

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа № 136

**РАССМОТРЕНО**

на заседании школьного  
методического объединения  
учителей начальных классов

Руководитель ШМО

 И.М.Аракчеева

Протокол №1 от 28.08.2025 г.



**УТВЕРЖДАЮ**

Директор МАОУ СОШ №136

 Л.Г.Шершнева

Приказ № 366-о от 29.08.2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
по учебному предмету «Шахматы в школе»

Екатеринбург

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа для младших школьников «Шахматы в школе» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования на основе Программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин.

Актуальность программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

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.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

### **Цели программы:**

1. Обучить правилам игры в шахматы.
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

### **Задачи:**

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.

7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

**Объем программы.** На реализацию курса отводится 1 час в неделю ( 1 класс – 33 часа в год).

**Режим занятий** обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 35-40 минут.

**Основные формы работы на занятии:** индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

**Структура занятия** включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

**Для закрепления знаний** обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

### **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

#### **Личностные результаты.**

Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

#### **Метапредметные результаты.**

Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.

Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

### **Предметные результаты.**

Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;

Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

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

### **Содержание программы**

#### **Первый год обучения**

Программой предусматривается 33 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Программа разработана для детей первых классов, но она может быть использована на начальном этапе обучения во вторых классах. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи шестилетним детям предлагаются более легкие дидактические задания, чем детям восьми лет, при этом последовательность изложения материала остается прежней.

#### **Планируемые результаты**

##### **К концу учебного года 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.

##### **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.

### Тематика курса

#### 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

*Дидактические игры и задания*

«Горизонталь». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

«Вертикаль». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«Диагональ». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

#### 2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

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

*Дидактические игры и задания*

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме «секретной», которая выбирается) заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: «Секрет».

«Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

#### 3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

*Дидактические игры и задания*

«**Мешочек**». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«**Да и нет**». Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«**Мяч**». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

#### **4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР**

(основная тема учебного курса).

Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

##### *Дидактические игры и задания*

«**Игра на уничтожение**» — важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

«**Один в поле воин**». Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«**Лабиринт**». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«**Перехитри часовых**». Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на «заминированные» поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

«**Сними часовых**». Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

«**Кратчайший путь**». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«**Захват контрольного поля**». Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

«**Защита контрольного поля**». Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

«**Атака неприятельской фигуры**». Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

«**Двойной удар**». Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

«**Взятие**». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее — побить незащищенную фигуру.

«**Защита**». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

«**Выиграй фигуру**». Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

**«Ограничение подвижности».** Это разновидность «игры на уничтожение», но с «заминированными» полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

**П р и м е ч а н и е .** Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт», «Перехитри часовых» и т. п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей 6—7 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

## 5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ

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

*Дидактические игры и задания*

**«Шах или не шах».** Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

**«Дай шах».** Требуется объявить шах неприятельскому королю.

**«Пять шахов».** Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

**«Защита от шаха».** Белый король должен защититься от шаха.

**«Мат или не мат».** Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

**«Первый шах».** Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

**«Рокировка».** Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

## 6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

*Дидактические игры и задания*

**«Два хода».** Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

В процессе обучения целесообразно использовать материалы портала шахматышколе.рф.

**Тематическое планирование  
с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы  
1 класс**

№	Тема занятия	Количество часов	Дата изучения
	<b>1. Шахматная доска</b>		
1.	Знакомство с шахматной доской	1	Сентябрь

2.	Шахматная доска	1	Сентябрь
	<b>2. Шахматные фигуры.</b>	2	Сентябрь
3. 4.	Знакомство с шахматными фигурами		Сентябрь
	<b>3. Начальная расстановка фигур.</b>	1	Октябрь
5.	Начальное положение		
	<b>4. Ходы и взятие фигур.</b>	<b>17</b>	
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1	Октябрь
7.	Ладья в игре.	1	Октябрь
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	Октябрь
9.	Слон в игре.	1	Ноябрь
10.	Ладья против слона.	1	Ноябрь
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	Ноябрь
12.	Ферзь в игре.	1	Ноябрь
13.	Ферзь против ладьи и слона.	1	Декабрь
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	Декабрь
15.	Конь в игре.	1	Декабрь
16.	Конь против ферзя, ладьи слона.	1	Декабрь
17.	Знакомство с пешкой.	1	Январь



18.	Пешка в игре.	1	Январь
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	Январь
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1	Февраль
21.	Король против других фигур.	1	Февраль
	<b>5. Цель шахматной партии.</b>	<b>9</b>	
22. 23.	Шах.	2	Февраль - март
24. 25.	Мат.	2	Март
26. 27.	Ставим мат.	2	Март - апрель
28.	Ничья, пат.	1	Апрель
29. 30.	Рокировка.	2	Апрель
	<b>6. Игра всеми фигурами из начального положения.</b>	<b>3</b>	
31.	Шахматная партия.	1	Май
32.	Шахматная партия.	1	Май
33.	Повторение программного материала.	1	Май

### **Второй год обучения**

Программа второго года обучения предназначена для вторых классов начальной школы. Однако она может быть реализована в третьих классах, если программа первого года обучения была пройдена во II классе.

Программа предусматривает 34 учебных занятия, по одному уроку в неделю. Если на первом году обучения большая часть времени отводилась изучению силы и слабости каждой шахматной фигуры, то теперь много занятий посвящено простейшим методам реализации материального и позиционного преимущества. Важным достижением в овладении шахматными основами явится умение малышей ставить мат.

Учебный курс включает в себя шесть тем: «Краткая история шахмат», «Шахматная нотация», «Ценность шахматных фигур», «Техника матования одинокого короля», «Достижение мата без жертвы материала», «Шахматная комбинация».

### **Планируемые результаты**

**К концу учебного года дети должны знать:**

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

**К концу учебного года дети должны уметь:**

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

### Тематика курса

#### 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ

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

#### 2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ

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

##### *Дидактические игры и задания*

«**Назови вертикаль**». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»). Так школьники называют все вертикали.

Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?»

И т. п.

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

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

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

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

Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

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

#### 3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

##### *Дидактические игры и задания*

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

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

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

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

#### 4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

*Дидактические игры и задания*

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

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

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

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

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

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

#### 5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

*Дидактические игры и задания*

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

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

#### 6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ

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

*Дидактические игры и задания*

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

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

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

**Тематическое планирование, в том числе с учетом Рабочей программы воспитания,**

**с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы**

**2 класс**

№	Тема занятия	Количество часов	Основные направления воспитательной
---	--------------	------------------	-------------------------------------

			деятельности
	<b><u>Повторение изученного материала.</u></b>	<b>2</b>	Научно-образовательное, духовно-нравственное
1.	Повторение изученного материала.	1	
2.	Повторение изученного материала.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
	<b><u>1. Краткая история шахмат.</u></b>	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
3.	Краткая история шахмат.		
	<b><u>2. Шахматная нотация.</u></b>	<b>2</b>	Научно-образовательное, духовно-нравственное
4.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1	
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
	<b><u>3. Ценность шахматных фигур.</u></b>	<b>4</b>	Научно-образовательное, духовно-нравственное
6.	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1	
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
9.	Ценность шахматных фигур. Защита.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
	<b><u>4. Техника матования одинокого короля.</u></b>	<b>4</b>	Научно-образовательное, духовно-нравственное
10.	Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	1	
11.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
12.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и	1	Научно-образовательное, духовно-

	король против короля.		нравственное
13.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
	<b><u>5. Достижение мата без жертвы материала</u></b>	<b>3</b>	Научно-образовательное, духовно-нравственное
14.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1	
15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
16.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
	<b><u>6. Шахматная комбинация.</u></b>	<b>15</b>	Научно-образовательное, духовно-нравственное
17.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	1	
18.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное

25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
29.	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
30.	Типичные комбинации в дебюте.	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
	<b><u>Повторение программного материала</u></b>	<b>3</b>	
32.	Повторение программного материала	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
33.	Повторение программного материала	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
34.	Повторение программного материала	1	Научно-образовательное, духовно-нравственное
Итого: 34 часа.			

**ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН  
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ**

**СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП**

Сертификат 256233904371995990837526139856067300059550830050

Владелец Шершнева Лариса Геннадьевна

Действителен с 01.11.2025 по 01.11.2026