся первого года обучения.	1 час
36.	Подведение итогов турнира. Анализ результатов.	1 час
	ВСЕГО	36 часов

Тематическое планирование второго года обучения

I	Шахматная нотация	5
1.	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация.	1 час
2.	Чтение шахматной нотации. Запись шахматной партии.	1 час
3.	Запись начального положения.	1 час
4.	Отработка навыка записи шахматной партии.	1 час
5.	Отработка навыка записи шахматной партии.	1 час
II	Принципы дебюта	5
6.	Понятие о дебютах. Учебные партии.	1 час
7.	Основные правила развития фигур. Борьба за центр.	1 час
8.	Основные правила борьбы за центральные поля. Гармоничное пешечное расположение.	1 час
9.	Учебные партии.	1 час
10.	Поучительные партии из практики мастеров.	1 час
III	Принципы миттельшпиля	4
11.	Атака на короля в центре	1 час
12.	Атака позиции короткой рокировки	1 час
13.	Атака при разносторонних рокировках. Правила атаки.	1 час
14.	Атака в центре и на ферзевом фланге	1 час
IV	Принципы эндшпиля	3
15.	Как играть в эндшпиле. Правило квадрата.	1 час
16.	Король и некрайняя пешка против короля.	1 час
17.	Оппозиция. Ключевые поля.	1 час
V	Основы шахматной тактики	9
18.	Двойной удар. Связка. Решение задач.	1 час
19.	Что такое комбинация. Комбинации, основанные на диагональном действии слонов. Жертва слона на h7(h2)	1 час
20.	Коневые комбинации	1 час
21.	Пешечные комбинации	1 час
22.	Тяжелофигурные комбинации	1 час
23.	Типичные комбинации, основанные на взаимодействии фигур	1 час
24.	Комбинации на завлечение	1 час
25.	Комбинации на блокировку	1 час

26.	Комбинации на отвлечение	1 час
VI	Шахматная программа на компьютере Chess3DR	2
27.	Повторение интерфейса программы Chess3DR.	1 час
28.	Игра в шахматы в среде Chess3DR.	1 час
VII	Практические занятия	8
29.	Русская партия. Турнир среди учащихся второго года обучения.	1 час
30.	Особенности дебюта. Турнир среди учащихся второго года обучения.	1 час
31.	Нотация. Запись партии. Турнир среди учащихся второго года обучения.	1 час
32.	Турнир среди учащихся второго года обучения.	1 час
33.	Турнир среди учащихся второго года обучения.	1 час
34.	Решение комбинаций. Турнир среди учащихся второго года обучения.	1 час
35.	Решение задач. Турнир среди учащихся второго года обучения.	1 час
36.	Подведение итогов турнира. Анализ партий.	1 час
	ВСЕГО	36 часов

Тематическое планирование третьего года обучения

I	Принципы эндшпиля	6
1.	Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи).	1 час
2.	Реализация лишней пешки в пешечных окончаниях. Король и крайняя (ладейная) пешка против короля. Король и некрайняя пешка против короля.	1 час
3.	Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи).	1 час
4.	Элементарные ладейные окончания	1 час
5.	Некоторые случаи ничьей при большом материальном перевесе	1 час
6.	Матования двумя слонами, конем и слоном. Тренировочные партии.	1 час
II	Принципы дебюта	3
7.	Понятие о дебютах. Принципы игры в дебютах. Быстрейшее развитие фигур. Борьба за центр. Понятие о темпе. Учебные	1 час

	партии. Как изучать дебют.	
8.	Открытые дебюты. Русская партия. Гамбиты.	1 час
9.	Полуоткрытые дебюты. Скандинавская защита.	1 час
III	Принципы миттельшпиля	5
10.	Что делать после дебюта. Гармоничное пешечное расположение.	1 час
11.	Тактические приемы в миттельшпиле.	1 час
12.	Разрушение королевского прикрытия. Атака на короля.	1 час
13.	Освобождение пространства. Атака на короля.	1 час
14.	Уничтожение защиты. Атака на короля.	1 час
IV	Основы шахматной тактики	12
15.	Комбинации на блокировку	1 час
16.	Комбинации на отвлечение	1 час
17.	Комбинации на освобождения поля	1 час
18.	Комбинации на освобождения линии	1 час
19.	Комбинации на перекрытие	1 час
20.	Комбинации на уничтожение защиты	1 час
21.	Комбинации на захват пункта	1 час
22.	Комбинации на разрушении	1 час
23.	Комбинации с сочетание идей	1 час
24.	Шахматные задачи. Ловушки. Тренировочные партии.	1 час
25.	Комбинации на перекрёстную связку	1 час
26.	Комбинации на двойной удар.	1 час
V	Практические занятия	10
27.	Турнир среди учащихся третьего года обучения.	1 час
28.	Турнир среди учащихся третьего года обучения.	1 час
29.	Отработка игры в открытых дебютах. Турнир среди учащихся третьего года обучения.	1 час
30.	Отработка игры в полуоткрытых дебютах. Турнир среди учащихся третьего года обучения.	1 час
31.	Отработка навыка атаки на короля при односторонних рокировках. Турнир среди учащихся третьего года обучения.	1 час
32.	Отработка навыка атаки на короля при разносторонних рокировках. Турнир среди учащихся третьего года обучения.	1 час
33.	Отработка навыка атаки на короля при разносторонних рокировках.	1 час

	Турнир среди учащихся третьего года обучения.	
34.	Отработка навыка атаки на neroкировавшего короля. Турнир среди учащихся третьего года обучения.	1 час
35.	Тренировочные партии в среде Chess3DR.	1 час
36.	Тренировочные партии в среде Chess3DR. Подведение итогов.	1 час
	ВСЕГО	36 часов