

Казахстанская Федерация Шахмат



**УЧЕБНАЯ ПРОГРАММА ВАРИАТИВНОГО ЧАСА ПО КУРСУ
«ОСНОВЫ ШАХМАТ»**

для 1-4 классов уровня начального образования

Астана, 2023

**Рекомендовано решением Научно-методического совета
Национальной академии образования им. И.Алтынсарина МП РК
(протокол №5 от 22.06.2023 г.)**

**УДК 373
ББК 74.262
Д22**

Рецензенты:

А.М. Есиркепова - д.э.н., профессор, магистр педагогических наук, мастер FIDE (Woman FIDE master)

П. Таубай - Заведующий лабораторией «предшкольной подготовки и начального образования» Национальной академии образования имени Ы. Алтынсарина

Ж. Омирзак - педагог-мастер, учитель начальных классов КГУ «Школа-лицей №70» акимата г. Астаны

Даулетова Г.Б., Бапанова Г. К., Нурманова А.Е.

Учебная программа вариативного часа по курсу «Основы шахмат» для 1-4 классов уровня начального образования / Даулетова Г.Б., Бапанова Г. К., Нурманова А. Е. – Астана: Казахстанская Федерация Шахмат, 2023. – 58 с.

ISBN 978-601-80509-3-0

Содержание

1. Пояснительная записка	3
2. Исследование зарубежного опыта внедрения шахмат в школьный образовательный процесс	9
3. Опыт реализации пилотного проекта по внедрению шахмат в Республике Казахстан	10
4. Глоссарий	11
5. Общие положения	12
6. Организация содержания курса «Основы шахмат» для 1-4 классов уровня начального образования	14
7. Учебно-тематическое (тематическое) планирование	27
8. Педагогические подходы к организации учебного процесса	49
9. Методы организации образовательного процесса	49
10. Критерий и нормы оценки знаний и умений обучающихся	51
11. Требования к уровню подготовки обучающихся	51
11. Список литературы	56

Учебная программа вариативного часа по курсу «Основы шахмат» для 1-4 классов уровня начального образования

1. Пояснительная записка

1.1. Актуальность: Президент Республики Казахстан Касым-Жомарт Токаев 22 июня 2022 года на встрече с членами национальной женской сборной Казахстана по шахматам и представителями шахматной федерации поддержал предложения по включению шахмат в качестве факультативного предмета в школьную программу. Также по поручению Президента Правительство Республики Казахстан утвердило «Комплексный план развития шахмат в Республике Казахстан на 2023 – 2027 годы» (далее – План). В Плане предусмотрено развитие шахмат в образовании, в том числе предполагается обучение шахматам обучающихся 1-4 классов общеобразовательных школ за счет часов вариативного компонента учебного плана.

Кроме того, Касым-Жомарт Токаев в своем выступлении упомянул о пользе шахмат: «Шахматы – это уникальный вид спорта, который позволяет оттачивать ум и коммуникативные навыки». В настоящее время человечество переживает эпоху четвертой промышленной революции. Она характеризуется стремительными потоками информации, новыми технологическими разработками и цифровой трансформацией. В связи с этим в XXI веке акценты смещаются на навыки, такие как критическое мышление, креативное мышление, умение решать проблемы, действия в уме, планирование и расстановка приоритетов, умение работать с современными технологиями информации и коммуникации, рабочая память, гибкость, тайм-менеджмент, эмоциональный интеллект. Формирование данных навыков у школьников ведет к успешной адаптации и развитию в постоянно меняющихся условиях. Одним из самых мощных образовательных инструментов для развития обучающихся являются шахматы.

1.2. Многие ученые в своих педагогических исследованиях доказали положительное влияние шахматной игры. Шахматы предоставляют множество образовательных преимуществ. Они развивают аналитическое и логическое мышление у детей на нескольких уровнях. Образовательные выгоды шахмат хорошо документированы во множестве исследований, проведенных по всему миру. Шахматы способствуют интеллектуальному развитию и, как было показано, улучшают успеваемость. Они также помогают развить у детей навыки принятия решений, учат их нести ответственность за свои выборы и осознавать последствия этих решений. В.В.Князева, доктор педагогических наук, приводит следующую характеристику уникальности шахмат: «Шахматы развивают воображение, аналитичность. Особые формы мышления и внимания, способность переключения и управления последним, выделения существенного, выбора варианта решения (с возможностью убедиться в его последствиях), творческого общения и обособления, а также формирование самостоятельности творчества и его активный характер, чувство времени, ответственность за свои действия, целеустремленность, настойчивость, терпение интенсивно воздействуют на внешнюю и внутреннюю речь, математические и другие специальные способности, воспитывают

эстетический вкус и т. п.» [1]. По мнению И. М. Линдера, шахматы оказывают влияние на психику ребенка и способствуют проявлению особой формы умственного таланта [2]. Шахматная игра, по его убеждению, не только эффективно способствует развитию умственных способностей и креативного мышления, но также представляет эффективное средство целенаправленного формирования положительных качеств личности.

Шахматы требуют от ребенка анализировать ситуацию, прогнозировать ходы соперника и принимать обоснованные решения на основе доступной информации. Это развивает критическое мышление и способность оценивать варианты и последствия своих действий. В 1894 году французский психолог А. Бине опубликовал статью, в которой он указал на то, что шахматы способствуют развитию критического мышления [3]. В исследовании А. Бине был сделан вывод, что в шахматах успех не зависит только от способности рассчитывать варианты ходов, но также от умения использовать смысловое содержание позиций при принятии решений и адекватной оценке ситуации. Этот вывод подчеркнул, что у шахматистов преобладает не механическое запоминание, а критическое мышление, основанное на осмыслении и понимании. Исследование под названием «The Effects of Chess Instruction on the Mathematics Achievement of Southern, Rural, Black Secondary Students» (1997), проведенное Аланом Даттоном и его коллегами, обнаружило, что дети, которые получали обучение шахматам, проявили успехи в области математики и развитии критического мышления. Исследования А.Я.Богоявленской, А.И.Алифирова, И.В. Михайловой и М. Ю. Гутенева подтверждают, что игра в шахматы способствует развитию как критического, так и стратегического мышления, а также улучшает логическое мышление. Этот вывод также был поддержан Вершининым М.А., Зарецким В. К. и Алексеевым Н.Г.

Также шахматы учат детей мыслить гибко, находить нестандартные решения и принимать решения на основе анализа и предвидения, способствуют значительному развитию креативного мышления. В.Стейниц, первый чемпион мира по шахматам, в своих работах отмечал положительное влияние шахматной игры на креативное мышление человека [4]. Будучи профессиональным шахматистом, он подчеркивал, что результаты шахматной игры полностью основаны на научных и логических принципах. Он заявлял, что соперничество интеллектов является определяющим фактором в исходе шахматной партии, и бесконечное разнообразие комбинаций, доступных в шахматной игре, предоставляет широкие возможности для развития логического и образного мышления. Также было установлено, что игра в шахматы способствует развитию как критического, так и творческого мышления. В рамках четырехлетнего исследования доктора Р.Фергюсона (1979–1983 гг.) было проведено аналитическое исследование влияния шахмат на мышление обучающихся 7-9 классов школьного округа Брэдфорд в США [5]. В проведенных исследованиях в Германии в 1986 году было подтверждено, что систематическое и целенаправленное обучение игре в шахматы способствует развитию у обучающихся оригинальности и скорости мышления, а также увеличению количества и конкретизации творческих идей. Интересно отметить, что такой положительный эффект проявлялся уже через шесть месяцев регулярных занятий шахматами [6]. В 2017 году исследование индийских ученых позволило

прийти к заключению, что «систематические шахматные тренировки развивают в детях способность мыслить нестандартно и творчески» [7]. Исследования Университета Чукурова в Турции отметили значительно лучшие показатели в креативности мышления и развитии навыков понимания и распознавания психических состояний у себя и окружающих у детей, занимающихся шахматами [8]. Примером, подтверждающим полезность шахмат для развития креативного мышления, является факт, что среди представителей интеллектуальной и творческой элиты можно находить значительное количество шахматистов: «Шахматная игра очень многогранна. Не случайно любителями шахмат были многие известные музыканты, художники, писатели. И все же больше всего шахматистов среди ученых» [9].

В ходе шахматной партии игроки сталкиваются с различными препятствиями и задачами, которые необходимо решить. Шахматы требуют стратегического планирования, анализа альтернативных ходов и принятия решений на основе оценки рисков и выгод. Это способствует развитию навыков решения проблем и принятия решений в сложных ситуациях. В исследовании «The Effects of Chess Instruction on the Mathematical Problem-Solving Abilities of Students with Learning Disabilities» (2003), проведенном Деборой Пери и её коллегами, было изучено влияние обучения шахматам на способности обучающихся с нарушениями обучения в решении математических проблем. Результаты исследования показали значительное улучшение математических навыков и умения решать проблемы обучающихся, страдающих от трудностей в обучении. В проведенном исследовании «The Effects of Chess on Cognitive and Noncognitive Outcomes in Elementary Schoolchildren» (2011), ученые Роберт Фернандес и Михаил Шведовский обнаружили, что участие детей в программе обучения шахматам привело к значительному улучшению их навыков в решении проблем, развитии логического мышления и математических способностей.

Одним из ключевых навыков в шахматах является способность визуализировать доску и рассматривать различные варианты в уме. Игрок должен видеть позиции фигур и представлять себе возможные ходы и их последствия. Это тренирует способность действовать в уме и мыслить визуально и оперировать информацией в уме. Исследования А.А.Алехина показали, что занятия шахматами могут помочь преодолеть страхи, которые мешают развитию способности действовать в уме, у детей-шахматистов младшего школьного возраста, в частности, страх ошибиться и страх реакции окружающих [10]. В Саткинском районе с конца 2003 года была запущена инициатива под названием «Шахматный всеобуч», с целью вовлечения детей в игру в шахматы. С 2004 года начался проект «Шахматы для общего развития» в Саткинском районе. Основная задача этого проекта заключается в организации шахматных занятий, которые не только помогают детям становиться лучшими игроками в шахматы, но и развивают их память, умение мыслить стратегически, сосредотачивать внимание и другие навыки. Группа специалистов Саткинского района провела исследования, которые позволили собрать значительное количество эмпирических данных о положительном влиянии шахмат на познавательное развитие школьников. Результаты показали, что школьники, занимающиеся шахматами в рамках шахматного проекта, продемонстрировали

более высокий уровень развития способности планировать свои действия в уме. Различия между группами, занимающимися шахматами (основная группа и группа «всеобуч»), были незначительными, однако были выявлены значимые отличия с группой обучающихся, не занимающихся шахматами. Это свидетельствует о положительном общем влиянии шахмат на познавательное развитие школьников. Динамическое исследование также показало, что дети, занимающиеся по шахматному проекту, имеют более стабильное развитие познавательных процессов по сравнению с другими группами [11]. Также в исследованиях, проведенных Пустоваловой Н.И., Лазаренко Д.В., Пономаревым Я.А., Пастернаком Н.А., Заком А.З. и другими исследователями, было установлено, что шахматы способствуют развитию способности действовать в уме.

Также шахматы обучают детей планированию и расстановке приоритетов. При игре в шахматы каждый ход должен быть тщательно продуман, учтены возможные варианты и потенциальные последствия. Дети, занимающиеся шахматами, учатся составлять планы, строить логические цепочки и анализировать варианты, что способствует развитию их умения мыслить системно и прогнозировать. По мнению М. Ю. Гутенева, игра в шахматы способствует развитию навыков стратегического мышления, способности предвидеть возможные результаты и последствия своих действий, а также развитию навыков объединения объективных и субъективных факторов в деятельности [12]. Эм. Ласкер, второй чемпион мира по шахматам, придавал большое значение положительному влиянию шахматной игры на развитие мышления человека и его самостоятельности. Согласно его взгляду, обучение шахматной игре должно служить формированию способности к самостоятельному мышлению [13].

В современных шахматах широко используются компьютерные программы и онлайн-ресурсы. Дети могут изучать и применять шахматные программы для анализа игр, улучшения своих навыков и изучения новых приёмов. Работа с такими программами развивает навыки владения компьютером, использования интерфейсов и функций программного обеспечения. Существует множество онлайн платформ, где можно играть в шахматы с игроками со всего мира. Взаимодействие с другими игроками через такие платформы развивает навыки коммуникации и совместной работы в виртуальной среде.

Регулярная игра в шахматы способствует развитию способности к концентрации, улучшает запоминание информации (рабочую память) и умение оперативно манипулировать информацией как во время игры, так и в повседневной жизни. В одном исследовании, проведенном Робертом Фергюсоном с участием 4 000 студентов из Венесуэлы, было однозначно доказано, что всего за 4 месяца обучения шахматам происходит значительное увеличение показателей IQ [14]. Опубликованное в Медицинском журнале Новой Англии исследование выявило, что у людей старше 75 лет, которые тренируют свой мозг путем игры в шахматы и другие настольные игры, существенно снижается вероятность развития слабоумия по сравнению со сверстниками, не занимающимися подобными практиками. Исследование «Chess Improves Academic Performance» (2014), проведенное Национальным институтом здоровья в Исландии, выявило, что обучение шахматам положительно сказывается на академической успеваемости обучающихся. В

Венесуэле, США и других странах были проведены эксперименты, которые убедительно доказали пользу обучения шахматам. В одном интересном эксперименте, направленном на популяризацию шахмат среди молодежи в Венесуэле, были выбраны две школы с одинаковыми возможностями, уровнем образования учеников и социальной средой. Единственное различие заключалось в том, что одна школа включала шахматы в свою учебную программу, в то время как другая школа продолжала использовать обычную учебную программу. Результаты эксперимента оказались фантастическими: ученики из первой школы, где вводились шахматы, показали значительно более высокий уровень знаний не только в шахматах, но и в других предметах по сравнению со сверстниками из второй школы. Аналогичный эксперимент был проведен позже и в США, и его результаты также оказались впечатляющими [15].

Игра в шахматы требует гибкости мышления и стимулирует игроков мыслить нестандартно. Шахматы предлагают огромное количество возможных ходов и комбинаций. Игроки должны быть готовы рассмотреть различные варианты и альтернативные пути развития партии. Во время игры в шахматы игроки также сталкиваются с изменяющейся ситуацией на доске. Они должны быть гибкими и готовыми приспосабливаться к новым обстоятельствам. Игроки могут изменять свою стратегию, оценивать и переоценивать позицию и находить новые пути. В шахматном противостоянии оба соперника выступают как творцы, и истинный шедевр может быть создан только при совместных усилиях обеих сторон. Каждая партия является уникальной, и только благодаря оригинальным ходам противника победитель может продемонстрировать красивую идею, план или комбинацию, которые привели его к победе [16].

Шахматы, благодаря своей природе, способствуют развитию навыков эффективного управления временем и рационального распределения ресурсов. В шахматах каждому игроку отводится ограниченное время на принятие решений. Обычно используются шахматные часы, которые контролируют время, затраченное каждым игроком. Это требует от игрока способности эффективно использовать доступное время, принимать решения быстро и не тратить слишком много времени на один ход.

Также шахматы учат детей контролировать свои эмоции, так как игра может вызывать напряжение и стресс. Игроки должны сохранять спокойствие и ясность ума даже при неудачных ходах или сложных ситуациях. Этот навык становится все более важным в современном мире, где дети сталкиваются с различными вызовами и давлением.

В целом игра в шахматы не только увлекательна, но и полезна для развития личности, помогая человеку стать более уверенным и компетентным в управлении своими ресурсами и принятии обоснованных решений. Эм. Ласкер считал, что шахматы играют важную роль в развитии личности: «Шахматы несут в себе духовное начало. Они содержат в себе всю гамму переживаний человеческих, дают простор для творчества, позволяют человеку реализоваться, проявить талант. И потому сводить их только к спортивной стороне никак нельзя» [17].

1.3. В конце XIX века и в начале XX века известный немецкий гроссмейстер З.Тарраш выступил с идеей введения шахматного обучения в школах. В журнале

«Шахматное обозрение» (1903) было упомянуто, что доктор З. Тарраш, известный нюрнбергский врач и автор статей о школьной гигиене, предложил включить обучение шахматам в программу средних школ [18]. Хотя З. Тарраш предложил идею включения шахмат в курс школьного обучения, практические шаги в этом направлении не были предприняты. Только спустя 50 лет в Федеративной Республике Германии и Германской Демократической Республике были предприняты значимые меры в этом отношении. Г. Клаус подчеркнул важность воспитательной ценности шахмат. Особенно высоко оценили их воспитательные качества в СССР. Идеи о включении шахмат в учебные планы школ были очень популярны во времена советского правления [19].

Согласно В. А. Сухомлинскому, выдающемуся советскому педагогу, шахматы играют важную роль в формировании культуры мышления у детей. В его работе в «Школе радости» он подчеркивал, что шахматы неотъемлемы при развитии умственных способностей и памяти. Он считал, что игра в шахматы должна стать частью умственной культуры начальной школы, где интеллектуальное воспитание занимает особое место и требует специальных форм и методов работы [20]. Множество диссертационных работ по педагогике и психологии, направленных на изучение шахмат, содержат выводы и рекомендации от таких исследователей, как Вершинин М. А., Князева В. В., Кучумова Е. А., Тарасова О. В. и другие. Они предлагают включить уроки по шахматам в расписание школьных занятий. Предложение о включении шахмат в программу начальной школы было высказано Абрамовым С. П., Барским В. Л., Сметаной В. В., Коганом Э. В., Маскаевой Э.Р., Алифириным А.И., Бихине М. Г., Зарецким В. К. и другими учеными и исследователями.

Развивающее влияние шахмат особенно проявляется у детей в возрасте примерно 7-12 лет. Почему именно в этом возрасте? Чтобы ответить на этот вопрос, обратимся к психологическим исследованиям, связанным с развитием мышления. После освоения обширной системы знаков родного языка, что, как правило, происходит примерно к 5 годам, начинается очень важный процесс - перевод действий с практического уровня на формальный уровень, осуществляемый через язык и оперирование его знаками. Знаки языка начинают охватывать всю деятельность, не только обозначая действия с объектами и сами объекты, но и заменяя их. Появляются специфические действия, направленные на знаки. Различные психологические школы называют эти действия по-разному. Например, в системе пропозициональных операций, предложенной выдающимся швейцарский психологом Ж.Пиаже, которая обычно окончательно формируется к 12 годам, фиксируется способность к логическим преобразованиям на вербальном уровне. Выдающийся специалист в области психологии творчества Я. Пономарев использует термин «действия в уме», подчеркивая тем самым место, где эти действия осуществляются. В указанном возрасте формируется специфическая общая интеллектуальная способность - умение действовать в уме. Это действие начинает предшествовать физическому действию и высказыванию; оно, так сказать, «проигрывается» перед своим фактическим осуществлением. Научные исследования показывают, что шахматы оказывают положительное воздействие на развитие интеллектуальных способностей детей. Общепринятое убеждение, что

шахматисты зачастую обладают высоким интеллектом, не лишено оснований. Приверженцы введения шахмат в учебные программы школ предлагают различные методики, обеспечивающие обучение всех учеников с гарантией успеха. Методически грамотное обучение детей основам шахматной игры, основанное на принципе Л. Выготского о том, что обучение должно опережать развитие, а также учитывающее потребности и возможности детей, является эффективным средством их умственного развития. Процесс освоения основ шахматной игры способствует развитию у детей пространственного мышления, формированию аналитико-синтетической деятельности, обучению запоминанию, сравнению, обобщению, предвидению результатов своих действий.

2. Исследование зарубежного опыта внедрения шахмат в школьный образовательный процесс

Шахматы были внедрены в школьный образовательный процесс во многих странах по всему миру в различных вариациях, в том числе как школьный предмет (Армения, Грузия), а также как курс по выбору (Австрия, Великобритания, Израиль, Польша, Турция, Испания, США и др.) [21].

Ведущей страной, в которой шахматы с 2011 года стали развиваться как обязательный предмет программы со второго по четвертый класс, является Армения [22]. Обучение шахматам занимает 2 учебных часа в неделю на протяжении всего учебного года.

В Грузии с 2022 года по решению министра образования и науки Михаила Чхенкели ученики первых классов начали изучать шахматы в качестве обязательного предмета, во вторых и третьих классах в качестве факультатива [23].

В 2012 г. парламент Европейского союза (ЕС) принял декларацию, направленную на развитие программы «Шахматы в школе» (CIS-Chess in School) как одну из составляющих образовательных программ в странах ЕС. В рамках данной декларации было запущено большое количество проектов. Например, в 2018 году стартовал двухгодичный проект «Black and White Sport: Chess» с бюджетом в 52 тысяч евро. Шахматы были экспериментально включены в школьную программу как обязательный предмет в начальной школе в Италии, Испании, Латвии и Португалии [24].

В Российской Федерации первопроходцем по внедрению шахмат в школьную программу стала Республика Калмыкия. В июне 1995 года издан Указ Президента Республики Калмыкия №29 «О государственной поддержке шахматного движения». В 2000 году проект был запущен в Республике Саха. В 2016 году экспериментальный проект по внедрению шахмат в начальных классах был запущен в Москве, где к проекту присоединилось более 100 школ. Примером другого региона, где шахматы включены в учебную программу, являются школы в Калужской области. Здесь школьники уделяют час в неделю занятиям шахматами [25].

В 2005 г. министерство просвещения Турции приняло решение позволить школам включать в программу обучение игре в шахматы в качестве факультативной дисциплины по выбору обучающихся [26].

В США шахматы получили широкое признание как средство развития критического мышления и улучшения учебной успеваемости. В некоторых штатах, таких как Техас и Нью-Йорк, шахматы внедрены в учебные программы многих школ [27].

В Индии шахматы имеют длительную историю и являются частью образовательной системы. В штате Гуджарат с 2008 года шахматы включены в образовательные программы и проводятся соревнования среди школьников [28].

Испания известна своим подходом к включению шахмат в дошкольное и школьное образование. В различных регионах Испании шахматы внедрены в учебные планы общеобразовательных школ [29].

Китай признает важность шахмат в развитии критического мышления и интеллектуальных способностей. Согласно отчету FIDE, в Китае около 5 000 000 детей занимаются шахматами в секциях и шахматных школах [30]. В 2016 году была запущена программа «Chess Palace» международного гроссмейстера Юдит Полгар по обучению шахматам детей в возрасте 4-10 лет [31].

3. Опыт реализации пилотного проекта по внедрению шахмат в Республике Казахстан

В период с 2016 по 2020 годы в Республике Казахстан Частным фондом «Научно-образовательный фонд им. Ш. Есенова» и Республиканским общественным объединением «Казахстанская Федерация Шахмат» была реализована программа «Шахматы в школе». Программа была направлена на обеспечение условий для внедрения предмета «Шахматы» в общеобразовательных школах Республики Казахстан.

Для реализации программы сначала был реализован пилотный проект в 18 школах республики (4 школы в г. Алматы, 4 школы в г. Кызылорда и 10 городских и сельских школ в Павлодарской области). Сначала проводилось обучение учителей пилотных школ. Затем по мере получения положительных отзывов после апробации и высокой заинтересованности других регионов проект стал масштабироваться. Таким образом, в рамках проекта попали школы г. Алматы, г. Шымкента и Туркестанской области.

Было проведено исследование по оценке влияния шахмат на детей. Для этой цели были выбраны 2 экспериментальных (изучались шахматы) и 2 контрольных (шахматы не изучались) класса в параллели вторых классов. В пилотных классах, где изучались шахматы, и где – не изучались, 25 психологов произвели замеры по 122 параметрам у 1 852 школьников 6-9 лет. Было выявлено, что у занимающихся шахматами повысился уровень интеллекта, креативности и словесно-логического мышления, снизился уровень тревожности [32].

Реализация пилотного проекта «Шахматы в школе» позволила протестировать возможность внедрения предмета «Шахматы» в начальной школы в разных регионах и разных школах с полным обеспечением и без него учебными материалами, оборудованием и инвентарем.

4. Глоссарий

Вариативный компонент учебной нагрузки – составной компонент типового учебного плана, который определяется организацией образования соответственно образовательным потребностям обучающихся.

Гибкость – этот навык позволяет детям приспосабливаться к новым ситуациям, изменениям в распорядке дня или меняющимся ожиданиям.

Дебют – первые 10-15 ходов в шахматной партии. Обычно начинается с наращивания силы и расстановки фигур в позиции для атаки.

Действия в уме – это процесс мысленного планирования и моделирования действий, который происходит внутри ума без фактического выполнения физических действий.

Качество образования – это степень удовлетворенности ожиданий различных участников образовательного процесса, иными словами соотношение цели и результата, мера достижения цели.

Креативное мышление – способность генерировать новые и оригинальные идеи, подходы и решения, а также способность видеть связи и возможности.

Критическое мышление – процесс анализа, оценки и критической оценки информации, идей и аргументов.

Мат – это последнее состояние шахматной игры, когда король проигравшей стороны подвергается нападению противоположной стороны, и король не может быть захвачен, заблокирован или уничтожен путем съедания атакующей фигуры в момент атаки противника.

Миттельшпиль – это середина шахматной партии, начинающаяся после дебюта. Заметный момент с основными движениями.

Навык умения работать с современными технологиями информации и коммуникации – способность эффективно использовать современные цифровые инструменты, программное обеспечение и интернет-ресурсы для получения, обработки, передачи и обмена информацией.

Обратная связь - отзыв, отклик, ответная реакция на какое-либо действие или событие.

Пат – это ситуация, при которой для короля одной из противоборствующих сторон нет пустого поля, а фигуры и пешки не имеют возможности ходить по этому королевскому полю.

Планирование и расстановка приоритетов – это важные навыки для принятия решения о шагах для достижения цели и о том, в каком порядке их следует выполнять.

Рабочая память – это способность удерживать и обрабатывать информацию в уме в течение короткого периода времени.

Рокировка – ход в шахматах, заключающийся в горизонтальном перемещении короля в сторону ладьи своего цвета на 2 клетки и последующем перемещении ладьи на соседнюю с королём клетку по другую сторону от короля.

Тайм-менеджмент – этот навык помогает детям оценить, сколько времени у них есть, как разделить его в течение дня и как распределить его для достижения своих целей.

Умение решать проблемы – способность анализировать проблемные ситуации, находить и оценивать пути их решения с помощью логического и творческого подхода.

ФИДЕ – международная шахматная федерация.

Формативное оценивание – вид оценивания, который проводится непрерывно, обеспечивает обратную связь между учителем и обучающимся и позволяет своевременно корректировать учебный процесс.

Уровни мыслительных навыков - иерархическая система целей обучения, каждый уровень которой направлен на формирование определенных навыков мышления.

Цугцванг – положение фигур на доске, при котором любой следующий ход игрока ведёт к ухудшению его позиции.

Шах – атака на короля.

Шахматы – настольная логическая игра с шахматными фигурами на 64-клеточной доске, сочетающая в себе элементы искусства, науки и спорта.

Эмоциональный интеллект – это управление своими эмоциями и регулирование их, что имеет решающее значение для адаптации к различным ситуациям.

Эндшпиль – заключительная часть шахматной партии.

5. Общие положения

5.1. Учебная программа вариативного часа по курсу «Основы шахмат» разработана в соответствии с Государственными общеобязательными стандартами дошкольного воспитания и обучения, начального, основного среднего и общего среднего, технического и профессионального, послесреднего образования, утвержденными приказом Министра просвещения Республики Казахстан от 3 августа 2022 года № 348 «Об утверждении государственных общеобязательных стандартов дошкольного воспитания и обучения, начального, основного среднего и

общего среднего, технического и профессионального, послесреднего образования» (зарегистрирован в Реестре государственной регистрации нормативных правовых актов под № 29031) и Типовым учебным планом начального образования для классов с казахским языком обучения, утвержденный приказом Министра образования и науки Республики Казахстан от 8 ноября 2012 года № 500 «Об утверждении типовых учебных планов начального, основного среднего, общего среднего образования Республики Казахстан» (зарегистрирован в Реестре государственной регистрации нормативных правовых актов под № 8170).

5.2. Данная учебная программа рекомендована для изучения основ шахмат на вариативных часах согласно типовым планам начальных школ.

5.3. Целью изучения учебной программы вариативного часа по курсу «Основы шахмат» является совершенствование навыков и понимания основных принципов шахматной игры, стимулирование интереса и активного участия в шахматных занятиях, а также развитие навыков, востребованных в 21-м веке.

5.4. Для достижения поставленной цели предусматривается решение следующих задач:

Задачи Программы	Ожидаемые результаты
способствовать развитию рабочей памяти и способности удерживать и манипулировать информацией в уме путем запоминания позиций и вариантов ходов	демонстрируют различные позиции на шахматной доске и предлагают варианты ходов
формировать у обучающихся способность действовать в уме без физического движения фигур	прогнозируют игровую ситуацию, демонстрируя планирование последовательности действий в уме
способствовать развитию умения предвидеть свои ходы и действия заранее, а также определять приоритетные задачи и стратегии	принимают решения на основе важности и срочности, а также анализируют возможные последствия своих действий
формировать у обучающихся навыки анализа ситуаций, постановки целей и планирования действий	изучают различные методы решения проблем на шахматной доске
способствовать освоению навыка работы с современными технологиями, улучшать шахматные навыки и расширять коммуникационные возможности в шахматном сообществе	используют компьютерные программы и онлайн-ресурсы для анализа игр, обучения тактике и стратегии, а также для взаимодействия с другими шахматистами
развивать способность быть гибкими и адаптивными в изменяющихся игровых ситуациях	учатся быстро менять свою стратегию, анализировать ситуацию и принимать решения на основе новой информации

способствовать развитию умения анализировать, оценивать и принимать обоснованные решения на основе доступных данных	анализируют различные позиции на шахматной доске и оценивают их преимущества и недостатки
стимулировать креативное мышление и способность находить нестандартные решения	разрабатывают новые подходы, будут применять неожиданные ходы и планы, а также инновационные подходы для достижения успеха в игре
способствовать развитию навыков планирования времени, распределения ресурсов и принятия решений в условиях ограниченного времени	распределяют ресурсы времени и принимают решения в ограниченном временном окне
помочь ученикам развивать эмоциональный интеллект, контроль эмоций и способность принимать решения в стрессовых ситуациях	сохраняют спокойствие и концентрацию во время решения задач

5.5. Отличительной особенностью учебной программы «Основы шахмат» является ее направленность на формирование не только предметных знаний и умений, но и на развитие навыков 21-го века. Программа предлагает уникальную возможность для детей развить широкий спектр навыков, необходимых в современном информационном обществе.

6. Организация содержания курса «Основы шахмат» для 1-4 классов уровня начального образования

6.1. Объем учебной нагрузки по курсу «Основы шахмат» составляет:

- в 1 классе 1 час в неделю;
- во 2 классе 1 час в неделю;
- в 3 классе 1 час в неделю;
- в 4 классе 1 час в неделю.

6.2. Требованием для преподавания курса «Основы шахмат» является наличие шахматного инвентаря, доступ к информационным системам и интернету. Список оборудования, необходимого для эффективного проведения занятий по курсу «Основы шахмат»: доски шахматные, фигуры шахматные, часы шахматные, доска демонстрационная, ноутбук, интерактивная панель.

6.3. Базовое содержание курса включает следующие разделы: «Шахматная игра», «Шахматная математика», «Шахматные задачи и упражнения». Каждый раздел содержит в себе подразделы, направленные на развитие ключевых навыков, таких как рабочая память, планирование и расстановка приоритетов, действия в уме, умение решать проблемы, умение работать с современными технологиями информации и коммуникации, критическое мышление, креативное мышление, гибкость, тайм-менеджмент, эмоциональный интеллект.

6.4. Система целей обучения

Цели обучения в учебной программе представлены с кодировкой. В коде первое число обозначает класс, второе и третье числа – раздел и подраздел, четвертое число показывает нумерацию учебной цели. Например, в кодировке 2.1.2.1: «2» – класс, «1.2» – подраздел, «1» – нумерация учебной цели.

Система целей обучения дана по разделу на каждый класс:

раздел «Шахматная игра»

Подраздел (ключевые навыки)	1	2	3	4
1. рабочая память	1.1.1.1** называть шахматные фигуры: король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка 1.1.1.2 определять шахматные фигуры и различать их по внешнему виду и на рисунках 1.1.1.3 описывать шахматную доску 1.1.1.4 объяснить ходы коня 1.1.1.5 объяснить правильное размещение шахматной доски между партнерами 1.1.1.6 показать начальную позицию фигур на доске 1.1.1.7 понимать рисунки с расположением	2.1.1.1 понимать значение выражения «ход в шахматах» 2.1.1.2 объяснить взятие на проходе 2.1.1.3 показать нападение на фигуры противника 2.1.1.4 показать нападение на фигуры противника безопасным способом 2.1.1.5 демонстрировать защиту фигуры от нападения фигур противника 2.1.1.6 показать ловлю фигуры противника 2.1.1.7 находить шахи 2.1.1.8 показать защиту короля от угрозы мата 2.1.1.9 объяснить возможность возникновения мата при большом количестве фигур 2.1.1.10 применить	3.1.1.1 понимать шахматные диаграммы 3.1.1.2 знать о турнирном формате «круговая система» 3.1.1.3 знать о турнирном формате «нокаут-система» 3.1.1.4 знать о турнирном формате «швейцарская система» 3.1.1.5 объяснить начисление очков в зависимости от результата партии 3.1.1.6 находить эндшпиль по материальному признаку (пешечный эндшпиль, ферзевый эндшпиль и т.д.) 3.1.1.7 назвать эндшпиль по признаку фигур, оставшихся в позиции/на доске 3.1.1.8 понимать и показать	4.1.1.1 понимать шахматный этюд 4.1.1.2 показать идеи эндшпиля конь против пешки 4.1.1.3 показать позиции с длинным маршрутом коня для задержки пешки 4.1.1.4 разъяснить роль флэжка на механических и электромеханичес ких часах 4.1.1.5 понимать систему рейтинга в шахматах 4.1.1.6 показать тактический мотив «связка» 4.1.1.7 объяснить роль шахматных часов 4.1.1.8 рассказать о появлении электронных шахматных часов 4.1.1.9 рассказать о внедрении системы рейтингов в международные соревнования 4.1.1.10

	шахматных фигур	избегание пата при наличии преимущества 2.1.1.11 выбрать позицию без возможности поставить мат (одиноким слон и одинокий конь при отсутствии пешек с обеих сторон)	тактический мотив «перегрузка» (выигрыш материала, матования неприятельского короля) 3.1.1.9 показать тактический мотив «отвлечение» 3.1.1.10 рассказать о появлении алгебраической нотации 3.1.1.11 объяснить количество возможных взятий на проходе в одной партии	объяснить понятие промежуточного хода 4.1.1.11 обнаружить промежуточный ход отражающий угрозу соперника 4.1.1.12 оценить примеры использования промежуточного хода в партиях казахстанских шахматистов
2. планирование и расстановка приоритетов	1.1.2.1 знать цель шахматной партии (мат) 1.1.2.2 продемонстрировать механизм взятия	2.1.2.1 демонстрировать взятие на проходе 2.1.2.2 продемонстрировать шах с последующим матом 2.1.2.3 использовать контратаку фигур противника	3.1.2.1 объяснить основную цель двойного удара и нанесение его безопасным способом 3.1.2.2 создать пешечные островки у противника 3.1.2.3 создать цугцванг	4.1.2.1 продемонстрировать на примере изменение рейтинга 4.1.2.2 создать условия для пешечного прорыва 4.1.2.3 использовать типичные идеи этюдов
3. действия в уме, критическое и креативное мышление	1.1.3.1 соблюдать правила взятия пешкой 1.1.3.2 показать путь шахматной фигуры на поле 1.1.3.3 понимать значение термина «центр» 1.1.3.4 обнаружить способы защиты	2.1.3.1 понимать механизм взятия на проходе 2.1.3.2 объяснить выбор фигуры для превращения пешки 2.1.3.3 объяснить выгоду превращения пешки в слабую фигуру 2.1.3.4	3.1.3.1 определить уязвимые объекты в позиции соперника 3.1.3.2 определить перегруженную фигуру противника 3.1.3.3 объяснить утрату	4.1.3.1 учесть контригру противника при решении этюдов 4.1.3.2 представить патовую конструкцию при решении этюдов 4.1.3.3 обнаружить возможность промежуточного

	<p>от мата 1.1.3.5 демонстрировать способы защиты от шаха 1.1.3.6 находить возможности шаха 1.1.3.7 различать ходы и взятия пешками 1.1.3.8 объяснять значение терминов «шах, мат, пат» 1.1.3.9 знать способы защиты фигур 1.1.3.10 осознавать утрату значения материальных факторов при мате 1.1.3.11 понимать возможность возникновения пата при любом количестве фигур 1.1.3.12 понимать преимущества пата для слабой стороны 1.1.3.13 различать графические символы фигур</p>	<p>демонстрировать механизм взятия на проходе 2.1.3.5 применять рокировку 2.1.3.6 реализовывать безопасное нападение на фигуры противника 2.1.3.7 определить возможность появления второго ферзя того же цвета 2.1.3.8 определять лучшую фигуру в предложенной позиции для превращения пешки 2.1.3.9 показать защиту от нападения фигур противника 2.1.3.10 находить способы нападения на короля противника 2.1.3.11 показать кратчайший путь к мату ферзем, двумя ладьями, ладьёй 2.1.3.12 сконструировать задачу на мат в один ход по предложенной схеме 2.1.3.13 выявить пешки для превращения в ферзя в предложенной позиции 2.1.3.14 находить</p>	<p>права взятия на проходе 3.1.3.4 мотивировать выбор первого хода в двухходах 3.1.3.5 показать наиболее популярные тактические мотивы в двухходах 3.1.3.6 находить выигрыш в эндшпиле «король и пешка против короля» (король сильнейшей стороны находится впереди пешки) 3.1.3.7 показать позиции обоюдного цугцванга в эндшпиле король и пешка против короля 3.1.3.8 сделать сравнительный анализ фигур достаунтоновского дизайна и стаунтоновского комплекта 3.1.3.9 указать преимущества стаунтоновского комплекта 3.1.3.10 определить лучший формат турнира для 100 участников 3.1.3.11 находить возможности распатовать короля противника в</p>	<p>хода 4.1.3.4 объяснить потребность в шахматных часах во время турниров 4.1.3.5 объяснить сходство между механическими и электронными часами 4.1.3.6 отметить выгодные отличия электронных шахматных часов от механических 4.1.3.7 определить возможность коня создавать связку 4.1.3.8 определить возможность короля быть связанной фигурой 4.1.3.9 поставить пешку в предложенной позиции, чтобы она оказалась связанной 4.1.3.10 объяснить различный результат в позициях, где король впереди или позади пешки в эндшпиле «король и пешка против короля» 4.1.3.11 объяснить невозможность использования мотива «освобождение линии для коня» 4.1.3.12</p>
--	---	--	---	--

		<p>в предложенной позиции возможности мата королю противника 2.1.3.15 находить способы защиты от угрозы мата</p>	<p>предложенной позиции 3.1.3.12 предложить лучший формат турнира для девяти участников 3.1.3.13 предложить наилучший формат для турнира с выбыванием</p>	<p>объяснить отличие этюда от задачи 4.1.3.13 объяснить сходство этюда и шахматной партии 4.1.3.14 показать возможность объявления шаха связанной фигурой 4.1.3.15 показать возможность освобождения линии одновременно от своих и неприятельских фигур</p>
<p>4. умение решать проблемы и гибкость</p>	<p>1.1.4.1 расставлять шахматные фигуры на доске 1.1.4.2 отличать расположение короля и ферзя 1.1.4.3** соблюдать правила взятия ферзем, ладьей, слоном, королём, конём 1.1.4.4** демонстрировать ходы фигур: короля, ферзя, ладьи, слона, коня, пешки на доске 1.1.4.5 расставить позицию, чтобы король оказался под шахом 1.1.4.6 расставить позицию, чтобы королю был мат</p>	<p>2.1.4.1 демонстрировать превращение пешки 2.1.4.2 использовать возможности избежания пата при наличии преимущества 2.1.4.3 применять защиту от угрозы мата 2.1.4.4 разъяснить механизм рокировки 2.1.4.5 объяснить необходимые условия для рокировки 2.1.4.6 продемонстрировать возможность короткой и длинной рокировки 2.1.4.7 объяснить разницу между полной и краткой</p>	<p>3.1.4.1 показать плохо защищенные фигуры в позиции соперника 3.1.4.2 показать и применить двойной удар 3.1.4.3 применять разновидность двойного удара (вилка) 3.1.4.4 понимать важность унифицирования фигур (появление первых международных турниров) 3.1.4.5** дать определение терминам «пешечные островки, висячие пешки» 3.1.4.6** дать определение терминам «цугцванг»,</p>	<p>4.1.4.1 выявить защитника в позиции соперника 4.1.4.2 показать способы уничтожения защитника 4.1.4.3 использовать типичные матовые конструкции при решении этюдов 4.1.4.4 определить выгодную для себя пешку соперника в эндшпиле ферзь против пешки 4.1.4.5 определить выгодную для себя пешку в эндшпиле король и пешка против короля 4.1.4.6 использовать связку для создания матовых</p>

	<p>1.1.4.7 расставить позицию, чтобы был пат</p> <p>1.1.4.8 понимать зависимость силы фигуры от ее расположения</p> <p>1.1.4.9** показать на доске взятие королем, ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой</p>	<p>записью</p> <p>2.1.4.8 применять правила рокировки и/или превращения пешки при решении упражнения</p> <p>2.1.4.9 объяснить термин «битое поле»</p>	<p>«обоюдный цугцванг»</p> <p>3.1.4.7 показать правильный способ создания пешечных островков в позиции соперника</p> <p>3.1.4.8 показать возможность перехода из миттельшпиля в эндшпиль</p>	<p>угроз</p> <p>4.1.4.7 использовать связку для получения материального преимущества</p> <p>4.1.4.8 определить выгоду превращения пешки в коня вместо ферзя</p>
<p>5. умение работать с современными технологиями информации и коммуникации</p>	<p>1.1.5.1 понимать графические символы фигур</p>	<p>2.1.5.1 использовать в речи три специальных положения в шахматах (шах, мат, пат)</p> <p>2.1.5.2 выбрать фигуру при превращении пешки с помощью шахматной программы-органа айзера</p> <p>2.1.5.3 избегать нелегальных ходов с помощью шахматной программы-органа айзера</p>	<p>3.1.5.1 изучать разнообразие шахматных фигур в прошлом</p> <p>3.1.5.2 находить информацию о появлении онлайн-трансляций шахматных турниров</p> <p>3.1.5.3 объяснить появление электронной шахматной доски для демонстрации партий онлайн</p>	<p>4.1.5.1 находить информацию, с какой периодичностью публикуется рейтинг-лист Международной шахматной федерации</p> <p>4.1.5.2 находить информацию о роли рейтинга в отборочных соревнованиях за звание чемпиона мира</p> <p>4.1.5.3 понять фиксацию просрочки времени на электронных часах</p> <p>4.1.5.4 знать способы выставления контроля времени на электронных часах</p>
<p>6. тайм-менеджмент и эмоциональный интеллект</p>	<p>1.1.6.1 демонстрировать уважение к сопернику</p> <p>1.1.6.2 понимать важность</p>	<p>2.1.6.1 демонстрировать уважение к сопернику</p> <p>2.1.6.2 понимать важность</p>	<p>3.1.6.1 демонстрировать уважение к сопернику</p> <p>3.1.6.2 понимать важность</p>	<p>4.1.6.1 знать важность контроля времени на обдумывание</p> <p>4.1.6.2 демонстрировать уважение к</p>

	проявления терпения 1.1.6.3 уметь достойно проигрывать	проявления терпения 2.1.6.3 уметь достойно проигрывать 2.1.6.4 сохранять нейтральность поведения при победе	проявления терпения 3.1.6.3 уметь достойно проигрывать 3.1.6.4 понимать ценность шахматного времени (для комбинаций, маневров)	сопернику 4.1.6.3 понимать важность проявления терпения 4.1.6.4 уметь достойно проигрывать 4.1.6.5 избегать ситуаций с острой нехватки времени
--	---	---	--	---

раздел «Шахматная математика»

Подраздел (ключевые навыки)	1	2	3	4
1. рабочая память	1.2.1.1 знать понятия «диагональ, вертикаль, горизонталь» 1.2.1.2 показать диагональ из двух, трех, четырех, пяти, шести, семи, восьми полей 1.2.1.3 указать количество самых коротких диагоналей	2.2.1.1 определить количество пешек, которые сразу могут превратиться в фигуру 2.2.1.2 определить количество ходов ведущих к немедленному мату 2.2.1.3 определить количество шахов у ферзя в предложенной позиции	3.2.1.1 определить количество незащищенных фигур в позиции противника 3.2.1.2 определить количество способов отвлечения фигуры защищающей короля от мата	4.2.1.1 определить количество возможностей связать ладью противника 4.2.1.2 определить количество времени на обдумывание одного хода при контроле два часа на 40 ходов 4.2.1.3 оценить соотношение материала в результате промежуточного хода
2. планирование и расстановка приоритетов	1.2.2.1 определить сторону с большим количеством фигур в предложенной позиции 1.2.2.2 определить	2.2.2.1 записать ход, позволяющий в будущем сделать рокировку 2.2.2.2 определить количество возможных рокировок с	3.2.2.1 показать легко атакуемые фигуры в позиции соперника 3.2.2.2 выявить фигуры в позиции соперника, которые легко	4.2.2.1 показать наиболее эффективную связку в предложенной позиции 4.2.2.2 научить выставлять контроль времени 15 минут на всю

	сторону с большим количеством пешек в предложенной позиции 1.2.2.3 запланировать шах, ведущий к мату	обеих сторон	отвлечь 3.2.2.3 показать мотив отвлечения в комбинации Ф. Стаммы	партию + 10 секунд за каждый ход на электронных часах
3. действия в уме, критическое и креативное мышление	1.2.3.1 определить сторону, взявшую больше пешек в предложенной задаче 1.2.3.2 определить количество возможных взятий конем в предложенной позиции 1.2.3.3 определить количество белых фигур, которые при своем ходе могут попасть в центр доски 1.2.3.4 отличать диагональные, вертикальные, горизонтальные линии 1.2.3.5 показать количество взятий конем в различных положениях 1.2.3.6 показать количество взятий ферзем в различных положениях 1.2.3.7 указать все способы дать шах королю соперника	2.2.3.1 определить сторону, взявшую больше материала (фигуры и пешки) в предложенной задаче 2.2.3.2 определить количество неприятельских фигур, препятствующих рокировке 2.2.3.3 определить количество белых ладей в предложенной позиции, если все оставшиеся белые пешки превратятся в ладей 2.2.3.4 определить количество ходов в данной позиции у белых, атакующих чёрные фигуры 2.2.3.5 определить существование угрозы взятия фигуры в предложенной позиции 2.2.3.6	3.2.3.1 определить общее количество пар сдвоенных пешек в предложенной позиции 3.2.3.2 определить количество ходов, создающих двойной удар 3.2.3.3 определить фигуры соперника для отвлечения с целью создания матовых угроз 3.2.3.4 сравнить последствия двойного удара и взятия пешки соперника 3.2.3.5 определить общее количество защищенных проходных пешек 3.2.3.6 определить общее количество отсталых пешек 3.2.3.7 определить возможное число ходов, приводящих к	4.2.3.1 определить количество пешечных прорывов, обеспечивающих проход пешки в ферзи 4.2.3.2 рассчитать последствие применения промежуточного хода 4.2.3.3 сравнить последствия превращения пешки в ферзя или в коня в предложенном фрагменте этюда 4.2.3.4 сравнить последствия превращения пешки в слона или в коня в предложенном фрагменте этюда 4.2.3.5 определить выгоду или невыгоду связывания собственной фигуры 4.2.3.6 определить выгоду или невыгоду уничтожения защитника

	1.2.3.8 выбрать из возможных шахов, ведущий к мату 1.2.3.9 показать способы запатовать противника	определить позицию с наибольшим количеством фигур из предложенных патовых ситуаций	образованию сдвоенных пешек 3.2.3.8 использовать перегрузку фигуры наиболее выгодным способом	4.2.3.7 определить большее оставшееся среднее время на ход в предложенных примерах
4. умение решать проблемы и гибкость	1.2.4.1 сравнить активность белого и черного коней в предложенной позиции 1.2.4.2 показать количество ходов у короля на пустой доске в различных положениях 1.2.4.3 показать количество ходов у ферзя в различных положениях	2.2.4.1 определить количество возможностей в предложенной позиции сделать рокировку 2.2.4.2 назвать количество символов фигур, используемых для записи 2.2.4.3 определить количество возможностей превращения пешки с одновременным взятием 2.2.4.4 решить уравнение с помощью шахмат	3.2.4.1 ответить на вопросы с помощью предложенных шахматных диаграмм 3.2.4.2 понимать алгебраическую шахматную нотацию 3.2.4.3 использовать нумерацию ходов 3.2.4.4 использовать алгебраическую шахматную нотацию	4.2.4.1 использовать отвлечение фигур соперника для освобождения линии 4.2.4.2 находить способ избавиться от связки 4.2.4.3 выбрать правильную фигуру для уничтожения защитника
5. умение работать с современными технологиями информации и коммуникации	1.2.5.1 рассказать историю трансформации шатранджа в шахматы в приложении 1.2.5.2 находить и решать задания на мат в один ход в упражнениях приложения 1.2.5.3 находить соперника в приложении	2.2.5.1 объяснить случай нелегальных ходов в программе-орган айзере 2.2.5.2 создавать позиции в программе-орган айзере на основе предложенных рисунков 2.2.5.3 вносить сыгранную и записанную партию в программу-орган айзер	3.2.5.1 находить в интернет-ресурсах информацию о количестве комбинаций в книге Дж. Греко 3.2.5.2 находить в интернет-ресурсах информацию о матче Филидор-Стамма (уступки Филидора) 3.2.5.3 находить в интернет-ресурсах информацию о первом сеансе одновременной игры вслепую Ф.Филидора	4.2.5.1 находить в интернет-ресурсах информацию о количестве казахстанских гроссмейстеров 4.2.5.2 находить в интернет-ресурсах информацию о лучших достижениях казахстанских шахматисток-гроссмейстеров 4.2.5.3 сделать подборку этюдов Р. Рети на основе базы программы-орган айзера

6. тайм-менеджмент и эмоциональный интеллект	1.2.6.1 расставить безошибочно начальную позицию за отведенное время 1.2.6.2 контролировать время на принятие решений	2.2.6.1 экономить время на запись ходов при недостатке времени на обдумывание 2.2.6.2 уметь выключать эмоции при защите трудной позиции 2.2.6.3 находить тактические ресурсы в защите	3.2.6.1 ускорить принятие решений при выборе из равнозначных вариантов	4.2.6.1 объяснить проигрыш недостатком времени (видеофрагменты) 4.2.6.2 объяснить влияние посторонних факторов на качество игры (видеофрагменты) 4.2.6.3 показать нервозность шахматиста при недостатке времени (видеофрагменты, сценка)
--	--	---	--	--

раздел «Шахматные задачи и упражнения»

Подраздел (ключевые навыки)	1	2	3	4
1. рабочая память	1.3.1.1 отличать мат от пата 1.3.1.2 понимать невозможность взятия собственных фигур	2.3.1.1 отличать задачи с превращением пешки и рокировки 2.3.1.2 отличать битое поле при рокировке и взятии на проходе	3.3.1.1** понимать термины «дебют, миттельшпиль, эндшпиль» 3.3.1.2** понимать термины «сдвоенная пешка, строенная пешка, связанные пешки, изолированные пешки» 3.3.1.3** понимать термины «проходная пешка, защищённая проходная пешка, отсталая пешка» 3.3.1.4 объяснить цугцванг на примерах	4.3.1.1 показать типичные мотивы в этюдах (превращение пешки в слабую фигуру) 4.3.1.2 показать типичные мотивы в этюдах (мат, пат) 4.3.1.3 продемонстрировать образование проходной пешки как цель пешечного прорыва

<p>2. планирование и расстановка приоритетов</p>	<p>1.3.2.1 объяснить выбор взятия при мате</p>	<p>2.3.2.1 понимать опасность взятия на проходе 2.3.2.2 учитывать опасность превращения пешки 2.3.2.3 демонстрировать ловлю коня на краю доски</p>	<p>3.3.2.1 находить перегруженные фигуры 3.3.2.2 понимать определение тактики в шахматах 3.3.2.3 объяснить тактический мотив</p>	<p>4.3.2.1 показать тактический мотив «освобождение линии» 4.3.2.2 показать примеры освобождения линии от своих фигур, от фигур соперника 4.3.2.3 оставить себе пешку, выгодную при борьбе с конем 4.3.2.4 оставить сопернику пешку, невыгодную при борьбе с ферзем</p>
<p>3. действия в уме, критическое и креативное мышление</p>	<p>1.3.3.1 находить в предложенных позициях возможные взятия фигур 1.3.3.2 указать поле для бегства короля от шаха 1.3.3.3 расставить позицию с обоюдной атакой белой и черной ладьи 1.3.3.4 обнаружить угрозу своим фигурам 1.3.3.5 понимать выгоду при возникновении пата, получаемую одной из сторон 1.3.3.6 заметить неточности в предлагаемой начальной расстановке фигур</p>	<p>2.3.3.1 указать пропущенный ход, в результате которого возникла предложенная позиция 2.3.3.2 сравнить запись с положением на доске с нахождением пропущенных фигур 2.3.3.3 решить примеры задач на мат в 2 хода 2.3.3.4 использовать защиту своей фигуры путём контрнападения 2.3.3.5 продемонстрировать способы воспрепятствования рокировке противника 2.3.3.6 объяснить наличие возможности</p>	<p>3.3.3.1 решить двухходовки 3.3.3.2 решить позиции из книги Дж. Греко 3.3.3.3 решить позиции из книги Ф. Стаммы 3.3.3.4 решить комбинации из партий А. Андерсена 3.3.3.5 оценить «бессмертную» партию Андерсен - Кизерицкий 3.3.3.6 продемонстрировать перегрузку разных фигур 3.3.3.7 объяснить правило квадрата в эндшпиле король и пешка против короля 3.3.3.8 анализировать метод защиты в эндшпиле король и пешка против короля (король</p>	<p>4.3.3.1 показать идеи эндшпиля ферзь против пешки 4.3.3.2 понимать ничейные позиции в эндшпиле ферзь против пешки 4.3.3.3 находить промежуточный ход, позволяющий создать угрозу мата 4.3.3.4 продемонстрировать уничтожение защитника для получения материального преимущества 4.3.3.5** решить этюды на мат, пат, превращение пешки в слабую фигуру 4.3.3.6 решить позиции из партий казахстанских</p>

		<p>взятия на проходе 2.3.3.7 решить двухходовки с использованием рокировки</p>	<p>противника находится рядом с пешкой или позади нее)</p>	<p>гроссмейстеров 4.3.3.7 показать идею пешечного прорыва 4.3.3.8 составить задание на пешечный прорыв по предложенной схеме 4.3.3.9 показать тактический мотив «уничтожение защитника для получения материального преимущества» 4.3.3.10 показать тактический мотив «уничтожение защитника для создания матовых угроз»</p>
<p>4. умение решать проблемы и гибкость</p>	<p>1.3.4.1 демонстрировать возможные взятия фигур в предложенных позициях 1.3.4.2 демонстрировать возможные шахи в предложенных позициях</p>	<p>2.3.4.1 показать специальный символ для рокировки 2.3.4.2 записать взятия и превращение пешки 2.3.4.3 показать обозначение горизонтали и вертикали цифрами и буквами 2.3.4.4** решить задачи на рокировку, взятие на проходе, превращение пешки</p>	<p>3.3.4.1 решить позиции на двойной удар 3.3.4.2 решить позиции на вилку - разновидность двойного удара 3.3.4.3 решить позиции на оппозицию и обоюдный цугцванг в эндшпиле король и пешка против короля 3.3.4.4 решить позиции на тактический мотив «перегрузка при матовых угрозах» 3.3.4.5 решить позиции на тактический мотив «отвлечение с</p>	<p>4.3.4.1 решить позиции на уничтожение защитника для создания матовых угроз 4.3.4.2 решить позиции на пешечный прорыв в пешечном эндшпиле 4.3.4.3 решить позиции на пешечный прорыв в других типах окончаний 4.3.4.4 решить позиции в эндшпиле конь против пешки 4.3.4.5 решить позиции на освобождение линии 4.3.4.6 решить</p>

			выигрышем материала» 3.3.4.6 решить упражнения на тактический мотив «отвлечения при матовых угрозах» 3.3.4.7 решить позиции на тактический мотив «перегрузка с выигрышем материала»	позиции в эндшпиле ферзь против пешки 4.3.4.7** решить позиции на связку: выигрыш материала, матовые угрозы
5. умение работать с современными технологиями информации и коммуникации	1.3.5.1 ознакомиться с работой специальных шахматных приложений	2.3.5.1 играть с компьютерной программой в приложении	3.3.5.1 создать базу данных шахматной программы-органа айзера	4.3.5.1 освоить поиск по критерию рейтинга в базе данных шахматной программы-органа айзера
6. тайм-менеджмент и эмоциональный интеллект	1.3.6.1 решить задачу за определенное время 1.3.6.2 сыграть партию, соблюдая этические нормы (рукопожатие с соперником до и после партии, спокойствие во время игры, соблюдение тишины)	2.3.6.1 решить задачу за определенное время 2.3.6.2 сыграть партию, соблюдая этические нормы (рукопожатие с соперником до и после партии, спокойствие во время игры, соблюдение тишины)	3.3.6.1 соревноваться с товарищами в скорейшем нахождении решения 3.3.6.2 продемонстрировать терпение и спокойствие во время партии и независимо от результатов соревнования	4.3.6.1 соревноваться с товарищами в скорейшем нахождении решения 4.3.6.2 продемонстрировать терпение и спокойствие во время партии и независимо от результатов соревнования

Примечание: цели обучения со знаком ** реализуется частично.

6.5. Распределение часов на изучение раздела и тем предоставляется на усмотрение учителя согласно требованию к сроку обучения приказа Министерства просвещения Республики Казахстан.

6.6. Настоящая учебная программа реализуется в соответствии с Долгосрочным планом по реализации учебной программы вариативного часа по курсу «Основы шахмат» для 1- 4 классов уровня начального образования.

7. Учебно-тематическое (тематическое) планирование

Долгосрочный план по реализации учебной программы вариативного часа по курсу «Основы шахмат» для 1- 4 классов уровня начального образования

1 класс

№	Раздел	Темы	Цели обучения
1	Шахматная доска и шахматные фигуры: название и правила ходов.	Шахматная доска. Поля	1.1.1.3 описывать шахматную доску 1.2.5.1 рассказать историю трансформации шатранджа в шахматы в приложении 1.3.5.1 ознакомиться с работой специальных шахматных приложений
		Шахматная доска. Горизонтали, вертикали, диагонали	1.2.1.1 знать понятия «диагональ, вертикаль, горизонталь» 1.2.1.2 показать диагональ из двух, трех, четырех, пяти, шести, семи, восьми полей 1.2.1.3 указать количество самых коротких диагоналей 1.2.3.4 отличать диагональные, вертикальные, горизонтальные линии
		Начальная позиция. Названия и вид фигур. Король, ферзь, ладья	1.1.1.1** называть шахматные фигуры: король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка 1.1.1.2 определять шахматные фигуры и различать их по внешнему виду и на рисунках 1.1.1.5 объяснить правильное размещение шахматной доски между партнерами
		Начальная позиция. Названия фигур. Слон, конь, пешка	1.1.1.1** называть шахматные фигуры: король, ферзь, ладья, слон, конь, пешка 1.1.1.2 определять шахматные фигуры и различать их по внешнему виду и на рисунках 1.1.5.1 понимать графические символы фигур
		Начальная позиция. Фиксированное расположение фигур	1.1.1.6 показать начальную позицию фигур на доске 1.1.4.1 расставлять шахматные фигуры на доске 1.1.4.2 отличать расположение короля и ферзя 1.2.6.1 расставить безошибочно начальную позицию за отведенное время 1.3.3.6 заметить неточности в предлагаемой начальной расстановке фигур 1.1.3.13 различать графические символы фигур

		Ходы фигур. Король	1.1.3.2 показать путь шахматной фигуры на поле 1.1.4.4** демонстрировать ходы фигур: короля, ферзя, ладьи, слона, коня, пешки на доске 1.2.4.2 показать количество ходов у короля на пустой доске в различных положениях
		Ходы фигур. Ферзь	1.1.4.4** демонстрировать ходы фигур: короля, ферзя, ладьи, слона, коня, пешки на доске 1.2.4.3 показать количество ходов у ферзя в различных положениях 1.1.4.8 понимать зависимость силы фигуры от ее расположения
		Ходы фигур. Ладья	1.1.4.4** демонстрировать ходы фигур: короля, ферзя, ладьи, слона, коня, пешки на доске 1.1.3.3 понимать значение термина «центр»
		Ходы фигур. Слон	1.1.4.4** демонстрировать ходы фигур: короля, ферзя, ладьи, слона, коня, пешки на доске
		Ходы фигур. Конь (часть 1)	1.1.4.4** демонстрировать ходы фигур: короля, ферзя, ладьи, слона, коня, пешки на доске 1.1.3.3 понимать значение термина «центр» 1.1.1.4 объяснить ходы коня
		Ходы фигур. Конь (часть 2)	1.1.1.4 объяснить ходы коня 1.1.4.4** демонстрировать ходы фигур: короля, ферзя, ладьи, слона, коня, пешки на доске 1.2.4.1 сравнить активность белого и черного коней в предложенной позиции
		Ходы фигур. Пешка	1.1.4.4** демонстрировать ходы фигур: короля, ферзя, ладьи, слона, коня, пешки на доске 1.2.2.2 определить сторону с большим количеством пешек в предложенной позиции
2	Правила взятий шахматными фигурами	Взятия фигурами. Король	1.1.2.2 демонстрировать механизм взятия 1.1.4.9** показать на доске взятие королем, ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой 1.3.1.2 понимать невозможность взятия собственных фигур

		Взятия фигурами. Ферзь	1.1.4.3** соблюдать правила взятия ферзем, ладьей, слоном, королём, конём 1.1.4.9** показать на доске взятие королем, ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой 1.2.3.6 показать количество взятий ферзем в различных положениях
		Взятия фигурами. Ладья и слон	1.1.4.3** соблюдать правила взятия ферзем, ладьей, слоном, королём, конём 1.1.4.9** показать на доске взятие королем, ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой
		Взятия фигурами. Конь	1.1.4.9** показать на доске взятие королем, ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой 1.2.3.2 определить количество возможных взятий конем в предложенной позиции 1.2.3.5 показать количество взятий конем в различных положениях
		Взятия пешками	1.1.3.1 соблюдать правила взятия пешкой 1.1.3.7 различать ходы и взятия пешками 1.1.4.9** показать на доске взятие королем, ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой 1.2.3.1 определить сторону, взявшую больше пешек в предложенной задаче
3	Нападение на фигуры противника и защита от атак	Учимся нападать на фигуры противника (часть 1, нападение ферзём, безопасное нападение)	1.2.2.1 определить сторону с большим количеством фигур в предложенной позиции 1.2.3.3 определить количество белых фигур, которые при своем ходе могут попасть в центр доски 1.3.4.1 демонстрировать возможные взятия фигур в предложенных позициях
		Учимся нападать на фигуры противника (часть 2, нападение разными фигурами)	1.3.3.1 находить в предложенных позициях возможные взятия фигур 1.3.4.1 демонстрировать возможные взятия фигур в предложенных позициях 1.1.1.7 понимать рисунки с расположением шахматных фигур
		Учимся нападать на фигуры противника (часть 3, нападение на две фигуры)	1.3.3.1 находить в предложенных позициях возможные взятия фигур 1.3.4.1 демонстрировать возможные взятия фигур в предложенных позициях 1.2.6.2 контролировать время на принятие решений 1.3.3.3 расставить позицию с обоюдной атакой белой и черной ладьи

		Учимся защищать свои фигуры (часть 1, уход атакованной фигуры)	1.1.3.9 знать способы защиты фигур 1.3.3.4 обнаружить угрозу своим фигурам 1.3.6.1 решить задачу за определенное время 1.2.5.3 находить соперника в приложении
		Учимся защищать свои фигуры (часть 2, поддержка атакованной фигуры)	1.1.3.9 знать способы защиты фигур 1.3.3.4 обнаружить угрозу своим фигурам
		Учимся защищать свои фигуры (часть 3, контратака)	1.1.3.9 знать способы защиты фигур 1.3.3.4 определение опасности, попавшей на их фигуры
		Учимся защищать свои фигуры (часть 4, перекрытие, уничтожение атакующей фигуры)	1.1.3.9 знать способы защиты фигур 1.1.6.1 демонстрировать уважение к сопернику 1.3.3.4 определение опасности, попавшей на их фигуры 1.1.6.2 понимать важность проявления терпения 1.1.6.3 уметь достойно проигрывать
4	Специальные положения в шахматах	Три специальных положения в шахматах. Шах (часть 1, понятие шаха)	1.1.3.8 объяснять значение терминов «шах, мат, пат» 1.1.4.5 расставить позицию, чтобы король оказался под шахом 1.3.3.2 указать поле для бегства короля от шаха
		Три специальных положения в шахматах. Шах (часть 2, способы защиты от шаха)	1.1.3.5 демонстрировать способы защиты от шаха 1.2.3.7 указать все способы дать шах королю соперника 1.3.4.2 демонстрировать возможные шахи в предложенных позициях
		Три специальных положения в шахматах. Шах (часть 3, поиски шаха и защиты от шаха)	1.1.3.6 находить возможности шаха 1.2.3.7 указать все способы дать шах королю соперника 1.3.6.2 сыграть партию, соблюдая этические нормы (рукопожатие с соперником до и после партии, спокойствие во время игры, соблюдение тишины)
		Три специальных положения в шахматах. Мат (часть 1, понятие мата)	1.1.2.1 знать цель шахматной партии (мат) 1.1.3.8 объяснять значение терминов «шах, мат, пат» 1.1.3.10 осознавать утрату значения материальных факторов при мате 1.2.5.2 находить и решать задания на мат в один ход в упражнениях приложения

		Три специальных положения в шахматах. Мат (часть 2, поиски мата)	1.1.4.6 расставить позицию, чтобы королю был мат 1.2.3.8 выбрать из возможных шахов, ведущий к мату 1.3.2.1 объяснить выбор взятия при мате
		Три специальных положения в шахматах. Мат (часть 3, упражнения на мат)	1.1.3.4 обнаружить способы защиты от мата 1.1.4.6 расставить позицию, чтобы королю был мат 1.2.2.3 запланировать шах, ведущий к мату
		Три специальных положения в шахматах. Пат (часть 1, понятие пата, отличие пата от мата)	1.1.3.8 объяснять значение терминов «шах, мат, пат» 1.1.4.7 расставить позицию, чтобы был пат 1.3.1.1 отличать мат от пата
		Три специальных положения в шахматах. Пат (часть 2, пат для спасения партии)	1.1.3.11 понимать возможность возникновения пата при любом количестве фигур 1.2.3.9 показать способы запатовать противника 1.3.3.5 понимать выгоду при возникновении пата, получаемую одной из сторон
		Три специальных положения в шахматах. Пат (часть 3, предотвращение пата)	1.1.3.12 понимать преимущества пата для слабой стороны 1.3.3.5 понимать выгоду при возникновении пата, получаемую одной из сторон 1.2.5.3 находить соперника в приложении

2 класс

№	Раздел	Темы	Цели обучения
1	Три специальных хода в шахматах	Превращение пешки	2.1.5.2 выбрать фигуру при превращении пешки с помощью шахматной программы-органайзера 2.1.3.7 определить возможность появления второго ферзя того же цвета 2.3.2.2 учитывать опасность превращения пешки
		Превращение пешки	2.1.4.1 продемонстрировать превращение пешки 2.1.3.13 выявить пешки для превращения в ферзя в предложенной позиции 2.2.1.1 определить количество пешек, которые сразу могут превратиться в фигуру
		Превращение в слабую	2.1.3.3 объяснить выгоду превращения пешки в слабую фигуру

	фигуру	2.2.3.3 определить количество белых ладей в предложенной позиции, если все оставшиеся белые пешки превратятся в ладей
	Выгодные решения при превращении пешки	2.1.3.2 объяснить выбор фигуры для превращения пешки 2.1.3.8 определять лучшую фигуру в предложенной позиции для превращения пешки 2.2.4.3 определить количество возможностей превращения пешки с одновременным взятием 2.2.6.6 определить выгоду или невыгоду жертвы фигуры для проведения пешки в ферзи
	Взятие на проходе	2.1.1.2 объяснить взятие на проходе 2.1.2.1 демонстрировать взятие на проходе 2.1.3.1 понимать механизм взятия на проходе 2.1.3.4 демонстрировать механизм взятия на проходе 2.3.2.1 понимать опасность взятия на проходе
	Битое поле	2.1.4.9 объяснить термин битое поле 2.3.1.2 отличать битое поле при рокировке и взятии на проходе 2.3.3.6 объяснить наличие возможности взятия на проходе
	Рокировка	2.1.4.4 разъяснить механизм рокировки 2.1.4.5 объяснить объяснить необходимые условия для рокировки 2.1.3.5 применять рокировку 2.2.2.2 определить количество возможных рокировок с обеих сторон
	Виды рокировки	2.1.4.6 демонстрировать возможность короткой и длинной рокировки
	Случаи с запрещенной рокировкой	2.2.4.1 определить количество возможностей в предложенной позиции сделать рокировку 2.3.6.2 сыграть партию, соблюдая этические нормы (рукопожатие с соперником до и после партии, спокойствие во время игры, соблюдение тишины)
	Препятствие для рокировки	2.2.3.2 определить количество неприятельских фигур, препятствующих рокировке 2.3.6.3 демонстрировать способы воспрепятствовать рокировке противника
	Рокировка в задачах	2.1.4.8 применять правила рокировки и/или превращения пешки при решении упражнения 2.3.1.1 отличать задачи с превращением пешки и рокировки 2.3.4.4** решить задачи на рокировку, взятие на проходе, превращение пешки

			2.3.6.1 решить задачу за определенное время
		Тестовая работа	2.3.1.2 отличать битое поле при рокировке и взятии на проходе 2.3.3.5 демонстрировать способы воспрепятствования рокировке противника 2.3.6.1 решить задачу за определенное время
2	Использование специальных положений в шахматах	Матование короля	2.1.1.11 выбрать позицию без возможности поставить мат (одинокый слон и одинокий конь при отсутствии пешек с обеих сторон) 2.1.2.2 продемонстрировать шах с последующим матом 2.3.3.3 решить примеры задач на мат в 2 хода
		Матование короля	2.1.3.11 показать кратчайший путь к мату ферзём, двумя ладьями, ладьёй 2.3.3.7 решить двухходовки с использованием рокировки
		Нападение на неприятельского короля	2.1.1.7 находить шахи 2.1.3.10 находить способы нападения на короля противника 2.1.3.14 находить в предложенной позиции возможности мата королю противника 2.2.1.3 определить количество шахов у ферзя в предложенной позиции 2.3.3.4 использовать защиту своей фигуры путём контрнападения
		Немедленный мат	2.2.1.2 определить количество ходов ведущих к немедленному мату 2.1.3.12 сконструировать задачу на мат в один ход по предложенной схеме 2.1.6.1 продемонстрировать уважение к сопернику 2.1.6.2 понимать важность проявления терпения
		Защита от угрозы мата	2.1.1.8 показать защиту короля от угрозы мата 2.1.4.3 применять защиту от угрозы мата 2.1.3.15 находить способы защиты от угрозы мата
		Защита от угрозы мата	2.1.4.3 применять защиту от угрозы мата 2.1.6.3 уметь достойно проигрывать 2.1.6.4 сохранять нейтральность поведения при победе 2.2.6.2 уметь выключать эмоции при защите трудной позиции 2.2.6.3 находить тактические ресурсы в защите
		Сложный пример пата (у слабой стороны кроме короля)	2.1.1.9 объяснить возможность возникновения пата при большом количестве фигур 2.1.5.1 использовать в речи три специальных положения в шахматах (шах, мат, пат) 2.2.3.6 определить позицию с наибольшим

		есть другие фигуры)	количеством фигур из предложенных патовых ситуаций
		Возможности избежать пата	2.1.1.10 применить избегание пата при наличии преимущества 2.1.4.2 использовать возможности избежания пата при наличии преимущества 2.1.5.1 использовать в речи три специальных положения в шахматах (шах, мат, пат) 2.3.6.2 сыграть партию, соблюдая этические нормы (рукопожатие с соперником до и после партии, спокойствие во время игры, соблюдение тишины)
		Тестовая работа	2.2.6.3 определить в предложенных патовых позициях с наибольшим количеством фигур 2.3.6.1 решить примеры задач на мат в 2 хода 2.3.6.5 решить двухходовки с использованием рокировки 2.3.6.1 решить задачу за определенное время
3	Ценность и сила фигур в шахматах	Стоимость фигур	2.2.3.1 определить сторону, взявшую больше материала (фигуры и пешки) в предложенной задаче
		Нападение на фигуры противника	2.1.1.3 показать нападение на фигуры противника 2.1.5.3 избегать нелегальных ходов с помощью шахматной программы-организера 2.2.3.4 определить количество ходов в данной позиции у белых, атакующих чёрные фигуры 2.3.5.1 играть с компьютерной программой в приложении (Chess Legends) 2.3.6.2 сыграть партию, соблюдая этические нормы (рукопожатие с соперником до и после партии, спокойствие во время игры, соблюдение тишины)
		Безопасное нападение на фигуры противника	2.1.1.4 показать нападение на фигуры противника безопасным способом 2.1.3.6 реализовывать безопасное нападение на фигуры противника
		Защита от нападения	2.1.1.5 демонстрировать защиту фигуры от нападения фигур противника 2.1.3.9 показать защиту от нападения фигур противника 2.2.3.5 определить существование угрозы взятия фигуру в предложенной позиции 2.2.6.2 уметь выключать эмоции при защите трудной позиции 2.2.6.3 находить тактические ресурсы в защите
		Ответное	2.1.2.3 использовать контратаку фигур противника

		нападение	
		Ловля фигур	2.1.1.6 показать ловлю фигуры противника 2.3.2.3 продемонстрировать ловлю коня на краю доски
		Тестовая работа	2.1.3.9 показать защиту от нападения фигур противника 2.2.3.1 определить сторону, взявшую больше материала (фигуры и пешки) в предложенной задаче 2.2.3.4 определить количество ходов в данной позиции у белых, атакующих чёрные фигуры 2.2.3.5 определить существование угрозы взятия фигуры в предложенной позиции 2.3.2.3 продемонстрировать ловлю коня на краю доски 2.3.6.1 решить задачу за определенное время
4	Запись шахматной партии. Работа с программой-органайзером	Обозначение горизонталей и вертикалей. Символы фигур	2.2.4.2 назвать количество символов фигур, используемых для записи 2.3.4.3 показать обозначение горизонтали и вертикали цифрами и буквами
		Запись взятий	2.3.4.2 записать взятия и превращение пешки
		Запись превращения пешки	2.3.4.2 записать взятия и превращение пешки
		Специальные символы для ходов	2.3.4.1 показать специальный символ для рокировки
		Запись партии	2.1.1.1 понимать значение выражения «ход в шахматах» 2.2.2.1 записать ход позволяющий в будущем сделать рокировку 2.3.3.1 указать пропущенный ход, в результате которого возникла предложенная позиция 2.3.3.2 сравнить запись с положением на доске с нахождением пропущенных фигур
		Краткая и полная запись	2.1.4.7 объяснить разницу между полной и краткой записью 2.2.6.1 экономить время на запись ходов при недостатке времени на обдумывание 2.3.6.2 сыграть партию, соблюдая этические нормы (рукопожатие с соперником до и после партии, спокойствие во время игры, соблюдение тишины)

		Базовые функции программы-органайзера	2.2.4.4 решить уравнение с помощью шахмат 2.2.5.1 объяснить случай нелегальных ходов в программе-органайзере 2.2.5.2 создавать позиции в программе-органайзере на основе предложенных рисунков 2.2.5.3 ввести сыгранную и записанную партию в программу-органайзер
		Тестовая работа	2.1.1.1 понимать значение выражения «ход в шахматах» 2.1.4.7 объяснить разницу между полной и краткой записью 2.2.4.4 решить уравнение с помощью шахмат 2.3.3.2 сравнить запись с положением на доске, находить пропущенные фигуры 2.3.4.1 показать специальный символ для рокировки 2.3.4.2 записать взятия и превращение пешки 2.3.6.1 решить задачу за определенное время

3 класс

№	Раздел	Темы	Цели обучения
1	Тактика в шахматах	Двойной удар	3.1.2.1 объяснить основную цель двойного удара и нанесение его безопасным способом 3.1.3.1 определить уязвимые объекты в позиции соперника 3.2.2.1 показать легко атакуемые фигуры в позиции соперника 3.2.3.4 сравнить последствия двойного удара и взятия пешки соперника 3.3.4.1 решить позиции на двойной удар
		Упражнения на двойной удар	3.1.4.1 показать плохо защищенные фигуры в позиции соперника 3.1.4.3 применять разновидность двойного удара (вилка) 3.2.1.1 определить количество незащищенных фигур в позиции противника 3.2.3.2 определить количество ходов, создающих двойной удар 3.2.6.1 ускорить принятие решений при выборе из равнозначных вариантов 3.3.4.2 решить позиции на вилку - разновидность двойного удара
		Тактический мотив	3.1.1.9 показать тактический мотив «отвлечение» 3.2.2.2 выявить фигуры в позиции соперника

	отвлечение	которые легко отвлечь 3.3.2.2 понимать определение тактики в шахматах 3.3.2.3объяснить тактический мотив
	Отвлечение для выигрыша материала	3.3.4.5 решить позиции на тактический мотив «отвлечение с выигрышем материала» 3.3.6.2 демонстрировать терпение и спокойствие во время партии и независимо от результатов соревнования
	Отвлечение при игре на мат	3.2.1.2 определить количество способов отвлечения фигуры, защищающей короля от мата 3.2.3.3 определить фигуры соперника для отвлечения с целью создания матовых угроз 3.3.4.6 решить упражнения на тактический мотив «отвлечение при матовых угрозах»
	Тактический мотив «перегрузка»	3.1.1.8 понимать и показать тактический мотив «перегрузка» (выигрыш материала, матования неприятельского короля) 3.2.3.8 использовать перегрузку фигуры наиболее выгодным способом 3.3.2.1 находить перегруженные фигуры 3.3.3.6 демонстрировать перегрузку разных фигур
	Упражнения на тему «перегрузка»	3.1.3.2 определить перегруженную фигуру противника 3.3.4.4 решить позиции на тактический мотив «перегрузка при матовых угрозах» 3.3.4.7 решить позиции на тактический мотив «перегрузка с выигрышем материала»
	Тонкости взятия на проходе	3.1.1.11 объяснить количество возможных взятий на проходе в одной партии 3.1.3.3 объяснить утрату права взятия на проходе
	Задачи двухходовки	3.1.4.2 показать и применить двойной удар 3.1.3.4 мотивировать выбор первого хода в двухходовках 3.1.3.5 показать наиболее популярные тактические мотивы в двухходовках 3.3.3.1 решить двухходовки 3.3.6.1 соревноваться с товарищами в скорейшем нахождении решения
	Тестовая работа	3.3.2.1 находить перегруженные фигуры 3.3.2.2 понимать определение тактики в шахматах 3.3.3.1 решить двухходовки 3.3.4.1 решить позиции на двойной удар 3.3.4.2 решить позиции на вилку - разновидность

			<p>двойного удар</p> <p>3.3.4.4 решить позиции на тактический мотив «перегрузка при матовых угрозах»</p> <p>3.3.4.5 решить позиции на тактический мотив «отвлечение с выигрышем материала»</p> <p>3.3.4.6 решить упражнения на тактический мотив «отвлечение при матовых угрозах»</p> <p>3.3.4.7 решить позиции на тактический мотив «перегрузка с выигрышем материала»</p>
2	Шахматная терминология	Шахматные диаграммы	<p>3.1.1.1 понимать шахматные диаграммы</p> <p>3.2.4.1 ответить на вопросы с помощью предложенных шахматных диаграмм</p>
		Пешки (сдвоенные, строенные, связанные, изолированные)	<p>3.2.3.1 определить общее количество пар сдвоенных пешек в предложенной позиции</p> <p>3.2.3.7 определить возможное число ходов, приводящих к образованию сдвоенных пешек</p> <p>3.3.1.2** понимать термины сдвоенная пешка, строенная пешка, связанные пешки, изолированные пешки</p>
		Пешка (проходная, защищённая, проходная, отсталая)	<p>3.2.3.5 определить общее количество защищенных проходных пешек</p> <p>3.2.3.6 определить общее количество отсталых пешек</p> <p>3.3.1.3** понимать термины проходная пешка, защищённая проходная пешка, отсталая пешка</p>
		Пешечные островки	<p>3.1.2.2 создать пешечные островки у противника</p> <p>3.1.4.5 дать определение терминам пешечные островки, висячие пешки</p> <p>3.1.4.7 показать правильный способ создания пешечных островков в позиции соперника</p>
		Висячие пешки	<p>3.1.4.5 дать определение терминам пешечные островки, висячие пешки</p> <p>3.3.6.1 соревноваться с товарищами в скорейшем нахождении решения</p> <p>3.3.6.2 демонстрировать терпение и спокойствие во время партии и независимо от результатов соревнования</p>
		Дебют	<p>3.3.1.1** понимать термины «дебют, миттельшпиль, эндшпиль»</p> <p>3.3.6.1 соревноваться с товарищами в скорейшем нахождении решения</p>
		Миттельшпиль	<p>3.3.1.1** понимать термины «дебют, миттельшпиль, эндшпиль»</p> <p>3.3.6.1 соревноваться с товарищами в скорейшем нахождении решения</p>

		Эндшпиль	<p>3.1.4.8 показать возможность перехода из миттельшпиля в эндшпиль</p> <p>3.1.3.6 находить выигрыш в эндшпиле «король и пешка против короля» (король сильнейшей стороны находится впереди пешки)</p> <p>3.3.1.1** понимать термины «дебют, миттельшпиль, эндшпиль»</p> <p>3.3.3.7 объяснить правило квадрата в эндшпиле король и пешка против короля</p> <p>3.3.3.8 анализировать метод защиты в эндшпиле король и пешка против короля (король противника находится рядом с пешкой или позади нее)</p>
		Эндшпиль по материальному признаку	<p>3.1.1.6 находить эндшпиль по материальному признаку (пешечный эндшпиль, ферзевый эндшпиль и т.д.)</p> <p>3.1.1.7 назвать эндшпиль по признаку фигур, оставшихся в позиции/на доске</p> <p>3.1.3.11 находить возможности распатовать короля противника в предложенной позиции</p>
		Цугцванг	<p>3.1.4.6 дать определение терминам цугцванг, обоюдный цугцванг</p> <p>3.1.3.7 показать позиции обоюдного цугцванга в эндшпиле король и пешка против короля</p> <p>3.3.1.4 объяснить цугцванг на примерах</p>
		Цугцванг	<p>3.1.2.3 создать цугцванг</p> <p>3.1.3.11 находить возможности распатовать короля противника в предложенной позиции</p> <p>3.3.4.3 решить позиции на оппозицию и обоюдный цугцванг в эндшпиле король и пешка против короля</p>
		Тестовая работа	<p>3.1.4.7 показать правильный способ создания пешечных островков в позиции соперника</p> <p>3.2.3.1 определить общее количество пар сдвоенных пешек в предложенной позиции</p> <p>3.2.4.1 ответить на вопросы с помощью предложенных шахматных диаграмм</p> <p>3.2.3.5 определить общее количество защищенных проходных пешек</p> <p>3.2.3.6 определить общее количество отсталых пешек</p> <p>3.2.3.7 определить возможное число ходов, приводящих к образованию сдвоенных пешек</p> <p>3.3.1.1** понимать термины «дебют, миттельшпиль, эндшпиль»</p> <p>3.3.4.3 решить позиции на оппозицию и обоюдный цугцванг в эндшпиле король и пешка против короля</p>

3	Лучшие шахматисты мира	Некоронованные чемпионы	3.3.3.5 оценить «бессмертную» партию Андерсен - Кизерицкий 3.3.3.4 решить комбинации из партий Андерсена
		Филипп Стамма	3.1.1.10 рассказать о появлении алгебраической нотации 3.2.4.4 использовать алгебраическую шахматную нотацию 3.2.4.3 использовать нумерацию ходов 3.2.4.2 понимать алгебраическую шахматную нотацию
		Позиции из книг Дж. Греко и Ф. Стаммы	3.2.5.1 находить в интернет-ресурсах информацию о количестве комбинаций в книге Дж. Греко 3.2.2.3 показать мотив отвлечения в комбинации Ф. Стаммы
		Позиции из книг Дж. Греко и Ф. Стаммы	3.3.3.2 решить позиции из книги Дж. Греко 3.3.3.3 решить позиции из книги Ф. Стаммы
		Франсуа Филидор	3.2.5.3 находить в интернет-ресурсах информацию о первом сеансе одновременной игры вслепую Ф.Филидора 3.2.5.2 находить в интернет-ресурсах информацию о матче Филидор-Стамма (уступки Филидора)
		Тестовая работа	3.3.6.3 решить комбинации из партий Андерсена 3.2.4.2 понимать алгебраическую шахматную нотацию 3.2.4.4 использовать алгебраическую шахматную нотацию 3.3.6.1 решить позиции из книги Джоакино Греко 3.3.6.2 решить позиции из книги Филиппа Стаммы
4	Форматы турниров. Шахматный инвентарь: доска и фигуры. Шахматный органайзер	Начисление очков в шахматах	3.1.1.5 объяснить начисление очков в зависимости от результата партии 3.3.6.2 демонстрировать терпение и спокойствие во время партии и независимо от результатов соревнования
		Турнирные форматы. Круговая система Нокаут-система	3.1.1.2 знать о турнирном формате «круговая система» 3.1.1.3 знать о турнирном формате «нокаут-система» 3.1.3.12 предложить лучший формат турнира для девяти участников 3.1.3.13 предложить наилучший формат для турнира с выбыванием
		Турнирные	3.1.1.4 знать о турнирном формате «швейцарская

	форматы. Швейцарская система	система» 3.1.3.10 определить лучший формат турнира для 100 участников
	Дизайн шахматного инвентаря в прошлом	3.1.5.1 изучать разнообразие шахматных фигур в прошлом 3.1.5.2 находить информацию о появлении онлайн-трансляций шахматных турниров 3.1.5.3 объяснить появление электронной шахматной доски для демонстрации партий онлайн
	Шахматный инвентарь. Стаунтоновский дизайн фигур	3.1.4.4 понимать важность унифицирования фигур (появление первых международных турниров) 3.1.3.8 сделать сравнительный анализ фигур достаунтоновского дизайна и стаунтоновского комплекта 3.1.3.9 указать преимущества стаунтоновского комплекта
	Шахматный органайзер	3.3.5.1 создать базу данных шахматной программы-органайзера
	Тренировка-анализ	3.1.6.1 демонстрировать уважение к сопернику 3.1.6.2 понимать важность проявления терпения 3.1.6.3 уметь достойно проигрывать 3.1.6.4 понимать ценность шахматного времени (для комбинаций, маневров) 3.2.6.1 ускорить принятие решений при выборе из равнозначных вариантов
	Тестовая работа	3.1.4.4 понимать важность унифицирования фигур (появление первых международных турниров) 3.1.5.3 объяснить появление электронной шахматной доски для демонстрации партий онлайн 3.1.3.9 указать преимущества стаунтоновского комплекта 3.1.1.2 знать о турнирном формате «круговая система» 3.1.1.3 знать о турнирном формате «нокаут-система» 3.1.1.4 знать о турнирном формате «швейцарская система» 3.1.3.12 предложить лучший формат турнира для девяти участников 3.1.3.13 предложить наилучший формат для турнира с выбыванием 3.1.3.10 определить лучший формат турнира для 100 участников

№	Раздел	Темы	Цели обучения
1	Тактика в шахматах и простейшие окончания	Тактический мотив связка	4.1.1.6 показать тактический мотив «связка» 4.1.3.9 поставить пешку в предложенной позиции, чтобы она оказалась связанной 4.1.3.14 показать возможность объявления шаха связанной фигурой 4.2.1.1 определить количество возможностей связать ладью противника 4.2.2.1 показать наиболее эффективную связку в предложенной позиции
		Связка при матовых угрозах	4.1.4.6 использовать связку для создания матовых угроз 4.3.4.7** решить позиции на связку: выигрыш материала, матовые угрозы
		Связка при выигрыше материала	4.3.4.7** решить позиции на связку: выигрыш материала, матовые угрозы
		Упражнения на связку	4.1.4.7 использовать связку для получения материального преимущества 4.1.3.7 определить возможность коня создавать связку 4.1.3.8 определить возможность короля быть связанной фигурой 4.2.4.2 находить способ избавиться от связки 4.2.3.5 определить выгоду или невыгоду связывания собственной фигуры
		Тактический мотив освобождение линии	4.1.3.11 объяснить невозможность использования мотива «освобождение линии для коня» 4.3.2.1 показать тактический мотив «освобождение линии» 4.3.2.2 показать примеры освобождения линии от своих фигур, от фигур соперника
		Упражнение на освобождении линии	4.1.3.15 показать возможность освобождения линии одновременно от своих и неприятельских фигур 4.2.4.1 использовать отвлечение фигур соперника для освобождения линии 4.3.4.5 решить позиции на освобождение линии 4.3.6.1 соревноваться с товарищами в скорейшем нахождении решения
		Пешечный прорыв в	4.1.2.2 создать условия для пешечного прорыва 4.2.3.1 определить количество пешечных

		окончании	прорывов, обеспечивающих проход пешки в ферзи 4.3.1.3 продемонстрировать образование проходной пешки как цель пешечного прорыва 4.3.4.2 решить позиции на пешечный прорыв в пешечном эндшпиле
		Пешечный прорыв в окончании	4.3.4.3 решить позиции на пешечный прорыв в других типах окончаний 4.3.3.8 составить задание на пешечный прорыв по предложенной схеме 4.3.3.7 показать идею пешечного прорыва
		Тактический мотив уничтожение защитника	4.2.4.3 выбрать правильную фигуру для уничтожения защитника 4.2.3.6 определить выгоду или невыгоду уничтожения защитника 4.3.3.10 показать тактический мотив «уничтожение защитника для создания матовых угроз» 4.3.3.9 показать тактический мотив «уничтожение защитника для получения материального преимущества»
		Тактический мотив уничтожение защитника	4.1.4.1 выявить защитника в позиции соперника 4.1.4.2 показать способы уничтожения защитника 4.3.4.1 решить позиции на уничтожение защитника для создания матовых угроз 4.3.3.4 продемонстрировать уничтожение защитника для получения материального преимущества
		Тестовая работа	4.1.4.1 выявить защитника в позиции соперника 4.1.4.2 показать способы уничтожения защитника 4.3.4.1 решить позиции на уничтожение защитника для создания матовых угроз 4.3.4.2 решить позиции на пешечный прорыв в пешечном эндшпиле 4.3.4.3 решить позиции на пешечный прорыв в других типах окончаний 4.3.4.5 решить позиции на освобождение линии 4.3.4.7** решить позиции на связку: выигрыш материала, матовые угрозы
2	Эндшпиль. Рейтинг.	Эндшпиль конь против пешки	4.1.1.3 показать позиции с длинным маршрутом коня для задержки пешки 4.3.4.4 решить позиции в эндшпиле конь против пешки
		Позиции эндшпиля конь против пешки	4.1.1.2 показать идеи эндшпиля конь против пешки 4.1.6.12 объяснить различие борьбы ферзя и коня

			с пешкой 4.3.2.3 оставить себе пешку, выгодную при борьбе с конем
		Эндшпиль ферзь против пешки	4.1.4.4 определить выгодную для себя пешку соперника в эндшпиле ферзь против пешки 4.3.3.1 показать идеи эндшпиля ферзь против пешки 4.3.4.6 решить позиции в эндшпиле ферзь против пешки
		Позиции эндшпиля ферзь против пешки	4.1.6.12 объяснить различие борьбы ферзя и коня с пешкой 4.3.2.4 оставить сопернику пешку невыгодную при борьбе с ферзем 4.3.3.2 понимать ничейные позиции в эндшпиле ферзь против пешки
		Эндшпиль «король и пешка против короля»	4.1.4.5 определить выгодную для себя пешку в эндшпиле король и пешка против короля 4.1.3.10 объяснить различный результат в позициях, где король впереди или позади пешки в эндшпиле «король и пешка против короля»
		Приемы в эндшпиле «король и пешка против короля»	4.1.4.5 определить выгодную для себя пешку в эндшпиле король и пешка против короля 4.1.3.10 объяснить различный результат в позициях, где король впереди или позади пешки в эндшпиле «король и пешка против короля»
		Рейтинги в шахматах. Введение рейтинга в соревнования	4.1.1.5 понимать систему рейтинга в шахматах 4.1.1.9 рассказать о внедрении системы рейтингов в международные соревнования 4.1.5.1 находить информацию, с какой периодичностью публикуется рейтинг-лист международной шахматной федерации 4.1.5.2 находить информацию о роли рейтинга в отборочных соревнованиях за звание чемпиона мира 4.3.5.1 освоить поиск по критерию рейтинга в базе данных шахматной программы-органайзера
		Динамика изменения рейтинга. Влияние рейтинга на присвоение звания	4.1.2.1 продемонстрировать на примере изменение рейтинга 4.1.6.2 продемонстрировать уважение к сопернику 4.1.6.3 понимать важность проявление терпения 4.1.6.4 уметь достойно проигрывать

		Тестовая работа	<p>4.1.1.5 понимать систему рейтинга в шахматах</p> <p>4.1.1.9 рассказать о внедрении системы рейтингов в международные соревнования</p> <p>4.1.2.1 продемонстрировать на примере изменение рейтинга</p> <p>4.3.4.4 решить позиции в эндшпиле конь против пешки</p> <p>4.3.4.6 решить позиции в эндшпиле ферзь против пешки</p> <p>4.3.2.4 оставить сопернику пешку невыгодную при борьбе с ферзем</p> <p>4.3.5.1 освоить поиск по критерию рейтинга в базе данных шахматной программы-органайзера</p>
3	Продвинутая тактика. Шахматный инвентарь: шахматные часы	Промежуточный ход	<p>4.1.1.10 объяснить понятие промежуточного хода</p> <p>4.1.3.3 обнаружить возможность промежуточного хода</p>
		Промежуточный ход при выигрыше материала	<p>4.2.1.3 оценить соотношение материала в результате промежуточного хода</p> <p>4.2.3.2 рассчитать последствие применения промежуточного хода</p>
		Промежуточный ход при создании матовых угроз	<p>4.3.3.3 находить промежуточный ход, позволяющий создать угрозу мата</p>
		Промежуточный ход в защите	<p>4.1.1.11 обнаружить промежуточный ход отражающий угрозу соперника</p>
		Промежуточный ход в партиях шахматистов Казахстана	<p>4.1.1.12 оценить примеры использования промежуточного хода в партиях казахстанских шахматистов</p>
		Первые шахматные часы в истории. Механические шахматные часы.	<p>4.1.1.4 разъяснить роль флажка на механических и электромеханических часах</p> <p>4.1.1.7 объяснить роль шахматных часов</p> <p>4.1.3.4 объяснить потребность в шахматных часах во время турниров</p> <p>4.2.1.2 определить количество времени на обдумывание одного хода при контроле два часа на 40 ходов</p> <p>4.2.3.7 определить большее оставшееся среднее время на ход в предложенных примерах</p>

		<p>Электронные шахматные часы. Сравнение механических часов с электронными</p>	<p>4.1.1.8 рассказать о появлении электронных шахматных часов 4.1.5.4 знать способы выставления контроля времени на электронных часах 4.1.3.5 объяснить сходство между механическими и электронными часами 4.1.3.6 отметить выгодные отличия электронных шахматных часов от механических 4.2.2.2 научить выставлять контроль времени 15 минут на всю партию + 10 секунд за каждый ход на электронных часах</p>
		<p>Просрочка времени</p>	<p>4.1.5.3 понять фиксацию просрочки времени на электронных часах 4.1.6.1 знать важность контроля времени на обдумывание 4.1.6.5 избегать ситуаций с острой нехватки времени 4.2.6.1 объяснить проигрыш недостатком времени (видеофрагменты) 4.2.6.3 показать нервозность шахматиста при недостатке времени (видеофрагменты, сценка)</p>
		<p>Тестовая работа</p>	<p>4.1.3.3 обнаружить возможность промежуточного хода 4.1.3.6 отметить выгодные отличия электронных шахматных часов от механических 4.1.6.1 знать важность контроля времени на обдумывание 4.2.3.2 рассчитать последствие применения промежуточного хода 4.2.3.7 определить большее оставшееся среднее время на ход в предложенных примерах 4.3.3.3 находить промежуточный ход позволяющий создать угрозу мата</p>
4	<p>Шахматы в Казахстане. Шахматные этюды</p>	<p>Первые гроссмейстеры Казахстана</p>	<p>4.1.2.3 использовать типичные идеи этюдов 4.2.5.1 находить в интернет-ресурсах информацию о количестве казахстанских гроссмейстеров 4.2.5.2 находить в интернет-ресурсах информацию о лучших достижениях казахстанских шахматисток-гроссмейстеров</p>
		<p>Комбинации Казахстанских шахматистов</p>	<p>4.3.3.6 решить позиции из партий казахстанских гроссмейстеров</p>
		<p>Шахматные этюды</p>	<p>4.1.1.1 понимать шахматный этюд 4.1.3.1 учесть контригру противника при решении этюдов</p>

		4.1.3.12 объяснить отличие этюда от задачи
	Первые этюды в истории	4.1.2.3 использовать типичные идеи этюдов 4.1.3.13 объяснить сходство этюда и шахматной партии 4.2.5.3 сделать подборку этюдов Р. Рети на основе базы программы-органайзера
	Этюды на мат, пат	4.1.3.2 представить патовую конструкцию при решении этюдов 4.1.4.3 использовать типичные матовые конструкции при решении этюдов 4.3.1.2 показать типичные мотивы в этюдах (мат, пат) 4.3.6.1 соревноваться с товарищами в скорейшем нахождении решения
	Этюды на слабое превращение	4.1.4.8 определить выгоду превращения пешки в коня вместо ферзя 4.2.3.3 сравнить последствия превращения пешки в ферзя или в коня в предложенном фрагменте этюда 4.2.3.4 сравнить последствия превращения пешки в слона или в коня в предложенном фрагменте этюда 4.3.1.1 показать типичные мотивы в этюдах (превращение пешки в слабую фигуру) 4.3.3.5** решить этюды на мат, пат, превращение пешки в слабую фигуру
	Тренировка. Поведение во время игры	4.2.6.2 объяснить влияние посторонних факторов на качество игры (видеофрагменты) 4.3.6.2 продемонстрировать терпение и спокойствие во время и независимо от результатов соревнования
	Тестовая работа	4.1.1.1 понимать шахматный этюд 4.1.2.3 использовать типичные идеи этюдов 4.1.3.1 учесть контригру противника при решении этюдов 4.3.3.6 решить позиции из партий казахстанских гроссмейстеров 4.3.3.5** решить этюды на мат, пат, превращение пешки в слабую фигуру

Распределение часов в четверти по разделам и внутри разделов варьируется по усмотрению учителя.

8. Педагогические подходы к организации учебного процесса

При организации планирования урока важно учитывать индивидуальные потребности и способности каждого ученика. Необходимо разрабатывать

индивидуальные учебные планы и задания, чтобы каждый ученик мог развиваться в соответствии со своим темпом и уровнем. Также целесообразно включать игровые элементы в процесс обучения, чтобы сделать его более интересным и привлекательным. Можно организовывать шахматные турниры, викторины и задачи для учеников, чтобы они могли применять свои знания на практике и соперничать друг с другом.

Связывание учебного материала с реальной жизнью и повседневными ситуациями также является важным аспектом. Можно обсуждать стратегию и тактику шахмат в контексте других областей знаний, таких как бизнес, наука или история, чтобы продемонстрировать практическое применение шахматных навыков. Помимо этого следует поощрять сотрудничество и командную работу среди учеников. Полезно организовывать групповые проекты, где обучающиеся могут обмениваться идеями, анализировать позиции и принимать коллективные решения. Это поможет развить навыки коммуникации, сотрудничества и критического мышления.

Также полезно использовать компьютерные программы, шахматные приложения и онлайн-ресурсы для обучения и практики. Это даст ученикам доступ к разнообразным учебным материалам, тренировочным заданиям и возможностям игры с компьютером или с другими шахматистами в режиме реального времени.

Указанные педагогические подходы могут быть адаптированы в зависимости от возраста и уровня подготовки учеников, а также от условий и ресурсов, доступных в учебном заведении. Важно создать поддерживающую и стимулирующую обстановку, которая позволит обучающимся развивать навыки, необходимые в современном мире.

9. Методы организации образовательного процесса

В процессе реализации учебного процесса проблемные методы обучения играют ведущую роль. В начале занятия ставится задача, которую, как правило, формулируют сами обучающиеся в ходе сократической беседы или с помощью методов мозгового штурма и коллективного поиска решения.

Неотъемлемым условием в обучении является анализ полученных результатов и принятие решений о более эффективных методах работы и усовершенствованиях. Однако наиболее эффективными для детей являются наглядные и практические методы обучения, групповая работа, ролевые игры, использование технологий, интерактивные методы, в которых учитель не только демонстрирует процесс, но и помогает обучающемуся самостоятельно воспроизвести его.

Демонстрация - один из методов, который позволяет учителю демонстрировать различные шахматные позиции, раскрывать вопросы тактики и стратегии. Благодаря наглядному объяснению основных концепций и принципов игры обучающиеся смогут визуализировать и лучше понять, как эти концепции применяются на практике.

Практические задания играют важную роль в процессе обучения. Ученикам

предлагаются разнообразные задания и упражнения, которые позволяют им применять свои знания в практических ситуациях. Решение шахматных задач, игра против компьютера или других учеников, анализ и комментирование прошлых шахматных партий - все это способствует активному использованию полученных знаний и навыков.

Групповая работа предоставляет возможность ученикам обмениваться идеями, анализировать позиции и находить решения вместе. Организация групповых проектов, в рамках которых обучающиеся сотрудничают над решением сложных шахматных задач или занимаются разработкой стратегических планов, способствует развитию коммуникативных навыков, критического мышления и способности к коллективному принятию решений.

Ролевые игры - это метод, который позволяет ученикам примерить на себя различные шахматные роли, такие как тренер, комментатор или игрок. Это помогает им лучше понять стратегию и тактику игры, а также развивает навыки критического мышления и анализа.

Использование технологий является неотъемлемой частью современного образования. В контексте обучения основам шахмат это может включать шахматные программы, онлайн-ресурсы и приложения, которые помогают ученикам углубить свои знания и навыки. Путем использования шахматного софта, тренажеров или онлайн-шахматных платформ ученики получают доступ к разнообразным учебным материалам, тренировочным заданиям и возможностям игры в режиме реального времени с компьютером или другими шахматистами.

Интерактивные методы, такие как дискуссии, дебаты или шахматные турниры внутри класса, позволяют стимулировать обучающихся и развивать навыки коммуникации и анализа. Организация интерактивных мероприятий способствует активному вовлечению учеников в работу, повышению их мотивации и интереса к процессу обучения основам шахмат.

Важно отметить, что применение данных педагогических подходов может быть адаптировано в зависимости от возраста и уровня подготовки учеников, а также от условий и ресурсов, доступных в учебном заведении. Создание поддерживающей и стимулирующей обстановки является неотъемлемой частью успешного обучения, которая позволяет обучающимся развивать навыки 21 века.

10. Критерий и нормы оценки знаний и умений обучающихся

В процессе обучения учитель регулярно проводит формативное оценивание, которое является неотъемлемой частью этого процесса. Формативное оценивание не включает выставление баллов и оценок, но предоставляет непрерывную обратную связь между учителем и обучающимся. В рамках формативного оценивания обучающемуся предоставляется право на ошибку и возможность ее исправить. Это позволяет выявить потенциал обучающегося, определить трудности, помочь достичь лучших результатов и своевременно корректировать учебный процесс. Формативное оценивание предоставляет обратную связь обучающемуся на различных этапах урока и позволяет учителю поддерживать непрерывное взаимодействие с обучающимся, что ведет к корректировке и

планированию дальнейшего процесса обучения.

Результатом занятий по курсу «Основы шахмат» будет развитие самостоятельной игры обучающихся в шахматы, их способность участвовать в турнирах, создавать планы и применять тактические приемы. По завершению каждого раздела необходимо провести тестирование для проверки теоретических и практических знаний. Каждое задание должно быть направлено на измерение цели обучения. Анализ результатов тестирования имеет важное значение и позволяет определить необходимые корректировки, которые способствуют повышению качества образования.

11. Требования к уровню подготовки обучающихся

В результате изучения учебной программы по курсу «Основы шахмат» ученик 1 класса:

1) знает:

- названия всех шахматных фигур, их графические символы, правила ходов и взятий; основные шахматные термины;
- начальную позицию фигур на доске;
- цель шахматной партии (мат), выгоду и условия возникновения пата, способы защиты фигур от шаха, от мата;
- этические нормы (рукопожатие с соперником до и после партии, спокойствие во время игры, соблюдение тишины);
- о специальных шахматных приложениях;
- о невозможности взятия собственных фигур.

2) умеет:

- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную и любую позицию, предложенную учителем; демонстрировать и осуществлять механизм взятия всех фигур;
- определять шахматные фигуры и различать их по внешнему виду и на рисунках;
- делать ходы фигур без нарушения правил игры в шахматы;
- понимать рисунки с расположением шахматных фигур;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- отличать и ставить шах, мат, пат и атаковать; находить угрозу своим фигурам;
- определять и сравнивать силу и активность фигуры в зависимости от ее расположения;
- определять сторону с большим количеством фигур в предложенной позиции;
- находить соперника и играть в специальных шахматных приложениях;
- демонстрировать количество ходов в различных положениях;
- находить и решать задачи на мат в один ход.

По завершении 2 класса обучающийся:

1) знает:

- значение выражения «ход в шахматах»;
- возможное количество одноименных фигур;
- термин «битое поле»;
- механизм взятия на проходе;
- механизм, правила и необходимые условия для рокировки и ее предотвращения;
- способы нападения на фигуры противника и защиты своих фигур;
- о правилах, возможностях возникновения и использования трех специальных положений в шахматах;
- разницу между полной и краткой записью;
- символы фигур, используемых для записи, и специальные символы;
- особенности взятия на проходе и превращения пешки;
- этические нормы (рукопожатие с соперником до и после партии, спокойствие во время игры, соблюдение тишины);
- преимущества и недостатки взятия фигуры в конкретных позициях;

2) умеет:

- демонстрировать взятие на проходе;
- ловить и нападать на фигуры противника безопасным способом, защищать свои фигуры, совершать контрнападение;
- находить шахи и демонстрировать шах с последующим матом;
- ставить мат королю противника, защищаться от угрозы мата;
- сконструировать задачу на мат в один ход по предложенной схеме;
- определить количество ходов, ведущих к немедленному мату;
- совершать короткую и длинную рокировки;
- определять количество неприятельских фигур, препятствующих рокировке;
- избегать пата при наличии преимущества;
- выбирать фигуры для превращения пешки;
- применять превращение пешки при решении упражнений;
- пользоваться основными возможностями шахматной программы-органайзера;
- избегать нелегальных ходов с помощью шахматной программы-органайзера;
- решать уравнение с помощью шахмат и задачи на мат в 2 хода;
- играть с компьютерной программой в приложении (Chess Legends);
- отличать битое поле при рокировке и взятии на проходе;
- находить пропущенный ход, в результате которого возникла предложенная позиция;
- сравнивать запись с положением на доске;
- решать задачи, в которых используется рокировка, взятие на проходе, превращение пешки.

По завершении 3 класса обучающийся:

1) знает:

- тактические мотивы: двойной удар, отвлечение, отвлечение для выигрыша материала, отвлечение при игре на мат, перегрузка;
- термины: тактика, пешечные островки, висячие пешки, проходная пешка, защищённая проходная пешка, отсталая пешка, сдвоенные пешки, строенные пешки, связанные пешки, изолированные пешки, цугцванг, обоюдный цугцванг, тяжёлые фигуры, легкие фигуры, дебют, миттельшпиль, эндшпиль;
- различные турнирные форматы: круговая система, нокаут-система, швейцарская система;
- некоронованных чемпионов: Дж. Греко, Ф.Стамму, Ф.Филидора;
- историю алгебраической нотации, дизайна шахматного инвентаря, электронной шахматной доски для демонстрации партий онлайн, онлайн-трансляций шахматных турниров;
- «бессмертную» партию Андерсен - Кизерицкий;
- начисление очков в зависимости от результата партии;
- тонкости взятия на проходе;
- преимущества стаунтоновского комплекта;
- признаки перехода из миттельшпиля в эндшпиль;
- основную цель двойного удара и нанесение его безопасным способом;
- позиции обоюдного цугцванга в эндшпиле король и пешка против короля;
- правило квадрата в эндшпиле король и пешка против короля.

2) умеет:

- решать задачи и позиции на тактические мотивы и позиции на оппозицию и обоюдный цугцванг в эндшпиле король и пешка против короля;
- воспринимать шахматные диаграммы;
- находить незащищенные фигуры и плохо защищенные фигуры в позиции соперника, перегруженные фигуры;
- создавать пешечные островки, цугцванг;
- определять уязвимые объекты в позиции соперника;
- применять двойной удар;
- находить выигрыш в эндшпиле «король и пешка против короля»;
- находить способ в предложенной позиции запатовать или распатовать короля противника;
- выбирать лучшие форматы турнира для определённого количества участников;
- выбирать двойной удар, наносящий наибольший урон противнику;
- определять минимальное количество ходов, требующихся коню для объявления

шаха в предложенной позиции;

- выявлять фигуры в позиции соперника, которые легко отвлечь, атаковать;
- использовать алгебраическую шахматную нотацию;
- определять общее количество отсталых пешек, пар сдвоенных пешек, проходных пешек;
- создавать базу данных в шахматной программе-органайзере;
- определять опровержения предлагаемых попыток белых в двухходовке;

По завершении 4 класса обучающийся:

1) знает:

- тактические мотивы: связка, освобождение линии, пешечный прорыв в окончании, уничтожение защитника;
- рейтинги в шахматах, введение рейтинга в соревнования, динамику изменения рейтинга, влияние рейтинга на присвоение званий;
- историю шахматных часов, первых этюдов, рейтинг-листа Международной шахматной федерации;
- эволюцию механических часов;
- важность контроля времени на обдумывание;
- роль флажка на механических и электромеханических часах;
- различие выставления контролей с механическими и электронными шахматными часами;
- определение шахматного этюда;
- идеи эндшпиля конь против пешки, ферзь против пешки, пешечного прорыва;
- информацию о лучших достижениях казахстанских шахматисток - гроссмейстеров;
- отличие этюда от задачи;
- сходство этюда и шахматной партии;

2) умеет:

- решать позиции на связку, освобождение линии, эндшпиля конь против пешки, ферзь против пешки, король и пешка против короля;
- отличать механические шахматные часы от электронных шахматных часов;
- решать комбинации казахстанских шахматистов, шахматные этюды, этюды на мат, пат, превращение пешки в слабую фигуру;
- составлять задание на тактические мотивы по предложенной схеме;
- выявлять защитника в позиции соперника;
- использовать связку для получения материального преимущества, создания матовых угроз;
- осуществлять поиск по критерию рейтинга в базе данных шахматной

программы-органайзера;

- использовать типичные мотивы в этюдах;
- демонстрировать уничтожение защитника для получения материального преимущества;
- решать позиции на уничтожение защитника для создания матовых угроз, на связку, где осуществляется выигрыш материала, на связку, где используются матовые угрозы;
- определять количество накопленного времени за определенное число ходов в предложенных примерах;
- сравнивать последствия превращения пешки в ферзя или в коня в предложенном фрагменте этюда, в слона или в коня в предложенном фрагменте этюда;
- объявлять шах связанной фигурой;
- освободить линии одновременно от своих и неприятельских фигур;
- использовать типичные матовые конструкции при решении этюдов;
- находить промежуточный ход, рассчитывать его последствия;

12. Список литературы

1. Князева В. В. Активизация познавательной деятельности учащихся общеобразовательной школы (на примере преподавания шахмат) : дис. ... канд. пед. наук: 13.00.04 , 13.00.01 / Узбекский научно-исследовательский институт педагогических наук имени Т. Н. Кары- Ниязова. - Ташкент, 1992. - С. 4.
2. Линдер И. М. Ваша любимая игра? Шахматы! - М. : Знание, 1962. - С. 29.
3. Binet A. La psychologie des grands calculateurs et desjouers d'echecs. - Paris : Hachette, 1894. - 126 p.
4. Стейниц В. Шахматы как упражнение ума, и как в них совершенствоваться // Шахматы, наука, опыт, мастерство : практ. пособие / под. ред. Б. А. Злотника. - М. : Высш. шк., 1990. - С. 274.
5. Почему шахматы полезны для развития мозга? [Электронный ресурс] - URL:<https://xchess.ru/pochemu-shakhmaty-polezny-dlya-razvitiya-mozga.html>
Дата обращения: 25.05.2023 г.
6. Кауке М. Шахматы и творческое мышление // Шахматы. - 1987. - № 23. - С. 8.
7. Джозеф, Эбенезер и др. «A Study on the Impact of Chess Training on Creativity of Indian School Children.» - CogSci. - 2017 - [Электронный ресурс] -

- URL:<https://cogsci.mindmodeling.org/2017/papers/0444/paper0444.pdf> Дата обращения: 25.05.2023 г.
8. Сигиртмак А., An investigation on the effectiveness of chess training on creativity and theory of mind development at early childhood - 2016 - [Электронный ресурс] - URL:https://www.researchgate.net/publication/304617131_An_investigation_on_the_effectiveness_of_chess_training_on_creativity_and_theory_of_mind_development_at_early_childhood
 9. Гродзенский С. Я. Шахматы в жизни ученых / отв. редактор А. А. Марков. - М. : Наука, 1983. - С. 7.
 10. А.В. Алёхина Развитие навыков способности действовать в уме у младших школьников, обучающихся шахматной игре /Russian Journal of Education and Psychology, 2022, Том 13, № 2 с.63-77
 11. Зарецкий В. К., Гордон М. М., Глухова О. В. Шахматы для общего развития // Психолого-педагогические и медико-биологические проблемы физической культуры, спорта, туризма и олимпизма: инновации и перспективы развития : мат-лы Международной науч.-практ. конф., посвященной 15-летию факультета физической культуры и спорта : в 3 ч. / под ред. Е. В. Быкова, В. Д. Иванова. - Ч. 3. - Челябинск : Издательский центр ЮУрГУ, 2011. - С. 154.
 12. М. Ю. Гутенев Шахматная игра в развитии интеллектуальной культуры общества // Политические науки 2013, т. 13, № 2 - с. 136-139
 13. Ласкер Эм. Учебник шахматной игры / пер с нем. ; под ред. Я. И. Нейштадта; предисл. М. М. Ботвинник. - 6-е изд. - М. : Физкультура и спорт, 1980. - 326 с.
 14. Robert Ferguson, «Chess in Education Research Summary,» paper presented at the Chess in Education A Wise Move Conference at the Borough of Manhattan Community College, January 12-13, 1995.
 15. Ватников И. Е. Дрезден начинается // 64 - Шахматное обозрение. - 1988. - № 21. - С. 22-24.
 16. Фоминых М.В. Шахматы как источник радости//философия 171 -175
 17. Ласкер Э. О смысле шахматной игры. Лекция д-ра Э. Ласкера, читанная в Ленинграде 18 февраля 1924 года // Шахматный листок (Орган Всероссийского шахматного союза). 1924. №4.
 18. Сухин И. Г. Из журналов XX века [Электронный ресурс] - URL: <http://chess555.narod.ru/imp2.htm>. - Загл. с экрана. - Дата обращения: 19.05.2023 г.
 19. Крогиус Н. В. Шахматы : игра и жизнь. - Ростов н/Д : Феникс, 2011 - С. 76.
 20. Сухомлинский В. А. Сердце отдаю детям. - Киев: Радянська школа, 1974. - С. 156.
 21. Шахматы в системе образования Израиля и в странах мира, 2018 [Электронный ресурс] - URL:<https://m.knesset.gov.il/RU/activity/mmm/CHESS.pdf> - Дата обращения: 19.02.2023 г.
 22. Топ-5 фактов об Армении как о шахматной сверхдержаве [Электронный ресурс] URL:<https://newsarmenia.am/news/sport/top-5-faktov-ob-armenii-kak-o-s-hakhmatnoy-sverkhderzhave/> - Дата обращения: 19.02.2023 г.

23. В школах Грузии будут преподавать шахматы [Электронный ресурс] — URL: <https://jnews.ge/?p=92535> - Дата обращения: 19.02.2023 г.
24. Шахматы в системе образования Израиля и в странах мира, 2018 [Электронный ресурс] URL: <https://m.knesset.gov.il/RU/activity/mmm/CHESS.pdf> Дата обращения: 19.02.2023 г.
25. Около 25 тысяч школьников первыми начнут изучать шахматы в рамках школьной программы [Электронный ресурс] URL: <https://prosv.ru/news/show/1885.html> Дата обращения: 19.02.2023 г.
26. Шахматы в системе образования Израиля и в странах мира, 2018 [Электронный ресурс] URL: <https://m.knesset.gov.il/RU/activity/mmm/CHESS.pdf> Дата обращения: 19.02.2023 г.
27. National Middle School (K-8) Championship Kicks Off In Round Rock With Over 1,200 Participants [Электронный ресурс] - URL: <https://new.uschess.org/news/national-middle-school-k-8-championship-kicks-round-rock-over-1200-participants> - Дата обращения: 25.04.2023 г.
28. Gujarat the first and only state government in India to start chess programs in Schools [Электронный ресурс] - URL: <https://www.chess.com/forum/view/general/gujarat-the-first-and-only-state-government-in-india-to-start-chess-programs-in-schools> - Дата обращения: 26.04.2023 г.
29. FIDE-ECU Chess in Schools Survey Report [Электронный ресурс] - URL: <https://projects.europechess.org/wp-content/uploads/2022/04/FIDE-ECU-CiS-Survey-Final-Report.pdf> - Дата обращения: 19.02.2023 г.
30. FIDE-ECU Chess in Schools Survey Report [Электронный ресурс] URL: <https://projects.europechess.org/wp-content/uploads/2022/04/FIDE-ECU-CiS-Survey-Final-Report.pdf> Дата обращения: 19.02.2023 г.
31. Judit Polgar designs chess educational program in China [Электронный ресурс] - URL: <https://www.europechess.org/judit-polgar-designs-chess-educational-program-in-china/?print=print> Дата обращения: 19.05.2023 г.
32. Изучаешь шахматы – успеваешь лучше. [Электронный ресурс] - URL: <https://yessenovfoundation.org/izuchaj-shahmaty-uspevaj-luchshe/> - Дата обращения: 20.05.2023 г.

ISBN 978-601-80509-3-0

