МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Комитет образования, науки и молодежной политики Волгоградской области

Администрация Алексеевского муниципального района

МБОУ Шарашенская СШ

РАССМОТРЕНА

на заседании педсовета

Протокол № 1 от «28» 08 2026 г.

УТВЕРЖДЕНА

Директор

Ильина В.И.

Приказ № 160 от «31» 08 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Шахматы

для обучающихся 1-2 классов

х. Шарашенский 2026

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Комитет образования, науки и молодежной политики Волгоградской области

Администрация Алексеевского муниципального района

МБОУ Шарашенская СШ

РАССМОТРЕНА

на заседании педсовета

Протокол № 1 от «28» 08 2026 г.

УТВЕРЖДЕНА

Директор

_____

Ильина В.И.

Приказ № 160 от «31» 08 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Шахматы

для обучающихся 1-2 классов

х. Шарашенский 2026

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "Шахматы"

Программа для младших школьников «Шахматы» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности и 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 ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "Шахматы"

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.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "Шахматы" В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Объем программы 1-2: программа рассчитана на один год обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю.

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "Шахматы"

Личностные результаты освоения программы курса.

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 освоения программы курса.

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 освоения программы курса.

Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнивать, 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 КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "Шахматы"

Первый год обучения

Программа проектной деятельности создана на основе федерального компонента государственного стандарта начального общего образования. В соответствии с учебным планом на проектную деятельность в 1 классе отводится 33 часа, из расчета 1 час в неделю. Количество часов по рабочей программе – 33.

Данное тематическое планирование является гибким, позволяет (частично изменить содержание курса), соединить два урока в один, разбить один урок на два.

Данная программа построена в соответствии с требованиями Государственного образовательного стандарта по проектной деятельности.

Программа адресована учащимся 1 класса в 2005-2026 учебном году.

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 ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ 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; Сравнивать, 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.

К концу учебного года дети будут иметь представление о следующих терминах:

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 научатся:

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
1 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
1	Шахматная доска	2	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Чтение и инсценирование 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.	xchess.ru

				Расположение доски между партнерами. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки». 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.	

				Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».	
2	Шахматные фигуры.	2	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной	Играть в шахматы с компьютером бесплатно и без регистрации - xchess.ru

				стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».	
3	Начальная расстановка	2	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет»,	Играть в шахматы с компьютером бесплатно и без регистрации - xchess.ru

			фигур.	«Мяч».	
4	Ходы и взятие фигур.	16	(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 задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности». Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольнын слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и	Играть в шахматы с компьютером бесплатно и без регистрации - xchess.ru

				тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности». Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых»,	

				«Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и 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». Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». Дидактические задания и игры	

				«Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». Место коня в начальном	

				положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности». Дидактические задания и игры	

				«Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». Место пешки в начальном положении.	

				Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин». Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	

				Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности». Место короля в начальном положении.	

				Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля). Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита»,	

				«Выиграй фигуру», «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».	
5	Цель шахматной партии.	8	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от	Играть в шахматы с компьютером бесплатно и без регистрации - xchess.ru

				шаха». Дидактическая игра «Первый шах». Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один	

				ход». Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	
6	Игра всеми фигурами из начального положения.	10	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». Игровая	Играть в шахматы с компьютером бесплатно и без регистрации - xchess.ru

				практика.	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		40			

ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ (С РАЗДЕЛАМИ)

1 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельности	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
Название мод1. Шахматы					
Раздел 1. ** Шахматная доска**					
1.1	1. Знакомство с шахматной доской	1	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Чтение и инсценирование 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	https://xchess.ru/chessonline.html

				квадратные. Расположение доски между партнерами.	
1.2	Шахматная доска	1	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята – хвастунишки». 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	https://xchess.ru/chessonline.html

				вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».	
Итого		2			
Раздел 2. ** Шахматные фигуры**					
2.1	Знакомство с шахматными фигурами	1	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической	https://xchess.ru/chessonline.html

				сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране».	
2.2	Знакомство с шахматными фигурами	1	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».	https://xchess.ru/chessonline.html
Итого		2			
Раздел 3.Начальная расстановка фигур.					
3.1	Начальное положение	2	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями,	https://xchess.ru/chessonline.html

			«ферзь любит свой цвет»; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур	диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».	
Итого		1			
Раздел 4.Ходы и взятие фигур.					
4.1	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1	(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,	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	https://xchess.ru/chessonline.html

			ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.		
4.2	Ладья в игре.	1	(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,	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».	https://xchess.ru/chessonline.html

			ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.		
4.3	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	(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	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольнын слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	https://xchess.ru/chessonline.html

			на проходе, превращение пешки.		
4.4	Слон в игре.	1	(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 задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	https://xchess.ru/chessonline.html

4.5	Ладья против слона.	1	(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 задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух	https://xchess.ru/chessonline.html

				слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
4.6	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь	1	(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	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	https://xchess.ru/chessonline.html

			пешки, взятие на проходе, превращение пешки.		
4.7	Ферзь в игре.	1	(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	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	https://xchess.ru/chessonline.html

			пешки.		
4.8	Ферзь против ладьи и слона	1	(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 задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение	https://xchess.ru/chessonline.html

				подвижности».	
4.9	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	(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.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	https://xchess.ru/chessonline.html
4.10	Конь в игре.	1	(Основная	Дидактические	https://xchess.ru/chessonline.html

			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.	задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».	
4.11	Конь против ферзя, ладьи слона.	1	(Основная тема учебного курса.) Правила хода и	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых»,	https://xchess.ru/chessonline.html

			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.	«Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
4.12	Знакомство с пешкой.	1	(Основная тема учебного курса.) Правила хода и взятия каждой	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая,	https://xchess.ru/chessonline.html

			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.	слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».	
4.13	Пешка в игре.	1	(Основная тема учебного курса.) Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение»,	Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна	https://xchess.ru/chessonline.html

			белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	
4.14	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	(Основная тема учебного курса.) Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны,	Дидактические задания и игры» Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар»,	https://xchess.ru/chessonline.html

			одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.	«Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».	
4.15	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1	(Основная тема учебного курса.) Правила хода и взятия каждой из фигур, игра «на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны,	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле	https://xchess.ru/chessonline.html

			качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки	воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).	
4.16	Король против других фигур.	1	(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	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного	https://xchess.ru/chessonline.html

			фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки	поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».	
Итого		16			
Раздел 5.Цель шахматной партии.					
5.1	Шах. Защита от шаха.	1	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах.	https://xchess.ru/chessonline.html
5.2	Шах.	1	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая	Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах»,	https://xchess.ru/chessonline.html

			рокировка и ее правила.	«Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».	
5.3	Мат.	1	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход.	https://xchess.ru/chessonline.html
5.4	Ставим мат.	1	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	https://xchess.ru/chessonline.html
5.5	Ставим мат.	1	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом	https://xchess.ru/chessonline.html

			рокировка и ее правила.	шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	
5.6	Ничья, пат.	1	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	https://xchess.ru/chessonline.html
5.7	Рокировка.	2	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	https://xchess.ru/chessonline.html
Итого		8			
Раздел 6.6. Игра всеми фигурами из начального положения.					
6.1	Шахматная партия.	2	Самые общие представления о том, как начинать	Игра всеми фигурами из начального положения (без	https://xchess.ru/chessonline.html

			шахматную партию.	пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	
6.2	Шахматная партия.	2	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	https://xchess.ru/chessonline.html
6.3	Решение заданий.	2	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Игровая практика.	https://xchess.ru/chessonline.html
6.4	Решение заданий.	2	Самые общие представления о том, как	Игровая практика.	https://xchess.ru/chessonline.html

			начинать шахматную партию.		
6.5	Решение заданий.	2	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Игровая практика.	https://xchess.ru/chessonline.html
Итого		10			
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		40			

ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

1 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Знакомство с шахматной доской	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
2	Шахматная доска	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C01000000

					26530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
3	Знакомство с шахматными фигурами	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
4	Знакомство с шахматными фигурами	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cprem

					ium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
5	Начальное положение	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
6	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
7	Ладья в игре.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_cate

					gory-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
8	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
9	Слон в игре.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex

					utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
10	Ладья против слона.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
11	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460

					577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
12	Ферзь в игре.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
13	Ферзь против ладьи и слона.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain

14	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
15	Конь в игре.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
16	Конь против ферзя, ладьи слона.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C

					59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
17	Знакомство с пешкой.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
18	Пешка в игре.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C01000000

					26530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
20	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cprem

					ium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
21	Король против других фигур.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C44605774 74%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
22	Шах. Защита от шаха.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C44605774 74%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
23	Шах.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_cate

					gory-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
24	Мат.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
25	Ставим мат.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex

					utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
26	Ставим мат.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
27	Ничья, пат.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460

					577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
28	Рокировка.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
29	Шахматная партия.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain

30	Шахматная партия.	1	1	0	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
31	Решение заданий.	1	0	1	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
32	Решение заданий.	1	1	0	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C

					59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
33	Решение заданий.	1	1	0	https://yandex.ru/games/app/226635?utm_campaign=rus_games_category-tag1_yandex_search_460.new%7C59209247 utm_medium=search utm_source=yandex utm_term=шахматы%20онлайн utm_content=k50id%7C0100000026530697412_26530697412%7Cid%7C59209247%7Cgid%7C4460577474%7Caid%7C10267379092%7Cadp%7Cno%7Cpos%7Cpremium1%7Csrc%7Csearch_none%7Cdvc%7Cdesktop%7Cmain
34	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1	0	1	https://xchess.ru/chessonline.html
35	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	1	0	1	https://xchess.ru/chessonline.html

36	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах.	1	0	1	https: l
37	Типичные комбинации в дебюте.	1	1	0	https: l
38	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1	0	1	https: l
39	Повторение программного материала	1	1	0	https: l
40	Игровая практика	1	1	0	https: l