

Қазақстандық Шахмат Федерациясы



Бастауыш білім беру деңгейінің 1-4 сыныптарына арналған

**«ШАХМАТ НЕГІЗДЕРІ» КУРСЫ БОЙЫНША ВАРИАТИВТІК
САҒАТТЫҢ ОҚУ БАҒДАРЛАМАСЫ**

Астана, 2023 жыл

**Ы. Алтынсарин атындағы Ұлттық білім академиясының
Ғылыми-әдістемелік кеңесінің шешімімен ұсынылған
(2023 жылғы 22 маусымдағы №5 хаттама)**

ӘОЖ 373

КБЖ 74.262

Д22

Рецензенттер:

А.М. Есиркепова - э.ғ.д., профессор, педагогикалық ғылымдар магистрі, FIDE шебері
(Woman FIDE master)

П. Таубай - Ы. Алтынсарин атындағы ұлттық білім академиясы «Мектепалды даярлық және бастауыш білім беру» зертханасының меңгерушісі

Ж. Омирзак - педагог-шебер, Астана қаласы әкімдігінің «№70 мектеп-лицей» КММ бастауыш сынып мұғалімі

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

Бастауыш білім беру деңгейінің 1-4 сыныптарына арналған «Шахмат негіздері» курсы бойынша вариативтік сағаттың оқу бағдарламасы / Даулетова Г.Б., Бапанова Г.К., Нурманова А.Е.- Астана: Қазақстандық Шахмат Федерациясы, 2023. - 59 б.

ISBN 978-601-80509-4-7

© Қазақстандық Шахмат Федерациясы, 2023 ж

Мазмұны

1. Түсінік хат	3
2. Мектептің білім беру процесіне шахматты енгізудің шетелдік тәжірибесін зерттеу	9
3. Қазақстан Республикасында шахматты енгізу бойынша пилоттық жобаны жүзеге асыру тәжірибесі	10
4. Глоссарий	10
5. Жалпы ережелер	12
6. Бастауыш білім беру деңгейінің 1-4 сыныптарына арналған «Шахмат негіздері» курсының мазмұнын ұйымдастыру	14
7. Оқу-тақырыптық (тақырыптық) жоспарлау	27
8. Оқу барысын ұйымдастырудың педагогикалық тәсілдері	49
9. Оқу процесін ұйымдастыру әдістері	49
10. Білім алушылардың білімі мен іскерлігін бағалау критерийі мен нормалары	51
11. Білім алушылардың дайындық деңгейіне қойылатын талаптар	51
12. Пайдаланған әдебиеттер	56

Бастауыш білім беру деңгейінің 1-4 сыныптарына арналған «Шахмат негіздері» курсы бойынша вариативтік сағаттың оқу бағдарламасы

1. Түсінік хат

1.1. Өзектілігі: Қазақстан Республикасының Президенті Қасым-Жомарт Тоқаев 2022 жылғы 22 маусымда шахматтан Қазақстан ұлттық әйелдер құрамасының мүшелерімен және шахмат федерациясының өкілдерімен кездесуде шахматты мектеп бағдарламасына факультативтік пән ретінде енгізу жөніндегі ұсыныстарды қолдады. Сондай-ақ, Президенттің тапсырмасы бойынша Қазақстан Республикасының Үкіметі «Қазақстан Республикасында шахматты дамытудың 2023-2027 жылдарға арналған Кешенді жоспарын» (бұдан әрі – Жоспар) бекітті. Жоспар білім беруде шахматты дамытуды, оның ішінде вариативтік компонент сағаттары есебінен жалпы білім беретін мектептердің 1-4 сынып білім алушыларына шахматты оқытуды көздейді.

Сонымен қатар Қасым-Жомарт Тоқаев өз сөзінде шахматтың пайдасын атап өтті: «Шахмат – бұл ақыл мен коммуникативтік дағдыларды шыңдауға мүмкіндік беретін бірегей спорт түрі». Қазіргі уақытта адамзат төртінші өнеркәсіптік революция дәуірін бастан кешіруде. Ол қарқынды ақпарат ағынымен, жаңа технологиялық әзірлемелермен және цифрлық трансформациямен сипатталады. Осыған байланысты ХХІ ғасырда сын тұрғысынан ойлау, шығармашылық ойлау, мәселелерді шеше білу, ақыл-ой әрекеті, жоспарлау және басымдықтарды анықтау, заманауи ақпараттық-коммуникациялық технологиялармен жұмыс істей білу, жұмыс жады, икемділік, уақытты басқару дағдысы, эмоционалды интеллект сияқты дағдыларға баса назар аударылады. Мектеп білім алушыларында бұл дағдыларды қалыптастыру үнемі өзгеріп отыратын жағдайларға сәтті бейімделуге және дамуға әкеледі. Білім алушыларды дамытудың ең қуатты білім беру құралдарының бірі - шахмат болып табылады.

1.2. Көптеген ғалымдар өздерінің педагогикалық зерттеулерінде шахмат ойынының оң әсерін дәлелдеген. Шахмат көптеген білім беру артықшылықтарын ұсынады. Ол балалардың аналитикалық және логикалық ойлауының бірнеше деңгейін дамытады. Шахматтың білім берудегі пайдасы бүкіл әлем бойынша жүргізілген көптеген зерттеулерде жақсы рәсімделген. Шахмат интеллектуалды дамуға ықпал етеді және оқу үлгерімін жақсартады. Сондай-ақ шахмат балаларға шешім қабылдау дағдысын дамытуға көмектеседі, оларға өз таңдауларына жауапкершілікпен қарауға және сол шешімдерінің салдарын түсінуге үйретеді. Педагогика ғылымдарының докторы В.Князева шахмат ойынының бірегейлігіне келесідей сипаттама береді: «Шахмат қиял мен аналитикалық ойлауды дамытады. Ойлау мен зейіннің ерекше формалары, зейінді ауыстыру және оны басқару, маңызды ақпаратты бөліп көрсету, шешімді таңдау (оның салдарына көз жеткізе алу мүмкіндігімен бірге), шығармашылық қарым-қатынас және оқшаулану қабілеті, сонымен қатар шығармашылықтың дербестігі мен оның белсенді сипатын және уақыт сезімін қалыптастыру, өз іс-әрекетіне жауапкершілік, мақсаттылық, табандылық, шыдамдылық, сыртқы және ішкі сөйлеуге, математикалық және басқа да арнайы қабілеттерге қарқынды әсер етеді, эстетикалық талғамды тәрбиелейді

және т.б. [1]. И.М.Линдердің пікірінше, шахмат баланың психикасына әсер етіп, ақыл-ой дарындылығының ерекше формасының көрінуіне ықпал етеді. [2] Оның ойынша, шахмат ойыны ақыл-ой қабілеттері мен шығармашылық ойлауды дамытуға тиімді ықпал етіп қана қоймайды, сонымен қатар тұлғаның жағымды қасиеттерін мақсатты түрде қалыптастырудың тиімді құралы болып табылады.

Шахмат баладан жағдайды талдауды, қарсыласының қимылдарын болжауды және қолда бар ақпарат негізінде саналы шешім қабылдауды талап етеді. Бұл сыни ойлауды дамытады және өз әрекетінің нұсқалары мен салдарын бағалау қабілетін дамытады. 1894 жылы француз психологі А.Бине мақала жариялап, онда шахматтың сыни ойлауды дамытуға ықпал ететінін атап көрсетті [3]. А.Биненің зерттеуі шахматтағы табыс тек жүріс нұсқаларын есептеу қабілетіне ғана емес, сонымен қатар шешім қабылдау және жағдайды адекватты бағалау кезінде позициялардың мағыналық мазмұнын пайдалана білуге байланысты деген қорытындыға келді. Бұл тұжырымда шахматшыларда механикалық есте сақтау емес, ұғыну мен түсінуге негізделген сыни ойлау басым екенін атап көрсетті. Алан Даттон және оның әріптестері жүргізген «The Effects of Chess Instruction on the Mathematics Achievement of Southern, Rural, Black Secondary Students» (1997) атты зерттеу, шахматтан сабақ алған балалардың математикадан үлгерімі артып, сыни ойлауы дамығанын айқындады. А.Я.Богоявленская, А.И.Алифиров, И.В.Михайлова мен М.Ю.Гутеневаның зерттеулері шахмат ойыны сыни және стратегиялық ойлауды дамытуға ықпал ететінін, сонымен қатар логикалық ойлауды жетілдіретінін растайды. Бұл тұжырымды Вершинин М.А., Зарецкий В.К. және Алексеев Н.Г. те қолдады.

Сондай-ақ шахмат балаларды икемді ойлауға, қалыптас тысшешімдерді табуға және талдау мен болжау негізінде шешім қабылдауға үйретеді, шығармашылық ойлаудың айтарлықтай дамуына ықпал етеді. Шахматтан тұңғыш әлем чемпионы В.Стейниц өз еңбектерінде шахмат ойынының адамның шығармашылық ойлауына оң әсерін атап өткен [4]. Кәсіби шахматшы ретінде ол шахмат ойынының нәтижесі толығымен ғылыми және логикалық қағидаларға негізделгенін баса айтты. Ол интеллекттердің бәсекелестігі шахмат ойынының нәтижесін анықтаушы фактор болып табылатынын және шахмат ойынындағы комбинациялардың шексіз алуандығы логикалық және бейнелі ойлауды дамытуға мол мүмкіндіктер беретінін мәлімдеді. Сондай-ақ шахмат ойыны сыни және шығармашылық ойлауды дамытуға ықпал ететіні анықталды. Доктор Р.Фергюсонның (1979-1983) төрт жылдық зерттеуі аясында АҚШ-тағы Брэдфорд өңіріндегі мектептің 7-9 сынып білім алушыларының ой-өрісіне шахматтың әсері туралы аналитикалық зерттеу жүргізілді [5]. 1986 жылы Германияда жүргізілген зерттеулерде шахмат ойынын жүйелі және мақсатты түрде оқыту білім алушылардың өзіндік ерекшелігі мен ойлау жылдамдығын дамытуға, сонымен қатар шығармашылық идеялардың саны мен дәйектілігін арттыруға ықпал ететіні расталды. Бір қызығы, мұндай оң әсер алты ай бойы тұрақты шахмат сабағын жүргізгеннен кейін де байқалды [6]. 2017 жылы үнді ғалымдарының зерттеуі «Шахматты жүйелі оқыту балалардың қалыптан тыс және шығармашылық ойлау қабілетін дамытады» [7] деген қорытындыға келді. Түркиядағы Чукурова университетінде жүргізілген зерттеулер шахмат ойнаған балалардың шығармашылық ойлауы мен өздерінің және

басқалардың психикалық күйлерін түсіну және тану дағдыларын дамытудағы айтарлықтай жоғары көрсеткіштерге ие болғанын атап өтті [8]. Шығармашылық ойлауды дамыту үшін шахмат ойынының пайдалылығын дәлелдейтін мысал ретінде интеллектуалды және шығармашылық элита өкілдерінің арасында шахматшылардың айтарлықтай санын кездестіруге болады: «Шахмат ойыны сан қырлы. Көптеген атақты музыканттар, суретшілер, жазушылар шахмат әуесқойлары болғаны кездейсоқ емес. Дегенмен, шахматшылардың көпшілігі ғалымдардың арасында» [9].

Шахмат ойынында ойыншылар шешілуі керек түрлі кедергілер мен қиындықтарға тап болады. Шахмат стратегиялық жоспарлауды, балама қадамдарды талдауды және тәуекелдер мен пайданы бағалау негізінде шешім қабылдауды талап етеді. Бұл қиын жағдайларда мәселені шешу және шешім қабылдау дағдыларын дамытуға ықпал етеді. Дебора Перри және оның әріптестері жүргізген «The Effects of Chess Instruction on the Mathematical Problem-Solving Abilities of Students with Learning Disabilities» (2003) зерттеуі математикалық есептерді шешуде үлгерімі төмен білім алушылардың қабілетіне шахмат жаттығуларының әсерін зерттеді. Зерттеу нәтижелері оқуда қиындықтары бар білім алушылардың математикалық дағдылары мен есептерді шешу дағдыларының айтарлықтай жақсарғанын көрсетті. «The Effects of Chess on Cognitive and Noncognitive Outcomes in Elementary Schoolchildren» (2011) зерттеуінде ғалымдар Роберт Фернандес пен Михаил Шведовский балалардың шахматты оқыту бағдарламасына қатысуы олардың мәселені шешу, логикалық ойлау және математикалық қабілеттерін дамыту дағдыларын айтарлықтай жақсартуға әкелетінін айқындады.

Шахматтағы негізгі дағдылардың бірі - тақтаны елестету және ойдағы әртүрлі нұсқаларды қарастыру. Ойыншы фигуралардың позицияларын көріп, ықтимал жүрістерді және олардың салдарын елестете білуі тиіс. Бұл ақыл-ой әрекеті, бейнелі ойлау және ақыл-ойдағы ақпаратты өңдеу қабілеттерін жаттықтырады. А.А.Алехин шахмат ойнау кіші мектеп жасындағы шахматшы балалардың ақыл-ойда әрекет ету қабілетінің дамуына кедергі болатын қорқыныштарды жеңуге көмектесетінін көрсетті, атап айтқанда қателік жасаудан қорқу және басқалардың реакциясынан қорқу [10]. 2003 жылдың аяғынан бастап Саткин ауданында балаларды шахмат ойынына тарту мақсатында «Шахматты жалпыға бірдей оқыту» бастамасы қолға алынды. 2004 жылдан бастап Саткин ауданында «Жалпы даму үшін шахмат» жобасы басталды. Бұл жобаның негізгі мақсаты – балалардың шахматтың үздік ойыншысы болуға көмектесу ғана емес, олардың есте сақтау, стратегиялық ойлау, зейінді шоғырландыру және басқа да дағдыларын дамытуға көмектесетін шахмат сабақтарын ұйымдастыру. Саткин ауданының зерттеушілер тобы шахматтың мектеп білім алушыларының танымдық дамуына оң әсері туралы айтарлықтай эмпирикалық деректер жинауға мүмкіндік беретін зерттеулер жүргізді. Нәтижелер шахмат жобасы аясында шахматпен айналысқан білім алушылардың өз іс-әрекетін ақыл-ойда жоспарлау қабілетінің жоғары деңгейде дамығанын көрсетті. Шахматпен айналысатын топтар арасындағы айырмашылық (негізгі топ және «Шахматты жалпыға бірдей оқыту» топ) шамалы болды, ал шахматпен айналыспайтын білім алушылар тобымен салыстырғанда, айтарлықтай айырмашылықтар айқындалды. Бұл шахматтың мектеп білім алушыларының

танымдық дамуына жалпы оң әсерін көрсетеді. Сондай-ақ динамикалық зерттеу шахмат жобасына қатысқан балалардың басқа топтармен салыстырғанда танымдық процестерінің тұрақты дамуын көрсетті [11]. Сондай-ақ Н.И.Пустовалова, Д.В.Лазаренко, Я.А.Пономарев, Н.А.Пастернак, А.З.Зак және басқа да зерттеушілер жүргізген зерттеулерде шахматтың ақыл-ойда әрекет ету қабілетін дамытуға ықпал ететінін анықталды.

Сондай-ақ шахмат балаларды жоспарлауға және басымдықдылықтарды анықтауға үйретеді. Шахмат ойнаған кезде мүмкін болатын нұсқалар мен ықтимал салдарды ескере отырып, әрбір жүрісті мұқият қарастыру керек. Шахматпен айналысатын балалар жоспарлауды, логикалық тізбектерді құруды және нұсқаларды талдауды үйренеді, бұл олардың жүйелі ойлау және болжау қабілетін дамытуға ықпал етеді. М.Ю.Гутеневтің пікірінше, шахмат ойыны стратегиялық ойлау дағдыларын дамытуға, мүмкін болатын нәтижелер мен өз іс-әрекетінің салдарын болжай білуге, сонымен қатар әрекет жасауда объективті және субъективті факторларды біріктіру дағдыларын дамытуға ықпал етеді [12]. Шахматтан екінші әлем чемпионы Эм. Ласкер шахмат ойынының адамның ой-өрісін дамытуға және оның дербестігіне оң әсерін тигізетініне үлкен мән берген. Оның пікірінше, шахмат ойынын үйрету дербес ойлау қабілетін дамытуға қызмет етуі керек [13].

Қазіргі шахматта компьютерлік бағдарламалар мен онлайн-ресурстар кеңінен қолданылады. Балалар ойындарды талдау, дағдыларын жетілдіру және жаңа әдістерді үйрену үшін шахмат бағдарламаларын үйреніп, пайдалана алады. Мұндай бағдарламалармен жұмыс істеу, бағдарламалық жасақтаманың интерфейстері мен функцияларын пайдалана отырып, компьютерлік дағдыларды дамытады. Әлемнің түкпір-түкпірінен келген ойыншылармен шахмат ойнауға болатын көптеген онлайн платформалар бар. Мұндай платформалар арқылы басқа ойыншылармен өзара әрекеттесу виртуалды ортада қарым-қатынас пен ынтымақтастық дағдыларын дамытады.

Шахматты үнемі ойнау зейінді шоғырландыру қабілетінің дамуына ықпал етеді, және ойын кезінде де, күнделікті өмірде де ақпаратты есте сақтау (жұмыс жады) және жылдам өңдеу қабілетін жақсартады. Венесуэладан келген 4000 студенттің қатысуымен Роберт Фергюсон жүргізген бір зерттеуде шахматты үйренудің небәрі 4 айында IQ көрсеткіштерінің айтарлықтай артқаны анық дәлелденді [14]. Жаңа Англияның медициналық журналында жарияланған зерттеу шахмат және басқа үстел ойындарын ойнау арқылы ақыл-ойын жаттықтырған 75 жастан асқан адамдарда мұндай ойындармен айналыспайтын құрдастарымен салыстырғанда, деменцияның даму ықтималдығы айтарлықтай төмендейтінін айқындады. Исландиядағы ұлттық денсаулық институтының «Chess Improves Academic Performance» (2014) зерттеуі шахматты оқыту білім алушылардың оқу үлгеріміне оң әсер тигізетінін көрсетті. Венесуэлада, АҚШ-та және басқа елдерде шахматты оқытудың пайдасын сенімді дәлелдейтін тәжірибелер жүргізілді. Венесуэлада жастар арасында шахматты кеңінен насихаттауға бағытталған бір қызықты тәжірибеде мүмкіндіктері, білім алушылардың білім деңгейі және әлеуметтік ортасы бірдей екі мектеп таңдалды. Жалғыз ерекшелік, бір мектеп оқу бағдарламасына шахматты енгізсе, екінші мектеп әдеттегі оқу бағдарламасын

пайдалануды жалғастырды. Тәжірибе нәтижесі керемет болды: шахмат ойыны енгізілген бірінші мектеп білім алушылары екінші мектептегі құрдастарымен салыстырғанда тек шахматтан ғана емес, басқа пәндерден де айтарлықтай жоғары білім деңгейін көрсетті. Осыған ұқсас тәжірибе кейінірек АҚШ-та жүргізілді және оның нәтижелері де әсерлі болды [15].

Шахмат ойыны ойлаудың икемділігін талап етеді және ойыншыларды қалыптан тыс ойлауға ынталандырады. Шахмат көптеген ықтимал жүрістер мен комбинацияларды ұсынады. Ойыншылар партияны дамытудың әртүрлі нұсқалары мен балама жолдарын қарастыруға дайын болуы керек. Шахмат ойыны кезінде ойыншылар тақтада өзгертін жағдайға да тап болады. Олар икемділік танытуға және жаңа жағдайларға бейімделуге дайын болуы керек. Ойыншылар өз стратегиясын өзгерте алады, позицияларды бағалайды және қайта бағалайды, жаңа жолдарды таба алады. Шахмат текетіресінде екі қарсылас та туындыгер ретінде әрекет етеді, ал шынайы шедевр екі жақтың бірлескен күш-жігерімен ғана жасалады. Әрбір партия бірегей және жеңімпаз тек қарсыластың ерекше жүрістерінің арқасында оны жеңіске жетелеген әдемі идеяны, жоспарды немесе комбинацияны көрсете алады [16].

Шахмат өзінің табиғатына байланысты уақытты тиімді басқару және ресурстарды ұтымды бөлу дағдыларын дамытуға ықпал етеді. Шахматта әр ойыншыға шешім қабылдауға шектеулі уақыт беріледі. Әдетте шахмат сағаты қолданылады, ол әр ойыншының уақытын қадағалайды. Бұл ойыншыдан қолда бар уақытты тиімді пайдалануды, тез шешім қабылдауды және бір жүріске көп уақытты босқа жұмсамауды талап етеді.

Сондай-ақ шахмат балаларға эмоцияларын басқаруға үйретеді, өйткені ойын шиеленіс пен стрессті тудыруы мүмкін. Ойыншылар сәтсіз жүрістерде немесе қиын жағдайларда да сабырлы және ақылы айқын болуы керек. Бұл дағды балалар әртүрлі қиындықтар мен қысымдарға тап болатын қазіргі заманда барған сайын маңызды бола түсуде.

Жалпы алғанда, шахмат ойыны қызықты ғана емес, сонымен қатар жеке тұлғаның дамуы үшін пайдалы, адамға өз ресурстарын басқаруда және негізделген шешімдер қабылдауда, сенімді және құзыретті болуға көмектеседі. Эм.Ласкер шахмат жеке тұлғаның дамуында маңызды рөл атқарады деп есептеді: «Шахматтың рухани бастауы бар. Ол адам тәжірибесінің бүкіл ауқымын камтиды, шығармашылық үшін кеңістік береді, адамның өз әлеуетін жүзеге асыруына, дарындылығын көрсетуге мүмкіндік береді. Сондықтан оны тек спорт жағынан қарастыру мүмкін емес» [17].

1.3. 19 ғасырдың аяғы мен 20 ғасырдың басында атақты неміс гроссмейстері З.Тарраш мектептерде шахматты оқытуды енгізу идеясын ұсынды. «Шахматқа шолу» журналында (1903) Нюрнбергтің әйгілі дәрігері және мектеп гигиенасы туралы мақалалардың авторы доктор З.Тарраш шахматты оқытуды орта мектеп бағдарламасына енгізуді ұсынғаны айтылған. [18] З.Тарраш шахматты мектеп курсына қосу идеясын ұсынғанымен, бұл бағытта практикалық қадамдар жасалмады. Тек 50 жылдан кейін Германия Федеративтік Республикасы мен Германия Демократиялық Республикасында осыған байланысты елеулі шаралар қолға алынды. Г.Клаус шахматтың тәрбиелік мәні зор екенін айтты. Оның тәрбиелік

қасиеттері КСРО-да ерекше бағаланды. Шахматты мектеп оқу жоспарларына енгізу туралы идеялар Кеңес Одағы кезінде өте танымал болды [19].

Көрнекті кеңес педагогі В.А.Сухомлинскийдің айтуынша, шахмат балаларда ойлау мәдениетін қалыптастыруда маңызды рөл атқарады. «Қуаныш мектебі» еңбегінде ол шахмат ақыл-ой және есте сақтау қабілеттерін дамыту үшін таптырмас ойын екенін атап көрсетті. Ол шахмат ойыны интеллектуалдық тәрбие ерекше орын алатын және жұмыстың ерекше формалары мен әдістерін қажет ететін бастауыш мектептің психикалық мәдениетінің бір бөлігіне айналуы керек деп есептеді [20]. Шахматты зерттеуге бағытталған педагогика және психология бойынша көптеген диссертацияларда Вершинин М.А., Князева В.В., Кучумова Е.А., Тарасова О.В. сияқты т.б. зерттеушілердің тұжырымдары мен ұсыныстары бар. Олар шахмат сабағын мектеп кестесіне енгізуді ұсынады. Шахматты бастауыш мектеп бағдарламасына енгізу туралы ұсынысты С.П.Абрамов, В.Л.Барский, В.В.Сметана, Е.В.Коган, Е.Р.Маскаева, А.И.Алифиров, М.Г.Бихине, В.К. Зарецкий және басқа ғалымдар мен зерттеушілер айтты.

Шахматтың дамуға әсері әсіресе шамамен 7-12 жас аралығындағы балаларда айқын байқалады. Неліктен дәл осы жаста? Бұл сұраққа жауап беру үшін, ойлауды дамытумен байланысты психологиялық зерттеулерге жүгінейік. Әдетте, шамамен 5 жаста пайда болатын ана тілі белгілерінің кең жүйесін игергеннен кейін, өте маңызды процесс - іс-әрекеттердің практикалық деңгейден тіл және оның белгілерімен жұмыс істеу арқылы жүзеге асырылатын формалды деңгейге аудару басталады. Тіл белгілері объектілермен бірге іс-әрекеттерді және объектілердің өзін белгілеп қана қоймай, сонымен бірге оларды алмастыра отырып, барлық әрекеттерді қамти бастайды. Белгілерге бағытталған нақты әрекеттер пайда болады. Әртүрлі психологиялық мектептер бұл әрекеттерді түрліше атайды. Мысалы, көрнекті швейцариялық психолог Жан Пиаже ұсынған пропозициялық операциялар жүйесінде әдетте вербалды деңгейде логикалық түрлендіру қабілеті 12 жасқа дейін толық қалыптасып бекітіледі. Шығармашылық психологиясының көрнекті маманы Яков Пономарев «ақыл-ойдағы іс-әрекеттер» терминін қолданады, сол арқылы бұл әрекеттердің орындалатын орнын атап көрсетеді. Бұл жаста жалпы интеллектуалдық қабілет – ақыл-ойда әрекет ету қабілеті қалыптасады. Бұл физикалық әрекет пен айтылымнан бұрын басталады: былайша айтқанда, өзінің нақты жүзеге асуына дейін «ойнатылады». Ғылыми зерттеулер көрсеткендей, шахмат балалардың интеллектуалдық қабілетін дамытуға оң әсер етеді. Шахматшылар көбінесе жоғары интеллектке ие деген жалпы қабылданған сенім негізсіз емес. Мектептің оқу бағдарламасына шахматты енгізуді жақтаушылар, барлық білім алушыларды табысқа жету кепілдігімен оқытуды қамтамасыз ететін әртүрлі әдістерді ұсынады. Лев Выготскийдің оқыту - дамудан озық болуы керек деген қағидасына сүйене отырып, сонымен қатар балалардың қажеттіліктері мен қабілеттерін ескере отырып, балаларға шахматтың негіздерін әдістемелік тұрғыдан сауатты оқыту, олардың психикалық дамуының тиімді құралы болып табылады. Шахмат ойынының негіздерін меңгеру процесі балалардың кеңістіктік ойлауын дамытуға, аналитикалық және синтетикалық әрекеттерін қалыптастыруға, есте сақтауға, салыстыруға, жалпылауға, өз әрекеттерінің нәтижесін болжауға үйретуге ықпал етеді.

2. Мектептің білім беру процесіне шахматты енгізудің шетелдік тәжірибесін зерттеу

Шахмат әлемнің көптеген елдерінде мектептің білім беру үдерісіне әртүрлі вариацияларда, соның ішінде мектеп пәні ретінде (Армения, Грузия), сондай-ақ таңдау курсы ретінде (Австрия, Ұлыбритания, Израиль, Польша, Түркия, Испания, АҚШ және т.б.) енгізілді [21].

2011 жылдан бастап шахмат 2-4 сыныпқа дейін бағдарламаның міндетті пәні ретінде дами бастаған жетекші ел - Армения болып табылады [22]. Шахмат аптасына 2 сағаттан оқытылады.

Грузияда 2022 жылдан бастап Білім және ғылым министрі Михаил Чхенкелидің шешімімен бірінші сынып білім алушылары шахматты міндетті пән ретінде, екінші және үшінші сыныптарда таңдау пәні ретінде оқи бастады [23].

2012 жылы Еуропалық Одақ (ЕО) Парламенті «Мектептегі шахмат» (CIS-Chess in School) бағдарламасын ЕО елдеріндегі білім беру бағдарламаларының бірі ретінде дамытуға бағытталған декларация қабылдады. Осы декларация аясында көптеген жобалар іске қосылды. Мысалы, 2018 жылы бюджеті 52 мың еуроны құрайтын екі жылдық «Black and White Sport: Chess» жобасы бастау алды. Шахмат Италия, Испания, Латвия және Португалиядағы бастауыш мектептерде міндетті пән ретінде мектеп бағдарламасына эксперименталды түрде енгізілді [24].

Ресей Федерациясында шахматты мектеп бағдарламасына енгізу бойынша Қалмақия Республикасы тұңғыш жол салушы болды. 1995 жылы маусымда Қалмақия Республикасы Президентінің «Шахмат қозғалысын мемлекеттік қолдау туралы» №29 Жарлығы шықты. 2000 жылы бұл жоба Саха Республикасында іске қосылды. 2016 жылы шахматты бастауыш сыныптарға енгізу бойынша пилоттық жоба Мәскеуде іске қосылды, жобаға 100-ден астам мектеп қосылды. Шахмат оқу бағдарламасына енгізілген тағы бір аймақтың мысалы ретінде Калуга облысындағы мектептерді келтіруге болады. Мұнда мектеп білім алушылары аптасына бір сағатты шахмат сабағына бөледі [25].

2005 жылы Түркияның оқу-ағарту министрлігі мектептерде шахмат ойынын үйретуді білім алушылардың тандауы бойынша факультативті пән ретінде бағдарламаға енгізуге рұқсат беру туралы шешім қабылдады [26].

АҚШ-та шахмат сыни ойлауды дамыту және оқу үлгерімін жақсарту құралы ретінде кеңінен танылды. Кейбір штаттарда, мысалы, Техас пен Нью-Йоркте шахмат көптеген мектептердің оқу бағдарламаларына енгізілді [27].

Үндістанда шахматтың ұзақ тарихы бар және білім беру жүйесінің бір бөлігі болып табылады. Гуджарат штатында 2008 жылдан бастап шахмат білім беру бағдарламаларына енгізіліп, мектеп білім алушылары арасында жарыстар өткізіліп келеді [28].

Испания шахматты мектепке дейінгі және мектептегі білім беру жүйесіне қосумен танымал. Испанияның әртүрлі аймақтарында шахмат орта мектептің оқу бағдарламаларына енгізілді [29].

Қытай шахматтың сыни ойлау мен интеллектуалдық қабілетін дамытудағы маңыздылығын мойындайды. FIDE есебіне сәйкес Қытайда шамамен 5 000 000

бала шахмат секциялары мен шахмат мектептеріне қатысады [30]. 2016 жылы 4-10 жас аралығындағы балаларға шахматты үйрету бойынша халықаралық гроссмейстер Юдит Полгардың «Chess Palace» бағдарламасы іске қосылды [31].

3. Қазақстан Республикасында шахматты енгізу бойынша пилоттық жобаны жүзеге асыру тәжірибесі

2016-2020 жылдар аралығында Қазақстан Республикасында «Академик Шахмардан Есенов атындағы ғылыми-білім беру қоры» жеке қоры және «Қазақстандық Шахмат Федерациясы» республикалық қоғамдық бірлестігімен «Мектептегі шахмат» бағдарламасы жүзеге асырылды. Бағдарлама Қазақстан Республикасының жалпы білім беретін мектептерінде «Шахмат» пәнін енгізуге жағдай жасауға бағытталды.

Бағдарламаны жүзеге асыру үшін алдымен республиканың 18 мектебінде (Алматы қаласында 4 мектеп, Қызылорда қаласында 4 мектеп және Павлодар облысында 10 қалалық және ауылдық мектептер) пилоттық жоба жүзеге асырылды. Әуелі пилоттық мектептердің мұғалімдері оқытылды. Содан кейін сынақтар өткізілген соң оң пікірлер түсіп, басқа аймақтардың қызығушылығы артуына байланысты, жоба ауқымды бола бастады. Осылайша, жоба аясында Алматы, Шымкент қалалары мен Түркістан облысының мектептері қамтылды.

Шахматтың балаларға әсерін бағалау үшін зерттеу жүргізілді. Осы мақсатта 2-сынып параллелінен 2 эксперименттік (шахмат оқытылатын) және 2 бақылау (шахмат оқытылмайтын) сыныбы таңдалды. Шахмат оқытылып, оқытылмаған пилоттық сыныптарда 25 психолог 6-9 жас аралығындағы 1852 білім алушылардың 122 параметрін өлшеген. Шахмат ойнағандар арасында интеллект, шығармашылық және сөздік-логикалық ойлау деңгейінің жоғарылағаны, алаңдаушылық деңгейінің төмендегені анықталды. [32].

«Мектептегі шахмат» пилоттық жобасын іске асыру әртүрлі аймақтардағы бастауыш мектептерде және әртүрлі мектептерде оқу материалдарымен, құрал-жабдықтармен, инвентарлармен толық қамтамасыз етіліп, аталғандардың көмегінсіз «Шахмат» пәнін енгізуді тексеруге мүмкіндік берді.

4. Глоссарий

Ақыл-ой әрекеті – бұл физикалық әрекеттерді нақты орындамай, ақыл-ойда орын алатын әрекеттерді ойша жоспарлау және модельдеу процесі;

Білім сапасы – білім беру үдерісіне әр түрлі қатысушылардың үміттерін қанағаттандыру дәрежесі - басқаша айтқанда, мақсат пен нәтиженің арақатынасы, мақсатқа жету өлшемі;

Дебют – шахмат ойынында 10-15 қадамнан тұратын жүрістер. Әдетте күшін жинақтап, фигураларын шабуыл жасауға ыңғайлы орналастырудан басталады;

Жоспарлау және басымдықтарды анықтау – мақсатқа жету үшін қадамдарды және оларды қандай ретпен орындау керектігі туралы шешім қабылдаудың маңызды дағдылары;

Жұмыс жады – ақпаратты ақыл-ойда қысқа уақыт ішінде сақтау және өңдеу қабілеті;

Заманауи ақпараттық-коммуникациялық технологиялармен жұмыс істей білу – ақпаратты қабылдау, өңдеу, беру және алмасу үшін заманауи цифрлық құралдарды, бағдарламалық жасақтаманы және интернет ресурстарын тиімді пайдалану мүмкіндігі;

Икемділік – бұл дағды балаларға жаңа жағдайларға, күнделікті тәртіптің өзгеруіне немесе өзгермелі болжамдарға бейімделуге мүмкіндік береді;

Кері байланыс – белгілі бір оқиға немесе әрекетке жауап беру, үн қату, пікір білдіру;

Қалыптастырушы бағалау – оқу үдерісін дер кезінде түзетуге мүмкіндік беретін, білім алушы мен мұғалім арасындағы кері байланысты қамтамасыз етіп, үздіксіз жүргізілетін бағалаудың түрі;

Мат – қарсы ойыншы шабуыл жасаған сәтте, патшаны алып кетуге, жолын жабуға немесе шабуылдаушы фигураны жеп қойып, шахтан қорғануға болмайтын, ұтылған жақтың патшасы қарсы жақтың шабуылына тап болған, шахмат партиясының соңғы жағдайы;

Мәселелерді шеше білу дағдылары – проблемалық жағдаяттарды талдау, оларды шешу жолдарын логикалық және шығармашылық тәсіл арқылы табу және бағалау қабілеті;

Миттельшпиль – дебюттен кейін басталатын шахмат ойынының ортасы. Негізгі жүрістермен байқалатын тұс;

Ойлау дағдыларының деңгейлері – әрбір деңгейі ойлау дағдыларын анықтауды қалыптастыруға бағытталған оқу мақсаттарының иерархиялық өзара байланыстағы жүйесі;

Оқу жүктемесінің вариативтік компоненті – білім алушылардың білім алуға деген қажеттіліктеріне сәйкес білім беру ұйымдары айқындайтын үлгілік оқу жоспарының құраушы компоненті;

Пат – тартыста қарсы жақтың бірінің шах берілмей тұрған патшасын жүретін бос шаршы болмай қалады және сол патша өрісінде фигуралар мен пешкалардың жүретін мүмкіндіктері қалмаған жағдай;

Сын тұрғыдан ойлау – ақпаратты, идеяларды және дәлелдерді талдау, бағалау және сыни бағалау процесі. Ол дәлелдер мен логикалық аргументтер негізінде белсенді және саналы түрде ойлау, талдау, пайымдау және қорытынды жасау;

Рокировка – патша екі шаршы арқылы тура жағына қарай жүріс жасап, тураны секіріп өтіп жанына тұру қабілеті;

Уақытты басқару дағдысы – бұл дағды балаларда қанша уақыт бар екенін, оны күн ішінде қалай бөлуге болатынын және мақсаттарына жету үшін оны қалай бөлу керектігін бағалауға көмектеседі;

ФИДЕ – шахматшылардың дүниежүзілік бірлестігі;

Цугцванг – шахматтағы позиция, онда ойыншының кез-келген қозғалысы оның позициясының нашарлауына әкеледі;

Шах – патшаға шабуыл жасау;

Шахмат – өнер, ғылым және спорт элементтерін біріктіретін 64 ұяшықты тақтадағы шахмат фигуралары бар үстелдік логикалық ойын;

Шахмат этюдi – белгіленген жүрістерден кейін жеңіске жету және тең түсу есептелінген шахмат позициясы;

Шығармашылық ойлау – жаңа және біртума идеялардың, тәсілдер мен шешімдердің туындау қабілеті, сонымен қатар байланыстар мен мүмкіндіктерді көре білу қабілеті;

Эмоциялық интеллект – өз эмоцияларын басқару және оларды реттеу, бұл әртүрлі жағдайларға бейімделу үшін өте маңызды;

Эндшпиль – шахмат партиясының соңғы бөлігі;

5. Жалпы ережелер

5.1. «Шахмат негіздері» курсы бойынша вариативтік сағаттың оқу бағдарламасы «Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың, бастауыш, негізгі орта, жалпы орта, техникалық және кәсіптік, орта білімнен кейінгі білім берудің мемлекеттік жалпыға міндетті стандарттарын бекіту туралы» Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту министрінің 2022 жылғы 3 тамыздағы № 348 бұйрығымен бекітілген Мектепке дейінгі тәрбие мен оқытудың, бастауыш, негізгі орта, жалпы орта, техникалық және кәсіптік, орта білімнен кейінгі білім берудің мемлекеттік жалпыға міндетті стандарттарына (Нормативтік құқықтық актілерді мемлекеттік тіркеу тізілімінде № 29031 болып тіркелген) және «Қазақстан Республикасындағы бастауыш, негізгі орта, жалпы орта білім берудің үлгілік оқу жоспарларын бекіту туралы» Қазақстан Республикасы Білім және ғылым министрінің 2012 жылғы 8 қарашадағы № 500 бұйрығымен бекітілген оқыту қазақ тілінде жүргізілетін сыныптарға арналған бастауыш білім берудің үлгілік оқу жоспарына (Нормативтік құқықтық актілерді мемлекеттік тіркеу тізілімінде №8170 болып тіркелген) сәйкес әзірленген.

5.2. Аталған оқу бағдарламасы бастауыш білім берудің үлгілік оқу жоспарларына сәйкес вариативтік сағатта шахмат негіздерін оқытуға ұсынылады.

5.3. «Шахмат негіздері» курсы бойынша вариативтік сағаттың оқу бағдарламасын оқудың мақсаты - шахмат ойынының негізгі қағидаттарын түсіну және дағдыларын жетілдіру, шахмат сабағына белсенділік пен қызығушылық танытуға ынталандыру, сондай-ақ 21 ғасырда талап етілетін дағдыларды дамыту болып табылады.

5.4. Аталған мақсатқа жету үшін мынадай міндеттерді шешу көзделеді:

Бағдарламаның міндеттері	Күтілетін нәтижелер
жұмыс жадының дамуына және позициялар мен жүріс нұсқаларын есте сақтау арқылы ақпаратты сақтау және басқару қабілетіне ықпал ету	шахмат тақтасында әртүрлі позицияларды көрсетеді және жүріс нұсқаларын ұсынады
білім алушыларда фигуралардың физикалық қозғалыссыз ақыл-ойда әрекет ету қабілетін қалыптастыру	ойдағы әрекеттер тізбегін жоспарлауды көрсету арқылы ойын жағдайын болжайды
өз жүрістері мен әрекеттерін алдын ала болжау, сондай-ақ басымдықтар мен стратегияларды анықтау қабілетін дамытуға ықпал ету	маңыздылығы мен жеделдігіне негізделген шешімдер қабылдайды және өз әрекеттерінің ықтимал салдарын талдайды
білім алушыларда жағдаяттарды талдау, мақсат қою және әрекеттерді жоспарлау дағдыларын қалыптастыру	шахмат тақтасында мәселелерді шешудің әртүрлі әдістерін меңгереді
заманауи технологиялармен жұмыс істеу дағдыларын игеруге ықпал ету, шахмат дағдыларын жетілдіру және шахмат қауымдастығында байланыс мүмкіндіктерін кеңейту	ойындарды талдап, тактика мен стратегияны үйренеді және басқа шахматшылармен қарым-қатынас жасау үшін компьютерлік бағдарламалар мен онлайн ресурстарды пайдаланады
өзгермелі ойын жағдайларында икемді және бейімделгіш болу қабілетін дамыту	стратегиясын тез өзгертуді, жағдайды талдауды және жаңа ақпарат негізінде шешім қабылдауды үйренеді
талдау, бағалау және қолда бар деректер негізінде дәйекті шешім қабылдай алу қабілетін дамытуға ықпал ету	шахмат тақтасындағы әртүрлі позицияларды талдау және олардың артықшылықтары мен кемшіліктерін бағалайды
шығармашылық ойлауды және қалыптан тыс шешімдерді таба білу қабілетін ынталандыру	жаңа тәсілдерді әзірлейді, күтпеген қимылдар мен жоспарларды, сондай-ақ

	ойында табысқа жету үшін инновациялық тәсілдерді қолданады
шектеулі уақыт жағдайында уақытты жоспарлау, ресурстарды бөлу және шешім қабылдау дағдыларын дамытуға ықпал ету	шектеулі уақытта ресурстарды бөледі және шешім қабылдай алады
білім алушыларға эмоционалды интеллект, эмоцияны бақылау және стресстік жағдайларда шешім қабылдау қабілетін дамытуға көмектесу	мәселелерді шешу кезінде сабырлылық және зейіндік танытады

5.5. «Шахмат негіздері» оқу бағдарламасының айрықша ерекшелігі оның пәндік білім мен дағдыларды қалыптастыруға ғана емес, сонымен қатар 21 ғасырдың дағдыларын дамытуға бағытталуы болып табылады. Бағдарлама балаларға заманауи ақпараттық қоғамда қажетті дағдылардың кең ауқымын дамытуға бірегей мүмкіндік береді.

6. Бастауыш білім беру деңгейінің 1-4 сыныптарына арналған «Шахмат негіздері» курсының мазмұнын ұйымдастыру

6.1. «Шахмат негіздері» курсы бойынша оқу жүктемесінің көлемі:

- 1-сыныпта аптасына 1 сағаттан;
- 2-сыныпта аптасына 1 сағаттан;
- 3-сыныпта аптасына 1 сағаттан;
- 4-сыныпта аптасына 1 сағаттан.

6.2. «Шахмат негіздері» курсын оқытуға қойылатын талап - шахмат құрал-жабдықтарының болуы, ақпараттық жүйелер мен интернетке қолжетімділік болып табылады. «Шахмат негіздері» курсы бойынша сабақты тиімді өткізуге қажетті құрал-жабдықтар тізімі: шахмат тақталары, шахмат фигуралары, шахмат сағаттары, демонстрациялық тақта, ноутбук, интерактивті панель.

6.3. Курстың негізгі мазмұны келесі бөлімдерді қамтиды: «Шахмат ойыны», «Шахмат математикасы», «Шахмат есептері мен жаттығулары». Әр бөлім сын тұрғысынан ойлау, шығармашылық ойлау, мәселелерді шеше білу, ақыл-ой әрекеті, жоспарлау және басымдықтарды белгілеу, заманауи ақпараттық-коммуникациялық технологиялармен жұмыс істей білу, жұмыс жады, икемділік, уақытты басқару дағдысы, эмоционалды интеллект сияқты негізгі дағдыларды дамытуға бағытталған бөлімшелерден тұрады.

6.4. Оқу мақсаттарының жүйесі

Оқу бағдарламасында оқу мақсаттары кодтық белгімен белгіленген. Кодтық белгідегі бірінші сан - сыныпты, екінші және үшінші сан - бөлім мен бөлімшенің ретін, төртінші сан - оқу мақсатының реттік нөмірін көрсетеді. Мысалы, 1.2.1.1 кодында: «1» – сынып, «2.1» – бөлім мен бөлімше, «1» – оқу мақсатының реттік нөмірі.

Әр сыныпқа бөлім бойынша берілген оқыту мақсаттары жүйесі

«Шахмат ойыны» бөлімі

Бөлімше (негізгі дағдылар)	1	2	3	4
1. жұмыс жады	1.1.1.1** шахмат фигураларын атау: патша, уәзір, тура, піл, ат, сарбаз 1.1.1.2 шахмат фигураларын анықтау және оларды сыртқы түрі мен суреті бойынша ажырату 1.1.1.3 шахмат тақтасын сипаттау 1.1.1.4 ат жүрістерін түсіндіру 1.1.1.5 қарсыластар арасында шахмат тақтасының дұрыс орналасуын түсіндіру 1.1.1.6 тақтадағы фигуралардың бастапқы орнын көрсету 1.1.1.7 шахмат фигураларының орналасуы бар суреттерді түсіну	2.1.1.1 «шахматтағы жүріс» тіркесінің мағынасын түсіну 2.1.1.2 өткелде алуды түсіндіру 2.1.1.3 қарсыластың фигураларына шабуыл жасауды үйрену 2.1.1.4 қарсыластың фигураларына қауіпсіз түрде шабуыл жасауды көрсету 2.1.1.5 фигураларды қарсыластың фигураларының шабуылынан қорғауды көрсету 2.1.1.6 қарсыластың фигураларын ұстауды көрсету 2.1.1.7 шахтарды табу 2.1.1.8 патшаны мат қаупінен қорғауды үйрену 2.1.1.9 көптеген фигуралардың арқасында паттың пайда болу	3.1.1.1 шахмат диаграммаларын түсінуді үйрену 3.1.1.2 «айналма жүйе» турнир форматы туралы білу 3.1.1.3 «нокаут жүйесі» турнир форматы туралы білу 3.1.1.4 «Швейцария жүйесі» турнир форматы туралы білу 3.1.1.5 партияның нәтижесіне байланысты ұпайларды есептеуді түсіндіру 3.1.1.6 материалдық белгісі бойынша эндшпильді табу (сарбаз эндшпилі, уәзір эндшпилі және т. б.) 3.1.1.7 позицияда/тақтада қалған фигуралардың белгісі бойынша эндшпильді атау	4.1.1.1 шахмат этюдті түсіну 4.1.1.2 аттың сарбазға қарсы эндшпиліндегі идеяларды көрсету 4.1.1.3 сарбазды тоқтату үшін аттың ұзақ бағытта жүретін позициясын көрсету 4.1.1.4 механикалық және электромеханикалық сағаттардағы жалаушаның рөлін түсіндіру 4.1.1.5 шахматтағы рейтинг жүйесін түсіну 4.1.1.6 «байлам», тактикалық мотивін көрсету 4.1.1.7 шахмат сағатының рөлін түсіндіру 4.1.1.8 электрондық шахмат сағаттарының пайда болуы туралы әңгімелеу 4.1.1.9 рейтинг жүйесінің

		<p>мүмкіндігін түсіндіру 2.1.1.10 басымдық болған кезде паттан аулақ болуды қолдану 2.1.1.11 мат қою мүмкін емес позицияны таңдау (екі жағында сарбаздар болмаған кездегі жалғыз піл мен жалғыз ат)</p>	<p>3.1.1.8 «шамадан тыс жүктелу» тактикалық мотивін түсіну және көрсету (материалды ұтып алу, қарсыластың патшасына мат қою) 3.1.1.9 «алаңдату» тактикалық мотивті көрсету 3.1.1.10 алгебралық шартты белгілердің пайда болуы туралы әңгімелеу 3.1.1.11 бір партиядағы мүмкін болатын өткелде алу санын түсіндіру</p>	<p>халықаралық жарыстарға енгізілуі туралы әңгімелеу 4.1.1.10 аралық жүріс ұғымын түсіндіру 4.1.1.11 қарсыластың қаупін тойтаратын аралық жүрісті анықтау 4.1.1.12 қазақстандық шахматшылар партияларында аралық жүрісті пайдалану мысалдарын бағалау</p>
2. жоспарлау және басымдықтарды анықтау	<p>1.1.2.1 шахмат партиясының мақсатын білу (мат) 1.1.2.2 алу механизмін көрсету</p>	<p>2.1.2.1 өткелде алуды көрсету 2.1.2.2 мат келесі болатын шахты көрсету 2.1.2.3 қарсыластың фигураларына қарсы шабуыл жасау</p>	<p>3.1.2.1 қос соққының негізгі мақсатын және оны қауіпсіз түрде қолдануды түсіндіру 3.1.2.2 қарсыласта сарбаздардан тұратын аралдарды жасау 3.1.2.3 цугцванг жасау</p>	<p>4.1.2.1 рейтингтің өзгеруін мысал арқылы көрсету 4.1.2.2 сарбаздың жарып өтуіне жағдай жасау 4.1.2.3 типтік этюд идеяларын қолдану</p>
3. ақыл-ойдағы әрекет, сыни және шығармашылық ойлау	<p>1.1.3.1 сарбазбен алу ережесін сақтау 1.1.3.2 тақтадағы шахмат фигурасының жолын көрсету 1.1.3.3 «орталық» терминінің мағынасын түсіну 1.1.3.4 маттан қорғану тәсілдерін анықтау</p>	<p>2.1.3.1 өткелде алу механизмін түсіну 2.1.3.2 сарбаздың айналуы үшін фигураны таңдауды түсіндіру 2.1.3.3 сарбазды әлсіз фигураға айналдырудың пайдасын түсіндіру</p>	<p>3.1.3.1 қарсылас позициясындағы осал нысандарды анықтау 3.1.3.2 қарсыластың шамадан тыс жүктелген фигурасын анықтау 3.1.3.3 өткелде алу құқығының</p>	<p>4.1.3.1 этюдтерді шешу кезінде қарсыластың қарсы ойынын ескеру 4.1.3.2 этюдтерді шешу кезінде пат құрылымын елестету 4.1.3.3 аралық жүріс мүмкіндігін анықтау</p>

	<p>1.1.3.5 шахтан қорғану тәсілдерін көрсету</p> <p>1.1.3.6 шахтың мүмкіндіктерін табу</p> <p>1.1.3.7 сарбаздың жүрістері мен алуларын ажырату</p> <p>1.1.3.8 «шах, мат, пат» терминдерінің мағынасын түсіндіру</p> <p>1.1.3.9 фигураларды қорғау жолдарын білу</p> <p>1.1.3.10 мат кезінде материалдық факторлардың мәні жоғалатынын түсіну</p> <p>1.1.3.11 фигуралардың кез келген санына қарамастан, паттың пайда болу мүмкіндігін түсіну</p> <p>1.1.3.12 әлсіз жаққа паттың артықшылықтары н түсіну</p> <p>1.1.3.13 фигуралардың графикалық белгілерін ажырату</p>	<p>2.1.3.4 өткелде алу механизмін көрсету</p> <p>2.1.3.5 рокировканы қолдану</p> <p>2.1.3.6 қарсыластың фигураларына қауіпсіз шабуылды жүзеге асыру</p> <p>2.1.3.7 бір түсті екінші уәзірдің пайда болу мүмкіндігін анықтау</p> <p>2.1.3.8 сарбаздың айналуы үшін ұсынылған позициядағы ең жақсы фигураны анықтау</p> <p>2.1.3.9 қарсылас фигураларының шабуылынан қорғануды көрсету</p> <p>2.1.3.10 қарсыластың патшасына шабуыл жасау жолдарын табу</p> <p>2.1.3.11 тура, екі тура, уәзірмен мат қоюдың ең қысқа жолын көрсету</p> <p>2.1.3.12 ұсынылған сызба бойынша бір жүрісте мат жасау есебін құрастыру</p> <p>2.1.3.13 ұсынылған позицияда уәзірге айнала алатын сарбаздарды анықтау</p> <p>2.1.3.14 ұсынылған позицияда қарсыластың</p>	<p>жоғалуын түсіндіру</p> <p>3.1.3.4 қосжүрістегі жағдайында бірінші жүрісті таңдау себептерін көрсету</p> <p>3.1.3.5 қосжүрістегі есептерде ең танымал тактикалық мотивтерді көрсету</p> <p>3.1.3.6 патша мен сарбаз жалғыз патшаға қарсы эндшпильде жеңісті табу (мықтырақ жақтың патшасы сарбаздың алдында)</p> <p>3.1.3.7 патша мен сарбаз патшаға қарсы эндшпильде екі жақты цугцвангтың позицияларын көрсету</p> <p>3.1.3.8 Стаунтон дизайнына дейінгі мен Стаунтон жиынтығының фигураларына салыстырмалы талдау жасау</p> <p>3.1.3.9 Стаунтон жиынтығының артықшылықтары н көрсету</p> <p>3.1.3.10 100 қатысушылар үшін турнирдің ең ыңғайлы форматын анықтау</p> <p>3.1.3.11 қарсыластың патшасын</p>	<p>4.1.3.4 турнирлер кезінде шахмат сағаттарының қажеттілігін түсіндіру</p> <p>4.1.3.5 механикалық және электрондық сағаттардың ұқсастығын түсіндіру</p> <p>4.1.3.6 механикалық сағаттардан электрондық шахмат сағаттарының тиімді айырмашылықтар ын атап өту</p> <p>4.1.3.7 аттың байлам жасау мүмкіндігін анықтау</p> <p>4.1.3.8 патшаның байламға түскен фигура болу мүмкіндігін анықтау</p> <p>4.1.3.9 ұсынылған позицияда сарбазды байламға түсетіндей орналастыру</p> <p>4.1.3.10 «патша мен сарбаз патшаға қарсы» эндшпилінде патша алдында немесе артында тұрған позицияларда әр түрлі нәтижені түсіндіру</p> <p>4.1.3.11 ат үшін жолды босату мотивін қолданудың мүмкін еместігін түсіндіру</p>
--	--	---	---	--

		патшасына мат қою мүмкіндігін табу 2.1.3.15 мат қаупінен қорғау жолдарын табу	ұсынылған позицияда паттан шығару мүмкіндігін табу 3.1.3.12 тоғыз қатысушы үшін турнирдің ең ыңғайлы форматын ұсыну 3.1.3.13 жеңілген жағдайда жарыстан шығып кету түріндегі ең ыңғайлы форматты ұсыну	4.1.3.12 этюд пен шахмат партиясының айырмашылығын түсіндіру 4.1.3.13 этюд пен шахмат партиясының ұқсастығын түсіндіру 4.1.3.14 байламға түсіп қалған фигура шах жариялай алатын мүмкіндікті көрсету 4.1.3.15 жолды бір уақытта өзінің және қарсыластың фигураларынан босату мүмкіндігін көрсету
4. мәселені шешу қабілеті және икемділік	1.1.4.1 шахмат фигураларын тақтаға орналастыру 1.1.4.2 патша мен уәзір орналасуын ажырату 1.1.4.3** уәзір, тура, піл, патша, ат алу ережелерін сақтау 1.1.4.4** патша, уәзір, тура, піл, ат, сарбаз фигураларының жүрістерін тақтада көрсету 1.1.4.5 патша шахтың астында қалатын позицияны қою 1.1.4.6 патшаға мат болатын позицияны қоя білу 1.1.4.7 пат болатын	2.1.4.1 сарбаздың айналуын көрсету 2.1.4.2 басымдық болған кезде паттан аулақ болу мүмкіндіктерін пайдалану 2.1.4.3 мат қаупінен қорғануды қолдану 2.1.4.4 рокировка механизмін түсіндіру 2.1.4.5 рокировка үшін қажетті жағдайларды түсіндіру 2.1.4.6 қысқа және ұзын рокировка мүмкіндігін көрсету 2.1.4.7 толық және қысқа жазба арасындағы айырмашылықты түсіндіру	3.1.4.1 қарсылас позициясында нашар қорғалған фигураларды көрсету 3.1.4.2 қос соққыны көрсету және қолдану 3.1.4.3 қос соққы түрін қолдану (шанышқы) 3.1.4.4 фигураларды бір қалыпқа салу маңыздылығын түсіну (алғашқы халықаралық турнирлердің пайда болуы) 3.1.4.5** «сарбаздардың аралдары, аспалы сарбаздар» терминдеріне анықтама беру 3.1.4.6** «цугцванг»,	4.1.4.1 қарсылас позициясында қорғаушыны анықтау 4.1.4.2 қорғаушыны жою тәсілдерін көрсету 4.1.4.3 этюдтерді шешуде типтік мат қою құрылымдарын қолдану 4.1.4.4 уәзір сарбазға қарсы эндшпилінде өзіне пайдалы қарсыластың сарбазын анықтау 4.1.4.5 патша мен сарбаздың патшаға қарсы эндшпилінде өзіне пайдалы сарбазды анықтау 4.1.4.6 мат қауіптерін жасау

	<p>позицияны қоя білу</p> <p>1.1.4.8 фигура күшінің оның орналасуына тәуелділігін түсіну</p> <p>1.1.4.9** тақтада патшаның, уәзірдің, тураның, пілдің, аттың, сарбаздың алуын көрсету</p>	<p>2.1.4.8 жаттығуларды шешуде рокировка және/немесе сарбаздардың айналу ережелерін қолдану</p> <p>2.1.4.9 «соғылған алаң» терминін түсіндіру</p>	<p>«екіжақты цугцванг» терминдеріне анықтама беру</p> <p>3.1.4.7 қарсылас позициясында сарбаздар аралдарын құрудың дұрыс әдісін көрсету</p> <p>3.1.4.8 миттельшпильден эндшпильге өту мүмкіндігін көрсету</p>	<p>үшін байламды пайдалану</p> <p>4.1.4.7 материалдық басымдық алу үшін байламды пайдалану</p> <p>4.1.4.8 сарбазды уәзірдің орнына атқа айналдырудың пайдасын анықтау</p>
<p>5. заманауи ақпараттық-коммуникациялық технологиялармен жұмыс істей білу</p>	<p>1.1.5.1 фигуралардың графикалық белгілерін түсіну</p>	<p>2.1.5.1 шахматтағы үш арнайы ережені сөйлеуде қолдану (шах, мат, пат)</p> <p>2.1.5.2 шахмат бағдарлама-органы йзері көмегімен сарбаз айналатын фигураны таңдау</p> <p>2.1.5.3 шахмат бағдарлама-органы йзері көмегімен заңсыз жүрістерден аулақ болуды түсіну</p>	<p>3.1.5.1 бұрынғы кездегі шахмат фигураларының әртүрлілігін зерттеу</p> <p>3.1.5.2 шахмат турнирлерінің онлайн көрсетілімі туралы ақпаратты табу</p> <p>3.1.5.3 партияларды онлайн көрсету үшін электрондық шахмат тақтасының пайдаланылуын түсіндіру</p>	<p>4.1.5.1 халықаралық шахмат федерациясының рейтинг-парағы жиілігі туралы ақпаратты табу</p> <p>4.1.5.2 әлем чемпионы атағы үшін іріктеу жарыстарында рейтингтің рөлі туралы ақпаратты табу</p> <p>4.1.5.3 электрондық сағаттарда уақытты өткізіп алуды қалай белгілейтінін түсіну</p> <p>4.1.5.4 электрондық сағаттарда уақытты қою тәсілдерін білу</p>
<p>6. уақытты басқару дағдысы және эмоционалды интеллект</p>	<p>1.1.6.1 қарсыласқа құрмет көрсету</p> <p>1.1.6.2 шыдамдылықтың маңыздылығын түсіну</p> <p>1.1.6.3 ұтылған кезде өзінді</p>	<p>2.1.6.1 қарсыласқа құрмет көрсету</p> <p>2.1.6.2 шыдамдылықтың маңыздылығын түсіну</p> <p>2.1.6.3 ұтылған кезде өзінді</p>	<p>3.1.6.1 қарсыласқа құрмет көрсету</p> <p>3.1.6.2 шыдамдылықтың маңыздылығын түсіну</p> <p>3.1.6.3 ұтылған кезде өзінді</p>	<p>4.1.6.1 ойлау уақытын бақылау маңыздылығын білу</p> <p>4.1.6.2 қарсыласқа құрмет көрсету</p> <p>4.1.6.3 шыдамдылықтың</p>

	лайықты ұстай білу	лайықты ұстай білу 2.1.6.4 жеңіс кезінде мінез-құлықты бейтарап ұстау	лайықты ұстай білу 3.1.6.4 шахмат уақытының құндылығын түсіну (комбинациялар, маневрлер үшін)	маңыздылығын түсіну 4.1.6.4 ұтылған кезде өзінді лайықты ұстай білу 4.1.6.5 уақыттың жетіспеушілігінен аулақ болу
--	--------------------	--	--	---

«Шахмат математикасы» бөлімі

Бөлімше (негізгі дағдылар)	1	2	3	4
1. жұмыс жады	1.2.1.1 «диагональ, тік жол, көлденең жол» ұғымдарын білу 1.2.1.2 үш, төрт, бес, алты, жеті, сегіз шаршыдан тұратын диагональдарды көрсету 1.2.1.3 ең қысқа диагональдардың санын көрсету	2.2.1.1 бірден фигураға айналуы мүмкін сарбаздардың санын анықтау 2.2.1.2 бірден матқа апаратын жүрістердің санын анықтау 2.2.1.3 ұсынылған позициядағы уәзірдің шах қою санын анықтау	3.2.1.1 қарсыластың позициясындағы қорғалмаған фигуралар санын анықтау 3.2.1.2 патшаны маттан қорғайтын фигураны алаңдату тәсілдерінің санын анықтау	4.2.1.1 қарсыластың турасына кедергі жасау мүмкіндіктерінің санын анықтау 4.2.1.2 40 жүріске екі сағат ойын уақыты берілгенде, бір жүріске ойлануға қанша уақыт жұмсалатынын анықтау 4.2.1.3 аралық жүріс нәтижесінде материалдың арақатынасын бағалау
2. жоспарлау және басымдықтарды анықтау	1.2.2.1 ұсынылған позицияда фигуралар саны көбірек жағын анықтау 1.2.2.2 ұсынылған позицияда сарбаздардың көбірек жағын анықтау 1.2.2.3	2.2.2.1 сарбаздың уәзірге жету бағытын белгілеу 2.2.2.2 екі жақтағы мүмкін рокировкалар санын анықтау	3.2.2.1 қарсыластың позициясында оңай шабуыл жасалатын фигураларды көрсету 3.2.2.2 қарсыластың позициясында оңай алаңдатуға болатын фигураларды айқындау	4.2.2.1 ұсынылған позициядағы ең тиімді байламды көрсету 4.2.2.2 электрондық сағатта партияға 15 минут және әрбір жүріске +10 секунд ойын уақытын орнатуды үйрету

	матқа апаратын шахты жоспарлау		3.2.2.3 Ф.Стамма комбинациясындағы алаңдату себебін көрсету	
3. ақыл-ойдағы әрекет, сыни және шығармашылық ойлау	1.2.3.1 ұсынылған есепте көбірек сарбаздар алған жағын анықтау 1.2.3.2 ұсынылған позицияда мүмкін болатын аттың алу санын анықтау 1.2.3.3 Жүріс кезінде тақтаның ортасына баруы мүмкін ақ фигуралардың санын анықтау 1.2.3.4 диагональды, тік жолды және көлденең жолды ажырату 1.2.3.5 аттың әртүрлі позицияларда алу санын көрсету 1.2.3.6 әртүрлі позицияларда уәзірдің алу санын көрсету 1.2.3.7 қарсыластың патшасына шах қоюдың барлық тәсілдерін көрсету 1.2.3.8 мүмкін болатын шахтардың арасынан матқа апаратын шахты таңдау 1.2.3.9 қарсыласты патқа кіргізу тәсілдерін көрсету	2.2.3.1 ұсынылған есепте көбірек материал (фигуралар мен сарбаздар) алған жағын анықтау 2.2.3.2 рокировкаға кедергі жасап тұрған қарсыластың фигуралар санын анықтау 2.2.3.3 ұсынылған позицияда барлық ақ сарбаздар тураларға айналған жағдайда ақ туралар санын анықтау 2.2.3.4 қара фигураларға шабуылдап тұрған ақтардың берілген позициядағы жүрістерінің санын анықтау 2.2.3.5 ұсынылған позициядағы фигураны алу қаупінің болуын анықтау 2.2.3.6 ұсынылған паттық жағдарлардың ішінен фигуралары ең көп позицияны анықтау	3.2.3.1 ұсынылған позициядағы қосарланған сарбаздар жұптарының жалпы санын анықтау 3.2.3.2 қос соққы жасайтын жүрістердің санын анықтау 3.2.3.3 мат қаупін жасау мақсатында алаңдатылатын қарсыластың фигураларын анықтау 3.2.3.4 қос соққы мен қарсыластың сарбазын алу салдарын салыстыру 3.2.3.5 қорғалған өтетін сарбаздардың жалпы санын анықтау 3.2.3.6 артта қалған сарбаздардың жалпы санын анықтау 3.2.3.7 қосарланған сарбаздардың қалыптасуына әкелетін жүрістердің ықтимал санын анықтау 3.2.3.8 фигураның шамадан тыс жүктелуін ең тиімді түрде пайдалану	4.2.3.1 уәзірге сарбаздың өтуін қамтамасыз ететін сарбаздардың қатарын жарып өту санын анықтау 4.2.3.2 ұсынылған этюдте қаралардың бірінші жүріс нұсқаларының санын анықтау 4.2.3.3 ұсынылған этюд үзіндісінде сарбаздың уәзірге немесе атқа айналу салдарын салыстыру 4.2.3.4 ұсынылған этюд үзіндісінде сарбаздың пілге немесе атқа айналу салдарын салыстыру 4.2.3.5 өз фигурасына байлам жасаудың пайдалы немесе пайдасыз екенін анықтау 4.2.3.6 қорғаушыны жоюдың пайдалы немесе пайдасыз екенін анықтау 4.2.3.7 сынылған мысалдарда бір жүріс үшін қалған орташа уақыттың қайсысы көбірек екенін анықтау

<p>4. мәселені шешу қабілеті және икемділік</p>	<p>1.2.4.1 ұсынылған позициядағы ақ және кара аттардың белсенділігін салыстыру 1.2.4.2 әр түрлі позицияларда бос тақтадағы патшаның жүрістерінің санын көрсету 1.2.4.3 уәзірдің әртүрлі позициялардағы жүрістерінің санын көрсету</p>	<p>2.2.4.1 ұсынылған позициядағы рокировка жасау мүмкіндіктердің санын анықтау 2.2.4.2 жазу үшін қолданылатын фигуралар таңбаларының санын атау 2.2.4.3 бір уақытта алу арқылы сарбаздың айналу мүмкіндіктерінің санын анықтау 2.2.4.4 шахмат көмегімен теңдеуді шешу</p>	<p>3.2.4.1 ұсынылған шахмат диаграммалары көмегімен сұрақтарға жауап беру 3.2.4.2 шахматтың алгебралық жазылуының шартты белгілерін түсіну 3.2.4.3 жүрістердің нөмірленуін пайдалану 3.2.4.4 шахматтың алгебралық жазылуының шартты белгілерін қолдану</p>	<p>4.2.4.1 пат жасау үшін құрбан ету мүмкіндігін анықтау 4.2.4.2 байламнан құтылудың жолын табу 4.2.4.3 қорғаушыны жою үшін дұрыс фигураны таңдау</p>
<p>5. заманауи ақпараттық-коммуникациялық технологиялармен жұмыс істей білу</p>	<p>1.2.5.1 қосымшада шатранждың шахматқа ауысу тарихымен танысу 1.2.5.2 қосымша жаттығуларында бір жүрісте мат тапсырмаларын табу және шешу 1.2.5.3 қосымшада қарсыласты табу</p>	<p>2.2.5.1 бағдарлама-органа йзерде мүмкін емес жүрісті түсіндіру 2.2.5.2 ұсынылған суреттер негізінде шахмат бағдарлама-органа йзерінде позицияларды құрастыру 2.2.5.3 ойнатылған және жазылған партияны шахмат бағдарлама-органа йзеріне енгізу</p>	<p>3.2.5.1 интернет ресурстарынан Дж.Греко кітабындағы комбинациялар саны туралы ақпаратты табу 3.2.5.2 Филидор - Стамма матчы (Филидордың шегінуі) туралы ақпаратты интернет ресурстарынан табу 3.2.5.3 интернет-ресурстарынан Ф.Филидордың бірмезгілдегі тақтаға қарамастан ойнау сеансы туралы ақпаратты табу</p>	<p>4.2.5.1 интернет ресурстарынан қазақстандық гроссмейстерлердің саны туралы ақпаратты табу 4.2.5.2 интернет-ресурстарынан қазақстандық шахматшы гроссмейстер әйелдерінің үздік жетістіктері туралы ақпаратты табу 4.2.5.3 шахмат бағдарлама-органа йзері негізінде Р. Ретидің этюдтерінен топтама жасау</p>
<p>6. уақытты басқару дағдысы және эмоционалды интеллект</p>	<p>1.2.6.1 берілген уақыт ішінде бастапқы позицияны қатесіз орналастыру 1.2.6.2</p>	<p>2.2.6.1 ойлануға уақыт жетпегенде, жүрістерді жазуға уақытты үнемдеу 2.2.6.2 қиын позицияны қорғаған кезде,</p>	<p>3.2.6.1 шамалас нұсқаларды таңдау кезінде шешімді жылдам қабылдау</p>	<p>4.2.6.1 уақыттың жетіспеушілігінен болған жеңілісті түсіндіру (бейне роликтер) 4.2.6.2 ойын сапасына басқа</p>

	шешім қабылдауға арналған уақытты қадағалау	эмоцияларды тежей білу 2.2.6.3 қорғаныста тактикалық ресурстарды табу		факторлардың әсерін түсіндіру (бейне роликтер) 4.2.6.3 уақыт жетіспеген кезде шахматшының қызбалығын көрсету (бейне роликтер, көрініс)
--	---	---	--	---

«Шахмат есептері мен жаттығулары» бөлімі

Бөлімше (негізгі дағдылар)	1	2	3	4
1. жұмыс жады	1.3.1.1 матты паттан ажырату 1.3.1.2 өз фигураларын алудың мүмкін еместігін түсіну	2.3.1.1 сарбаздың айналуы және рокировка есептерін ажырату 2.3.1.2 рокировка кезіндегі «соғылған алаң» мен өткелде алуды ажырату	3.3.1.1** «дебют, миттельшпиль, эндшпиль» терминдерін түсіну 3.3.1.2** «қосарланған сарбаздар, үшқосарланған сарбаздар, қатарлас өтетін сарбаздар, оқшауланған сарбаздар» терминдерін түсіну 3.3.1.3** «өтетін сарбаз, қорғалған өтетін сарбаз, артта қалған сарбаз» терминдерін түсіну 3.3.1.4 цугцвангты мысалдар арқылы түсіндіру	4.3.1.1 этюдтегі типтік мотивтерді көрсету (сарбаздың әлсіз фигураға айналуы) 4.3.1.2 этюдтегі типтік мотивтерді көрсету (мат, пат) 4.3.1.3 сарбаз мақсаты ретінде өтетін сарбаздың қалыптасуын көрсету
2. жоспарлау және басымдықтарды анықтау	1.3.2.1 мат кезінде алу таңдауын түсіндіру	2.3.2.1 өткелде алудың қауіпін түсіну 2.3.2.2 сарбаздың айналу қауіпін ескеру	3.3.2.1 шамадан тыс жүктелген фигураларды табу 3.3.2.2 шахматтағы тактиканың	4.3.2.1 «жолды босату» тактикалық мотивін көрсету 4.3.2.2 өз фигураларынан,

		2.3.2.3 тактаның шетінде атты ұстауды көрсету	анықтамасын түсіну 3.3.2.3 тактикалық мотивті түсіндіру	қарсыластың фигураларынан жолды босату мысалдарын көрсету 4.3.2.3 атқа қарсы күресте өзіне пайдалы сарбазды қалдыру 4.3.2.4 уәзірмен күресте қарсыласқа пайдасыз сарбазды қалдыру
3. ақыл-ойдағы әрекет, сыни және шығармашылық ойлау	1.3.3.1 ұсынылған позицияларда алуға мүмкін болатын фигураларды табу 1.3.3.2 патшаның шахтан қашуына арналған алаңды көрсету 1.3.3.3 өзара шабуыл жасайтындай ақ және қара тураларды орналастыру 1.3.3.4 өз фигураларына түскен қауіпті анықтау 1.3.3.5 тараптардың бір жағына пайда әкелетін пат болған жағдайды түсіну 1.3.3.6 ұсынылған бастапқы фигураларды орналастырудағы дәлсіздікті байқау	2.3.3.1 өткізіп алған жүрістің нәтижесінде ұсынылған позицияның пайда болуын көрсету 2.3.3.2 жазбаны және тақтадағы жағдайды салыстыру арқылы жетіспейтін фигураларды табу 2.3.3.3 2 жүрістегі мат бойынша есептер мысалдарын шешу 2.3.3.4 қарсы шабуыл арқылы өз фигураларыңызды қорғауды қолдану 2.3.3.5 қарсыласқа рокировка жасауға кедергі келтіру тәсілдерін көрсету 2.3.3.6 өткелде алу мүмкіндігі бар екенін түсіндіру 2.3.3.7 рокировка қолдану арқылы қосжүрісті шешу	3.3.3.1 қосжүрістерді шешу 3.3.3.2 Дж.Греко кітабынан позицияларды шешу 3.3.3.3 Ф.Стамма кітабынан позицияларды шешу 3.3.3.4 А.Андерсен партияларынан комбинацияларды шешу 3.3.3.5 Андерсен – Кизерицкий «Өшпес партия» ойынын бағалау 3.3.3.6 әртүрлі фигуралардың шамадан тыс жүктелуін көрсету 3.3.3.7 патша және сарбаз патшаға қарсы эндшпиліндегі шаршы ережесін түсіндіру 3.3.3.8 патша және сарбаз патшаға қарсы эндшпиліндегі қорғану әдісін талдау	4.3.3.1 уәзірдің сарбазға қарсы эндшпиліндегі идеяларды көрсету 4.3.3.2 уәзірдің сарбазға қарсы эндшпиліндегі тең ойынға апаратын позицияларды түсіну 4.3.3.3 мат қаупін жасауға жағдай туғызатын аралық жүрісті табу 4.3.3.4 материалдық басымдылық алу үшін қорғаушының жойылуын көрсету 4.3.3.5** сарбаздың әлсіз фигураға айналуы, пат, мат этюдтерін шешу 4.3.3.6 қазақ гроссмейстерлерінің партияларынан позицияларды шешу 4.3.3.7 сарбаздарды жарып өту идеясын көрсету

			(қарсыластың патшасы сарбаздың қасында немесе артында орналасқан)	4.3.3.8 ұсынылған сызба бойынша сарбаздарды жарып өту тапсырмасын құрастыру 4.3.3.9 «материалдық басымдылықты алу үшін қорғаушыны жою» тактикалық мотивті көрсету 4.3.3.10 «мат қаупін жасау үшін қорғаушыны жою» тактикалық мотивті көрсету
4. мәселені шешу қабілеті және икемділік	1.3.4.1 ұсынылған позицияларда фигураларды алуға мүмкін болатын жағдайларды көрсету 1.3.4.2 ұсынылған позицияларда мүмкін болатын шахтарды көрсету	2.3.4.1 рокировкаға үшін арнайы таңбаны көрсету 2.3.4.2 сарбазды алу және оның айналуын жазу 2.3.4.3 көлденең және тік жолдардың сандармен және әріптермен белгіленуін көрсету 2.3.4.4** рокировка, өткелде алу, сарбаздың айналуына байланысты есептерді шешу	3.3.4.1 қоссоққы бойынша позицияларды шешу 3.3.4.2 шанышқы позицияларын шешу – қос соққының өзге түрі 3.3.4.3 патша және сарбаз патшаға қарсы эндшпиліндегі оппозиция мен екіжақты цугцванг позицияларын шешу 3.3.4.4 «мат қаупі кезінде шамадан тыс жүктелу» тактикалық мотив бойынша позицияларды шешу 3.3.4.5 «материалдық ұтыс көмегімен алаңдату» тактикалық мотив бойынша позицияларды шешу	4.3.4.1 мат қаупін жасау үшін қорғаушыны жою позицияларын шешу 4.3.4.2 сарбаз эндшпиліндегі сарбаздарды жарып өту позицияларын шешу 4.3.4.3 қорытындылардың басқа түрлерінде сарбаздарды жарып өту позицияларын шешу 4.3.4.4 ат сарбазға қарсы эндшпиліндегі позицияларды шешу 4.3.4.5 жолды босату позицияларын шешу 4.3.4.6 уәзірдің сарбазға қарсы эндшпиліндегі позицияларды шешу

			3.3.4.6 «мат қаупі үшін алаңдату» тактикалық мотив бойынша жаттығуларды шешу 3.3.4.7 «материалдық ұтыс үшін шамадан тыс жүктелу» тактикалық мотив бойынша позицияларды шешу	4.3.4.7** байлам позицияларын шешу: материалды ұту, мат қауіптері
5. заманауи ақпараттық-коммуникациялық технологиялармен жұмыс істей білу	1.3.5.1 арнайы шахмат қосымшаларының жұмысымен танысу (Chess Legends)	2.3.5.1 қосымшадағы компьютерлік бағдарламамен ойнау (Chess Legends)	3.3.5.1 шахмат бағдарлама-органызерінің деректер қорын құру	4.3.5.1 шахмат бағдарлама-органызерінің деректер қорында рейтинг критерийі бойынша іздеуді меңгеру
6. уақытты басқару дағдысы және эмоционалды интеллект	1.3.6.1 есепті белгілі бір уақытта шешу 1.3.6.2 партияны әдептілік нормаларын сақтап ойнау (ойын алдында және ойыннан кейін қарсыласпен қол алысу, ойын барысында сабырлықты және үнсіздікті сақтау)	2.3.6.1 есепті белгілі бір уақытта шешу 2.3.6.2 партияны әдептілік нормаларын сақтап ойнау (ойын алдында және ойыннан кейін қарсыласпен қол алысу, ойын барысында сабырлықты және үнсіздікті сақтау)	3.3.6.1 тезірек шешім табу үшін жолдастармен жарысу 3.3.6.2 партия барысында және жарыс нәтижелеріне қарамастан байсалдылық пен сабырлықты көрсету	4.3.6.1 тезірек шешім табу үшін жолдастармен жарысу 4.3.6.2 партия барысында және жарыс нәтижелеріне қарамастан байсалдылық пен сабырлықты көрсету

Ескерту: ** белгісімен белгіленген оқу мақсаттары ішінара орындалды.

6.5. Бөлім мен тақырыптарды оқуға арналған сағаттарды үлестіру Қазақстан Республикасы Оқу-ағарту Министрінің бұйрығының оқу мерзіміне қойылатын талапқа сәйкес педагогтің қалауы бойынша белгіленеді.

6.6. Берілген оқу бағдарламасы бастауыш білім беру деңгейіндегі 1-4 сыныптарға арналған «Шахмат негіздері» курсының вариативті сағаттық оқу бағдарламасын жүзеге асыру бойынша ұзақ мерзімді жоспарына сәйкес жүзеге асырылады.

7. Оқу-тақырыптық (тақырыптық) жоспарлау

Бастауыш білім беру деңгейінің 1-4 сыныптарына арналған «Шахмат негіздері» курсының вариативті сағатының оқу бағдарламасын іске асыру жөніндегі ұзақ мерзімді жоспар

1 сынып

№	Бөлім	Тақырыптар	Оқыту мақсаттары
1	Шахмат тақтасы және шахмат фигуралары: атауы мен жүру ережелері.	Шахмат тақтасы. Шаршы	1.1.1.3 шахмат тақтасын сипаттау 1.2.5.1 қосымшада шатранждың шахматқа ауысу тарихымен танысу 1.3.5.1 арнайы шахмат қосымшаларының жұмысымен танысу
		Шахмат тақтасы. Көлденең жол, тік жол, диагональ	1.2.1.1 «диагональ, тік жол, көлденең жол» ұғымдарын білу 1.2.1.2 екі, үш, төрт, бес, алты, жеті, сегіз шаршыдан тұратын диагональдарды көрсету 1.2.1.3 ең қысқа диагональдардың санын көрсету 1.2.3.4 диагональды, тік жолды және көлденең жолды ажырату
		Бастапқы позиция. Фигуралардың атаулары мен түрлері. Патша, уәзір, тура	1.1.1.1 шахмат фигураларын атау: патша, уәзір, тура, піл, ат, сарбаз 1.1.1.2 шахмат фигураларын анықтау және оларды сыртқы түрі мен суреті бойынша ажырату 1.1.1.5 қарсыластар арасында шахмат тақтасының дұрыс орналасуын түсіндіру
		Бастапқы позиция. Фигуралардың атаулары. Піл, ат, сарбаз	1.1.1.1 шахмат фигураларын атау: патша, уәзір, тура, піл, ат, сарбаз 1.1.1.2 шахмат фигураларын анықтау және оларды сыртқы түрі мен суреті бойынша ажырату 1.1.5.1 фигуралардың графикалық белгілерін ажырату
		Бастапқы позиция. Фигуралардың тұрақты орналасуы	1.1.1.6 тақтадағы фигуралардың бастапқы орнын көрсету 1.1.4.1 шахмат фигураларын тақтаға орналастыру 1.1.4.2 патша мен уәзір орналасуын ажырату 1.2.6.1 берілген уақыт ішінде бастапқы позицияны қатесіз орналастыру 1.3.3.6 ұсынылған бастапқы фигураларды орналастырудағы дәлсіздікті байқау 1.1.3.13 фигуралардың графикалық белгілерін ажырату

		Фигуралардың жүру жолдары. Патша	1.1.3.2 тақтадағы шахмат фигурасының жолын көрсету 1.1.4.4 патша, уәзір, тура, піл, ат, сарбаз фигураларының жүрістерін тақтада көрсету 1.2.4.2 әр түрлі позицияларда бос тақтадағы патшаның жүрістерінің санын көрсету
		Фигуралардың жүру жолдары. Уәзір	1.1.4.4 патша, уәзір, тура, піл, ат, сарбаз фигураларының жүрістерін тақтада көрсету 1.2.4.3 уәзірдің әртүрлі позициялардағы жүрістерінің санын көрсету 1.1.4.8 фигура күшінің оның орналасуына тәуелділігін түсіну
		Фигуралардың жүру жолдары. Тура	1.1.4.4 патша, уәзір, тура, піл, ат, сарбаз фигураларының жүрістерін тақтада көрсету 1.1.3.3 «орталық» терминінің мағынасын түсіну
		Фигуралардың жүру жолдары. Піл	1.1.4.4 патша, уәзір, тура, піл, ат, сарбаз фигураларының жүрістерін тақтада көрсету
		Фигуралардың жүру жолдары. Ат (1-бөлім)	1.1.4.4 патша, уәзір, тура, піл, ат, сарбаз фигураларының жүрістерін тақтада көрсету 1.1.3.3 «орталық» терминінің мағынасын түсіну 1.1.1.4 ат жүрістерін түсіндіру
		Фигуралардың жүру жолдары. Ат (2-бөлім)	1.1.1.4 ат жүрістерін түсіндіру 1.1.4.4 патша, уәзір, тура, піл, ат, сарбаз фигураларының жүрістерін тақтада көрсету 1.2.4.1 ұсынылған позицияда ақ және қара аттардың белсенділігін салыстыру
		Фигуралардың жүру жолдары. Сарбаз.	1.1.4.4 патша, уәзір, тура, піл, ат, сарбаз фигураларының жүрістерін тақтада көрсету 1.2.2.2 ұсынылған позицияда сарбаздардың көбірек жағын анықтау
2	Шахмат фигураларының алу ережелері	Фигуралармен алу. Патша	1.1.2.2 алу механизмін көрсету 1.1.4.9 тақтада патшаның, уәзірдің, тураның, пілдің, аттың, сарбаздың алуын көрсету 1.3.1.2 өз фигураларын алудың мүмкін еместігін түсіну
		Фигуралармен алу. Уәзір	1.1.4.3 уәзір, тура, піл, патша, ат алу ережелерін сақтау

			1.1.4.9** тақтада патшаның, уәзірдің, тураның, пілдің, аттың, сарбаздың алуын көрсету 1.2.3.6 әртүрлі позицияларда уәзірдің алу санын көрсету
		Фигуралармен алу. Тура және піл	1.1.4.3 уәзір, тура, піл, патша, ат алу ережелерін сақтау 1.1.4.9 тақтада патшаның, уәзірдің, тураның, пілдің, аттың, сарбаздың алуын көрсету
		Фигуралармен алу. Ат.	1.1.4.9 тақтада патшаның, уәзірдің, тураның, пілдің, аттың, сарбаздың алуын көрсету 1.2.3.2 ұсынылған позицияда мүмкін болатын аттың алу санын анықтау 1.2.3.5 аттың әртүрлі позицияларда алу санын көрсету
		Сарбазбен алу.	1.1.3.1 сарбазбен алу ережесін сақтау 1.1.3.7 сарбаздың жүрістері мен алуларын ажырату 1.1.4.9 тақтада патшаның, уәзірдің, тураның, пілдің, аттың, сарбаздың алуын көрсету 1.2.3.1 ұсынылған есепте көбірек сарбаздар алған жағын анықтау
3	Қарсыластың фигураларына шабуыл жасау және соққылардан қорғану	Қарсыластың фигураларына шабуыл жасауды үйренеміз (1-бөлім, уәзірдің шабуылы, қауіпсіз шабуыл)	1.2.2.1 ұсынылған позицияда фигуралар саны көбірек жағын анықтау 1.2.3.3 Жүріс кезінде тақтаның ортасына баруы мүмкін ақ фигуралардың санын анықтау 1.3.4.1 ұсынылған позицияларда фигураларды алуға мүмкін болатын жағдайларды көрсету
		Қарсыластың фигураларына шабуыл жасауды үйренеміз (2 бөлім, түрлі фигуралармен шабуыл жасау)	1.3.3.1 ұсынылған позицияларда алуға мүмкін болатын фигураларды табу 1.3.4.1 ұсынылған позицияларда фигураларды алуға мүмкін болатын жағдайларды көрсету
		Қарсыластың фигураларына шабуыл жасауды үйренеміз (3 бөлім, екі фигураға шабуыл жасау)	1.3.3.1 ұсынылған позицияларда алуға мүмкін болатын фигураларды табу 1.3.4.1 ұсынылған позицияларда фигураларды алуға мүмкін болатын жағдайларды көрсету 1.2.6.2 шешім қабылдауға арналған уақытты қадағалау 1.3.3.3 өзара шабуыл жасайтындай ақ және қара тураларды орналастыру

		Өз фигураларымызды қорғауды үйренеміз (1 бөлім, шабуылға ұшыраған фигураның кетуі)	1.1.3.9 фигураларды қорғау жолдарын білу 1.3.3.4 өз фигураларына түскен қауіпті анықтау 1.3.6.1 есепті белгілі бір уақытта шешу 1.2.5.3 қосымшада қарсыласты табу
		Өз фигураларымызды қорғауды үйренеміз (2 бөлім, шабуылға ұшыраған фигураларды қорғау)	1.1.3.9 фигураларды қорғау жолдарын білу 1.3.3.4 өз фигураларына түскен қауіпті анықтау
		Өз фигураларымызды қорғауды үйренеміз (3 бөлім, қарсы шабуыл)	1.1.3.9 фигураларды қорғау жолдарын білу 1.3.3.4 өз фигураларына түскен қауіпті анықтау
		Өз фигураларымызды қорғауды үйренеміз (4 бөлім, жолды бөгеу, шабуылға шыққан фигураларды жою)	1.1.3.9 фигураларды қорғау жолдарын білу 1.1.6.1 қарсыласқа құрмет көрсету 1.3.3.4 өз фигураларына түскен қауіпті анықтау 1.1.6.2 шыдамдылықтың маңыздылығын түсіну 1.1.6.3 ұтылған кезде өзінді лайықты ұстай білу
4	Шахматтағы арнайы жағдайлар	Шахматтағы үш арнайы жағдай. Шах (1 бөлім, шах түсінігі)	1.1.3.8 «шах, мат, пат» терминдерінің мағынасын түсіндіру 1.1.4.5 патша шахтың астында қалатын позицияны қою 1.3.3.2 патшаның шахтан қашуына арналған алаңды көрсету
		Шахматтағы үш арнайы жағдай. Шах (2 бөлім, шахтан қорғану әдістері)	1.1.3.5 шахтан қорғану тәсілдерін көрсету 1.2.3.7 қарсыластың патшасына шах қоюдың барлық тәсілдерін көрсету 1.3.4.2 ұсынылған позицияларда мүмкін болатын шахтарды көрсету
		Шахматтағы үш арнайы жағдай. Шах (3 бөлім, шахты іздеу және шахтан қорғану)	1.1.3.6 шахтың мүмкіндіктерін табу 1.2.3.7 қарсыластың патшасына шах қоюдың барлық тәсілдерін көрсету 1.3.6.2 партияны әдептілік нормаларын сақтап ойнау (ойын алдында және ойыннан кейін қарсыласпен қол алысу, ойын барысында сабырлықты және үнсіздікті сақтау)

	Шахматтағы үш арнайы жағдай. Мат (1 бөлім, мат түсінігі)	1.1.2.1 шахмат партиясының мақсатын білу (мат) 1.1.3.8 «шах, мат, пат» терминдерінің мағынасын түсіндіру 1.1.3.10 мат кезінде материалдық факторлардың мәні жоғалатынын түсіну 1.2.5.2 қосымша жаттығуларында бір жүрісте мат тапсырмаларын табу және шешу
	Шахматтағы үш арнайы жағдай. Мат (2 бөлім, матты іздеу)	1.1.4.6 патшаға мат болатын позицияны қоя білу 1.2.3.8 мүмкін болатын шахтардың арасынан матқа апаратын шахты таңдау 1.3.2.1 мат кезінде алу таңдауын түсіндіру
	Шахматтағы үш арнайы жағдай. Мат (3 бөлім, матқа арналған жаттығулар)	1.1.3.4 маттан қорғану тәсілдерін анықтау 1.1.4.6 патшаға мат болатын позицияны қоя білу 1.2.2.3 матқа апаратын шахты жоспарлау
	Шахматтағы үш арнайы жағдай. Пат (1 бөлім, пат түсінігі, паттың маттан айырмашылығы)	1.1.3.8 «шах, мат, пат» терминдерінің мағынасын түсіндіру 1.1.4.7 пат болатын позицияны қоя білу 1.3.1.1 матты паттан ажырату
	Шахматтағы үш арнайы жағдай. Пат (2 бөлім, партияны құтқаруға арналған пат)	1.1.3.11 фигуралардың кез келген санына қарамастан, паттың пайда болу мүмкіндігін түсіну 1.2.3.9 қарсыласты патқа кіргізу тәсілдерін көрсету 1.3.3.5 тараптардың бір жағына пайда әкелетін пат болған жағдайды түсіну
	Шахматтағы үш арнайы жағдай. Пат (3 бөлім, патты алдын алу)	1.1.3.12 әлсіз жаққа паттың артықшылықтарын түсіну 1.3.3.5 тараптардың бір жағына пайда әкелетін пат болған жағдайды түсіну 1.2.5.3 қосымшада қарсыласты табу

2-сынып

№	Бөлім	Тақырыптар	Оқыту мақсаттары
1	Шахматтағы үш арнайы жүріс	Сарбаздың айналуы	2.1.5.2 шахмат бағдарлама-органайзері көмегімен сарбаз айналатын фигураны таңдау 2.1.3.7 бір түсті екінші уәзірдің пайда болу мүмкіндігін анықтау 2.3.2.2 сарбаздың айналу қаупін ескеру
		Сарбаздың айналуы	2.1.4.1 сарбаздың айналуын көрсету 2.1.3.13 ұсынылған позицияда уәзірге айнала алатын сарбаздарды анықтау 2.2.1.1 бірден фигураға айналуы мүмкін сарбаздардың санын анықтау
		Әлсіз фигураға айналу	2.1.3.3 сарбазды әлсіз фигураға айналдырудың пайдасын түсіндіру 2.2.3.3 ұсынылған позицияда барлық ақ сарбаздар тураларға айналған жағдайда ақ туралар санын анықтау
		Сарбаздың айналуы кезінде пайдалы шешімдер	2.1.3.2 сарбаздың айналуы үшін фигураны таңдауды түсіндіру 2.1.3.8 сарбаздың айналуы үшін ұсынылған позициядағы ең жақсы фигураны анықтау 2.2.4.3 бір уақытта алу арқылы сарбаздың айналу мүмкіндіктерінің санын анықтау 2.2.6.6 сарбазды уәзірге өткізу үшін, фигураны құрбан етудің пайдалы немесе пайдасыз екенін анықтау
		Өткелде алу	2.1.1.2 өткелде алуды түсіндіру 2.1.2.1 өткелде алуды көрсету 2.1.3.1 өткелде алу механизмін түсіну 2.1.3.4 өткелде алу механизмін көрсету 2.3.2.1 өткелде алудың қаупін түсіну
		Соғылған алаң	2.1.4.9 «соғылған алаң» терминін түсіндіру 2.3.1.2 рокировка кезіндегі «соғылған алаң» мен өткелде алуды ажырату 2.3.3.6 өткелде алу мүмкіндігі бар екенін түсіндіру
		Рокировка	2.1.4.4 рокировка механизмін түсіндіру 2.1.4.5 рокировка үшін қажетті жағдайларды түсіндіру 2.1.3.5 рокировка қолдану 2.2.2.2 екі жақтағы мүмкін рокировка санын анықтау

		Рокировка түрлері	2.1.4.6 қысқа және ұзын рокировка мүмкіндігін көрсету
		Рокировкаға тыйым салынған жағдайлар	2.2.4.1 ұсынылған позициядағы рокировка жасау мүмкіндіктерінің санын анықтау 2.3.6.2 партияны әдептілік нормаларын сақтап ойнау (ойын алдында және ойыннан кейін қарсыласпен қол алысу, ойын барысында сабырлықты және үнсіздікті сақтау
		Рокировка үшін кедергі	2.2.3.2 рокировкаға кедергі жасап тұрған қарсыластың фигуралар санын анықтау 2.3.3.5 қарсыласқа рокировка жасауға кедергі келтіру тәсілдерін көрсету
		Есептегі рокировка	2.1.4.8 жаттығуларды шешуде рокировка және/немесе сарбаздың айналу ережелерін қолдану 2.3.1.1 сарбаздың айналуы және рокировка есептерін ажырату 2.3.4.4** рокировка, өткелде алу, сарбаздың айналуына байланысты есептерді шешу 2.3.6.1 есепті белгілі бір уақытта шешу
		Тест жұмысы	2.3.1.2 рокировка кезіндегі «соғылған алаң» мен өткелде алуды ажырату 2.3.3.5 қарсыласқа рокировка жасауға кедергі келтіру тәсілдерін көрсету 2.3.6.1 есепті белгілі бір уақытта шешу
2	Шахматтағы арнайы ережелерді қолдану	Патшаға мат қою	2.1.1.11 мат қою мүмкін емес позицияны таңдау (екі жағында сарбаздар болмаған кездегі жалғыз піл мен жалғыз ат) 2.3.3.3 2 жүрістегі мат бойына есептер мысалдарын шешу
		Патшаға мат қою	2.1.3.11 тура, екі тура, уәзірмен мат қоюдың ең қысқа жолын көрсету 2.3.3.7 рокировка қолдану арқылы қосжүрісті шешу
		Қарсыластың патшасына шабуыл	2.1.1.7 шахтарды табу 2.1.3.10 қарсыластың патшасына шабуыл жасау жолдарын табу 2.1.3.14 ұсынылған позицияда қарсыластың патшасына мат қою мүмкіндігін табу 2.2.1.3 ұсынылған позициядағы уәзірдің шах қою санын анықтау 2.3.3.4 қарсы шабуыл арқылы өз фигураларыңызды қорғауды қолдану

		Дереу мат	2.2.1.2 бірден матқа апаратын жүрістердің санын анықтау 2.1.3.12 ұсынылған сызба бойынша бір жүрісте мат жасау есебін құрастыру 2.1.6.1 қарсыласқа құрмет көрсету 2.1.6.2 шыдамдылықтың маңыздылығын түсіну
		Мат қаупінен қорғану	2.1.1.8 патшаны мат қаупінен қорғауды үйрену 2.1.4.3 мат қаупінен қорғануды қолдану 2.1.3.15 мат қаупінен қорғау жолдарын табу
		Мат қаупінен қорғану	2.1.4.3 мат қаупінен қорғануды қолдану 2.1.6.3 ұтылған кезде өзінді лайықты ұстай білу 2.2.6.2 қиын позицияны қорғаған кезде, эмоцияларды тежей білу 2.2.6.3 қорғаныста тактикалық ресурстарды табу
		Паттың күрделі мысалы(әлсіз жақта патшадан басқа фигуралар бар)	2.1.1.9 көптеген фигуралардың аркасында паттың пайда болу мүмкіндігін түсіндіру 2.1.5.1 шахматтағы үш арнайы ережені сөйлеуде қолдану (шах, мат, пат) 2.2.3.6 ұсынылған паттық жағдарлардың ішінен фигуралары ең көп позицияны анықтау
		Паттан аулақ болу мүмкіндіктері	2.1.1.10 басымдылық болған кезде паттан аулақ болуға үйрету 2.1.4.2 басымдылық болған кезде паттан аулақ болу мүмкіндіктерін пайдалану 2.1.5.1 шахматтағы үш арнайы ережені сөйлеуде қолдану (шах, мат, пат) 2.3.6.2 партияны әдептілік нормаларын сақтап ойнау (ойын алдында және ойыннан кейін қарсыласпен қол алысу, ойын барысында сабырлықты және үнсіздікті сақтау)
		Тест жұмысы	2.2.3.6 ұсынылған паттық жағдарлардың ішінен фигуралары ең көп позицияны анықтау 2.3.3.3 2 жүрістегі мат бойына есептер мысалдарын шешу 2.3.3.7 рокировка қолдану арқылы қосжүрісті шешу 2.3.6.1 есепті белгілі бір уақытта шешу
3	Шахматтағы фигуралардың құндылығы мен күші	Фигуралардың құны	2.2.3.1 ұсынылған есепте көбірек материал (фигуралар мен сарбаздар) алған жағын анықтау

		Қарсыластың фигураларына шабуыл	2.1.1.3 қарсыластың фигураларына шабуыл жасауды үйрену 2.1.5.3 шахмат бағдарлама-органайзері көмегімен мүмкін емес жүрістерден аулақ болуды түсіну 2.2.3.4 қара фигураларға шабуылдап тұрған ақтардың берілген позициядағы жүрістерінің санын анықтау 2.3.5.1 қосымшадағы компьютерлік бағдарламамен ойнау 2.3.6.2 партияны әдептілік нормаларын сақтап ойнау (ойын алдында және ойыннан кейін қарсыласпен қол алысу, ойын барысында сабырлықты және үнсіздікті сақтау)
		Қарсыластың фигураларына қауіпсіз түрде шабуыл жасау	2.1.1.4 қарсыластың фигураларына қауіпсіз түрде шабуыл жасауды көрсету 2.1.3.6 қарсыластың фигураларына қауіпсіз шабуылды жүзеге асыру
		Шабуылдан қорғану	2.1.1.5 фигураларды қарсыластың фигураларының шабуылынан қорғауды көрсету 2.1.3.9 қарсылас фигураларының шабуылынан қорғануды көрсету 2.2.3.5 ұсынылған позициядағы фигураны алу қаупінің болуын анықтау 2.2.6.2 қиын позицияны қорғаған кезде, эмоцияларды тежей білу 2.2.6.3 қорғаныста тактикалық ресурстарды табу
		Қарсы шабуыл	2.1.2.3 қарсыластың фигураларына қарсы шабуыл жасау
		Фигураларды ұстау	2.1.1.6 қарсыластың фигураларын ұстауды көрсету 2.3.2.3 тақтаның шетінде атты ұстауды көрсету
		Тест жұмысы	2.1.3.9 қарсылас фигураларының шабуылынан қорғануды көрсету 2.2.3.1 ұсынылған есепте көбірек материал (фигуралар мен сарбаздар) алған жағын анықтау 2.2.3.4 қара фигураларға шабуылдап тұрған ақтардың берілген позициядағы жүрістерінің санын анықтау 2.2.3.5 ұсынылған позициядағы фигураны алу қаупінің болуын анықтау 2.3.2.3 тақтаның шетінде атты ұстауды көрсету 2.3.6.1 есепті белгілі бір уақытта шешу

4	Шахмат партиясын жазу. Бағдарлама-органайзерімен жұмыс	Көлденең және тік жолды белгілеу. Фигуралардың таңбасы	2.2.4.2 жазу үшін қолданылатын фигуралар таңбаларының санын атау 2.3.4.3 көлденең және тік жолдардың сандармен және әріптермен белгіленуін көрсету
		Алуды жазу	2.3.4.2 сарбазды алу және оның айналуын жазу
		Сарбаздың айналуын жазу	2.3.4.2 сарбазды алу және оның айналуын жазу
		Жүріс үшін арнайы таңбалар	2.3.4.1 рокировка үшін арнайы таңбаны көрсету
		Партияны жазу	2.1.1.1 «шахматтағы жүріс» тіркесінің мағынасын түсіну 2.2.2.1 сарбаздың уәзірге жету бағытын белгілеу 2.3.3.1 өткізіп алған жүрістің нәтижесінде ұсынылған позицияның пайда болуын көрсету 2.3.3.2 жазбаны және тақтадағы жағдайды салыстыру арқылы жетіспейтін фигураларды табу
		Қысқа және толық жазу	2.1.4.7 толық және қысқа жазба арасындағы айырмашылықты түсіндіру 2.2.6.1 ойлануға уақыт жетпегенде, жүрістерді жазуға уақытты үнемдеу 2.3.6.2 партияны әдептілік нормаларын сақтап ойнау (ойын алдында және ойыннан кейін қарсыласпен қол алысу, ойын барысында сабырлықты және үнсіздікті сақтау)
		Бағдарлама-органайзердің негізгі қызметтері	2.2.4.4 шахмат көмегімен теңдеуді шешу 2.2.5.1 бағдарлама-органайзерде мүмкін емес жүрісті түсіндіру 2.2.5.2 ұсынылған суреттер негізінде шахмат бағдарлама-органайзерінде позицияларды құрастыру 2.2.5.3 ойнатылған және жазылған партияны шахмат бағдарлама-органайзеріне енгізу
		Тест жұмысы	2.1.1.1 «шахматтағы жүріс» тіркесінің мағынасын түсіну 2.1.4.7 толық және қысқа жазба арасындағы айырмашылықты түсіндіру 2.2.4.4 шахмат көмегімен теңдеуді шешу 2.3.3.2 жазбаны және тақтадағы жағдайды салыстыру арқылы жетіспейтін фигураларды табу

			2.3.4.1 рокировка үшін арнайы таңбаны көрсету 2.3.4.2 сарбазды алу және оның айналуын жазу 2.3.6.1 есепті белгілі бір уақытта шешу
--	--	--	--

3-сынып

№	Бөлім	Тақырыптар	Үйрену мақсаттары
1	Шахматтағы тактика	Қос соққы	3.1.2.1 қос соққының негізгі мақсатын және оны қауіпсіз түрде қолдануды түсіндіру 3.1.3.1 қарсылас позициясындағы осал нысандарды анықтау 3.2.2.1 қарсыластың позициясында оңай шабуыл жасалатын фигураларды көрсету 3.2.3.4 қос соққы мен қарсыластың сарбазын алу салдарын салыстыру 3.3.4.1 қос соққы бойынша позицияларды шешу
		Қос соққы бойынша жаттығулар	3.1.4.1 қарсылас позициясында нашар қорғалған фигураларды көрсету 3.1.4.3 қос соққы түрін қолдану (шанышқы) 3.2.1.1 қарсыластың позициясындағы қорғалмаған фигуралар санын анықтау 3.2.3.2 қос соққы жасайтын жүрістердің санын анықтау 3.2.6.1 шамалас нұсқаларды таңдау кезінде шешім қабылдауды жеделдету 3.3.4.2 шанышқы позицияларын шешу – қос соққының өзге түрі
		Алаңдату тактикалық мотиві	3.1.1.9 «алаңдату» тактикалық мотивті көрсету 3.2.2.2 қарсыластың позициясында оңай алаңдатуға болатын фигураларды айқындау 3.3.2.2 шахматтағы тактиканың анықтамасын түсіну 3.3.2.3 тактикалық мотивті түсіндіру
		Материалдық ұтыс үшін алаңдату	3.3.4.5 «материалдық ұтыс көмегімен алаңдату» тактикалық мотив бойынша позицияларды шешу 3.3.6.2 партия барысында және жарыс нәтижелеріне қарамастан байсалдылық пен сабырлылық көрсету
		Матқа ойнаған кезде алаңдату	3.2.1.2 патшаны маттан қорғайтын фигураны алаңдату тәсілдерінің санын анықтау 3.2.3.3 мат қаупін жасау мақсатында алаңдатылатын қарсыластың фигураларын анықтау 3.3.4.6 «мат қаупі үшін алаңдату» тактикалық мотив бойынша жаттығуларды шешу

		«Шамадан тыс жүктелу» тактикалық мотиві	3.1.1.8 «шамадан тыс жүктелу» тактикалық мотивін түсіну және көрсету (материалды ұтып алу, қарсыластың патшасына мат қою) 3.2.3.8 фигураның шамадан тыс жүктелуін ең тиімді түрде пайдалану 3.3.2.1 шамадан тыс жүктелген фигураларды табу 3.3.3.6 әртүрлі фигуралардың шамадан тыс жүктелуін көрсету
		«Шамадан тыс жүктелу» бойынша жаттығулар	3.1.3.2 қарсыластың шамадан тыс жүктелген фигурасын анықтау 3.3.4.4 «мат қаупі кезінде шамадан тыс жүктелу» тактикалық мотив бойынша позицияларды шешу 3.3.4.7 «материалдық ұтыс үшін шамадан тыс жүктелу» тактикалық мотив бойынша позицияларды шешу
		Өткелде алудың қыр-сыры	3.1.1.11 бір партиядағы мүмкін болатын өткелде алу санын түсіндіру 3.1.3.3 өткелде алу құқығының жоғалуын түсіндіру
		Қосжүрістегі есептер	3.1.4.2 қос соққыны көрсету және қолдану 3.1.3.4 қосжүріс жағдайында бірінші жүрісті таңдау себептерін көрсету 3.1.3.5 қосжүрістегі есептерде ең танымал тактикалық мотивтерді көрсету 3.3.3.1 қосжүрістерді шешу 3.3.6.1 тезірек шешім табу үшін жолдастармен жарысу
		Тест жұмысы	3.3.2.1 шамадан тыс жүктелген фигураларды табу 3.3.2.2 шахматтағы тактиканың анықтамасын түсіну 3.3.3.1 қосжүрістерді шешу 3.3.4.1 қос соққы бойынша позицияларды шешу 3.3.4.2 шанышқы позицияларын шешу – қос соққының өзге түрі 3.3.4.4 «мат қаупі кезінде шамадан тыс жүктелу» тактикалық мотив бойынша позицияларды шешу 3.3.4.5 «материалдық ұтыс көмегімен алаңдату» тактикалық мотив бойынша позицияларды шешу 3.3.4.6 «мат қаупі үшін алаңдату» тактикалық мотив бойынша жаттығуларды шешу 3.3.4.7 «материалдық ұтыс үшін шамадан тыс жүктелу» тактикалық мотив бойынша позицияларды шешу
2	Шахмат терминологиясы	Шахмат диаграммалары	3.1.1.1 шахмат диаграммаларын түсінуді үйрену 3.2.4.1 ұсынылған шахмат диаграммалары көмегімен сұрақтарға жауап беру

	Сарбаздар (қосарланған, үшқосарланған, қатарлас, оқшауланған)	3.2.3.1 ұсынылған позициядағы қосарланған сарбаздар жұптарының жалпы санын анықтау 3.2.3.7 қосарланған сарбаздардың қалыптасуына әкелетін жүрістердің ықтимал санын анықтау 3.3.1.2** «қосарланған сарбаздар, үшқосарланған сарбаздар, қатарлас өтетін сарбаздар, оқшауланған сарбаздар» терминдерін түсіну
	Сарбаз (өтетін, қорғалған өтетін, артта қалған)	3.2.3.5 қорғалған өтетін сарбаздардың жалпы санын анықтау 3.2.3.6 артта қалған сарбаздардың жалпы санын анықтау 3.3.1.3** «өтетін сарбаз, қорғалған өтетін сарбаз, артта қалған сарбаз» терминдерін түсіну
	Сарбаздар аралдары	3.1.2.2 қарсыласта сарбаздардан тұратын аралдарды жасау 3.1.4.5 «сарбаздардың аралдары, аспалы сарбаздар» терминдеріне анықтама беру 3.1.4.7 қарсылас позициясында сарбаздар аралдарын құрудың дұрыс әдісін көрсету
	Аспалы сарбаздар	3.1.4.5 «сарбаздардың аралдары, аспалы сарбаздар» терминдеріне анықтама беру 3.3.6.1 тезірек шешім табу үшін жолдастармен жарысу 3.3.6.2 партия барысында және жарыс нәтижелеріне қарамастан байсалдылық пен сабырлылық көрсету
	Дебют	3.3.1.1** «дебют, миттельшпиль, эндшпиль» терминдерін түсіну 3.3.6.1 тезірек шешім табу үшін жолдастармен жарысу
	Миттельшпиль	3.3.1.1** «дебют, миттельшпиль, эндшпиль» терминдерін түсіну 3.3.6.1 тезірек шешім табу үшін жолдастармен жарысу
	Эндшпиль	3.1.4.8 миттельшпильден эндшпильге өту мүмкіндігін көрсету 3.1.3.6 патша мен сарбаз жалғыз патшаға қарсы эндшпильде жеңісті табу (мықтырақ жақтың патшасы сарбаздың алдында) 3.3.1.1** «дебют, миттельшпиль, эндшпиль» терминдерін түсіну 3.3.3.7 патша және сарбаз патшаға қарсы эндшпильіндегі шаршы ережесін түсіндіру 3.3.3.8 патша және сарбаз патшаға қарсы эндшпильіндегі қорғану әдісін талдау

			(қарсыластың патшасы сарбаздың қасында немесе артында орналасқан)
		Материалдық белгісі бойынша эндшпиль	3.1.1.6 материалдық белгісі бойынша эндшпильді табу (сарбаз эндшпиілі, уәзір эндшпиілі және т. б.) 3.1.1.7 позицияда/тақтада қалған фигуралардың белгісі бойынша эндшпильді атау 3.1.3.11 қарсыластың патшасын ұсынылған позицияда паттан шығару мүмкіндігін табу
		Цугцванг	3.1.4.6 «цугцванг», «екіжақты цугцванг» терминдеріне анықтама беру 3.1.3.7 патша мен сарбаз патшаға қарсы эндшпильде екі жақты цугцвангтың позицияларын көрсету 3.3.1.4 цугцвангты мысалдар арқылы түсіндіру
		Цугцванг	3.1.2.3 цугцванг жасау 3.1.6.8 қарсыластың патшасын ұсынылған позицияда паттан шығару мүмкіндігін табу 3.3.4.3 патша және сарбаз патшаға қарсы эндшпиліндегі оппозиция мен екіжақты цугцванг позицияларын шешу
		Тест жұмысы	3.1.4.7 қарсылас позициясында сарбаздар аралдары құрудың дұрыс әдісін көрсету 3.2.3.1 ұсынылған позициядағы қосарланған сарбаздар жұптарының жалпы санын анықтау 3.2.4.1 ұсынылған шахмат диаграммалары көмегімен сұрақтарға жауап беру 3.2.3.5 қорғалған өтетін сарбаздардың жалпы санын анықтау 3.2.3.6 артта қалған сарбаздардың жалпы санын анықтау 3.2.3.7 қосарланған сарбаздардың қалыптасуына әкелетін жүрістердің ықтимал санын анықтау 3.3.1.1** «дебют, миттельшпиль, эндшпиль» терминдерін түсіну 3.3.4.3 патша және сарбаз патшаға қарсы эндшпиліндегі оппозиция мен екіжақты цугцванг позицияларын шешу
3	Әлемдегі ең үздік шахматшылар	Тәжі жоқ чемпиондар	3.3.3.5 Андерсен – Кизерицкий «Өшпес партия» ойынын бағалау 3.3.3.4 А.Андерсен партияларынан комбинацияларды шешу

		Филипп Стамма	3.1.1.10 алгебралық шартты белгілердің пайда болуы туралы әңгімелеу 3.2.4.4 шахматтың алгебралық жазылуының шартты белгілерін қолдану 3.2.4.3 жүрістердің нөмірленуін пайдалану 3.2.4.2 шахматтың алгебралық жазылуының шартты белгілерін түсіну
		Дж.Греко мен Ф.Стамманың кітаптарынан позициялар	3.2.5.1 Интернет ресурстарынан Дж.Греко кітабындағы комбинациялар саны туралы ақпаратты табу 3.2.2.3 Ф.Стамма комбинациясындағы алаңдату себебін көрсету
		Дж.Греко мен Ф.Стамманың кітаптарынан позициялар	3.3.3.2 Дж.Греко кітабынан позицияларды шешу 3.3.3.3 Ф.Стамма кітабынан позицияларды шешу
		Франсуа Филидор	3.2.5.3 интернет-ресурстарынан Ф.Филидордың бізмезгілдегі тақтаға қарамастан ойнау сеансы туралы ақпаратты табу 3.2.5.2 Филидор-Стамма матчы (Филидордың шегінуі) туралы ақпаратты интернет ресурстарынан табу
		Тест жұмысы	3.3.3.4 А.Андерсен партияларынан комбинацияларды шешу 3.2.4.2 шахматтың алгебралық жазылуының шартты белгілерін түсіну 3.2.4.4 шахматтың алгебралық жазылуының шартты белгілерін қолдану 3.3.3.2 Дж.Греко кітабынан позицияларды шешу 3.3.3.3 Ф.Стамма кітабынан позицияларды шешу
4	Турнир форматтары. Шахматтың құрал-жабдығы: тақта мен фигуралар. Шахмат органаізері	Шахматтағы ұпайды есептеу	3.1.1.5 партияның нәтижесіне байланысты ұпайларды есептеуді түсіндіру 3.3.6.2 партия барысында және жарыс нәтижелеріне қарамастан байсалдылық пен сабырлылық көрсету
		Турнир форматтары. Айналма жүйесі Нокаут жүйесі	3.1.1.2 «айналма жүйесі» турнир форматы туралы білу 3.1.1.3 «нокаут жүйесі» турнир форматы туралы білу 3.1.3.12 тоғыз қатысушы үшін турнирдің ең ыңғайлы форматын ұсыну 3.1.6.10 жеңілген жағдайда жарыстан шығып кету үтіріндегі ең ыңғайлы форматты ұсыну
		Турнир форматтары.	3.1.1.4 «Швейцария жүйесі» турнир форматы туралы білу 3.1.3.10 100 қатысушылар үшін турнирдің ең

	Швейцариялық жүйе	ыңғайлы форматын анықтау
	Бұрынғы кездегі шахмат құрал-жабдығының дизайны	3.1.5.1 бұрынғы кездегі шахмат фигураларының әртүрлілігін зерттеу 3.1.5.2 шахмат турнирлерінің онлайн көрсетілімі туралы ақпаратты табу 3.1.5.3 партияларды онлайн көрсету үшін электрондық шахмат тақтасының пайда болуын түсіндіру
	Шахматтық құрал-жабдық. Стаунтон фигураларының дизайны	3.1.4.4 фигураларды бір қалыпқа салу маңыздылығын түсіну (алғашқы халықаралық турнирлердің пайда болуы) 3.1.3.8 Стаунтон дизайнына дейінгі және Стаунтон жиынтығының фигураларына салыстырмалы талдау жасау 3.1.3.9 Стаунтон жиынтығының артықшылықтарын көрсету
	Шахматтық органайзер	3.3.5.1 шахмат бағдарлама-органайзерінің деректер қорын құру
	Жаттығу-талдау	3.1.6.1 қарсыласқа құрмет көрсету 3.1.6.2 шыдамдылықтың маңыздылығын түсіну 3.1.6.3 ұтылған кезде өзінді лайықты ұстай білу 3.1.6.4 шахмат уақытының құндылығын түсіну (комбинациялар, маневрлер үшін) 3.2.6.1 шамалас нұсқаларды таңдау кезінде шешімді жылдам қабылдауды жеделдету
	Тест жұмысы	3.1.4.4 фигураларды бір қалыпқа салу маңыздылығын түсіну (алғашқы халықаралық турнирлердің пайда болуы) 3.1.5.3 партияларды онлайн көрсету үшін электрондық шахмат тақтасының пайда болуын түсіндіру 3.1.3.9 Стаунтон жиынтығының артықшылықтарын көрсету 3.1.1.2 «айналма жүйе турнир форматы» туралы білу 3.1.1.3 «нокаут жүйесі турнир форматы» туралы білу 3.1.1.4 «Швейцария жүйесі» турнир форматы туралы білу 3.1.3.12 тоғыз қатысушы үшін турнирдің ең ыңғайлы форматын ұсыну 3.1.3.13 жеңілген жағдайда жарыстан шығып кету түріндегі ең ыңғайлы форматты ұсыну 3.1.3.10 100 қатысушылар үшін турнирдің ең ыңғайлы форматын анықтау

4 сынып

№	Бөлім	Тақырыптар	Оқыту мақсаттары
1	Шахматтағы тактика және ең қарапайым қорытындылар	Байлам тактикалық мотиві	4.1.1.6 «байлам» тактикалық мотивін көрсету 4.1.3.9 ұсынылған позицияда сарбазды байламға түсетіндей орналастыру 4.1.3.14 байламға түсіп қалған фигура шах жариялай алатын мүмкіндікті көрсету 4.2.1.1. қарсыластың турасына кедергі жасау мүмкіндіктерінің санын анықтау 4.2.2.1 ұсынылған позициядағы ең тиімді байламды көрсету
		Мат қауіп кезіндегі байлам	4.1.4.6 мат қауіптерін жасау үшін байламды пайдалану 4.3.4.7** байлам позицияларын шешу: материалды ұту, мат қауіптері
		Материалды ұту кезіндегі байлам	4.3.4.7** байлам позицияларын шешу: материалды ұту, мат қауіптері
		Байлам бойынша жаттығулар	4.1.4.7 материалдық басымдылық алу үшін байламды пайдалану 4.1.3.7 аттың байлам жасау мүмкіндігін анықтау 4.1.3.8 патшаның байламға түскен фигура болу мүмкіндігін анықтау 4.2.4.2 байламнан құтылудың жолын табу 4.2.3.5 өз фигурасына байлам жасаудың пайдалы немесе пайдасыз екенін анықтау
		Жолды босату тактикалық мотиві	4.1.3.11 ат үшін жолды босату мотивін қолданудың мүмкін еместігін түсіндіру 4.3.2.1 «жолды босату» тактикалық мотивін көрсету 4.3.2.2 өз фигураларынан, қарсыластың фигураларынан жолды босату мысалдарын көрсету
		Жолды босату бойынша жаттығулар	4.1.3.15 жолды бір уақытта өзінің және қарсыластың фигураларынан босату мүмкіндігін көрсету 4.2.4.1 пат жасау үшін, құрбан ету мүмкіндігін анықтау 4.3.4.5 жолды босату позицияларын шешу 4.3.6.1 тезірек шешім табу үшін жолдастармен жарысу
		Қорытындыда сарбаздың жарып өтуі	4.1.2.2 сарбаздың жарып өтуіне жағдай жасау 4.2.3.1 уәзірге сарбаздың өтуін қамтамасыз ететін сарбаздардың қатарын жарып өту санын анықтау 4.3.1.3 сарбаз мақсаты ретінде өтетін сарбаздың қалыптасуын көрсету

			4.3.4.2 сарбаз эндшпиліндегі сарбаздарды жарып өту позицияларын шешу
		Қорытындыда сарбаздың жарып өтуі	4.3.4.3 қорытындылардың басқа түрлерінде сарбаздарды жарып өту позицияларын шешу 4.3.3.8 ұсынылған сызба бойынша сарбаздарды жарып өту тапсырмасын құрастыру 4.3.3.7 сарбаздарды жарып өту идеясын көрсету
		Қорғаушыны жою тактикалық мотиві	4.2.4.3 қорғаушыны жою үшін, дұрыс фигураны таңдау 4.2.6.4 қорғаушыны жоюдың пайдалы немесе пайдасыз екенін анықтау 4.3.3.10 «мат қаупін жасау үшін қорғаушыны жою» тактикалық мотивті көрсету 4.3.3.9 «материалдық басымдылықты алу үшін қорғаушыны жою» тактикалық мотивті көрсету
		Қорғаушыны жою тактикалық мотиві	4.1.4.1 қарсылас позициясында қорғаушыны анықтау 4.1.4.2 қорғаушыны жою тәсілдерін көрсету 4.3.4.1 мат қаупін жасау үшін қорғаушыны жою позицияларын шешу 4.3.3.4 материалдық басымдылық алу үшін қорғаушының жойылуын көрсету
		Тест жұмысы	4.1.4.1 қарсылас позициясында қорғаушыны анықтау 4.1.4.2 қорғаушыны жою тәсілдерін көрсету 4.3.4.1 мат қаупін жасау үшін қорғаушыны жою позицияларын шешу 4.3.4.2 сарбаз эндшпиліндегі сарбаздарды жарып өту позицияларын шешу 4.3.4.3 қорытындылардың басқа түрлерінде сарбаздарды жарып өту позицияларын шешу 4.3.4.5 жолды босату позицияларын шешу 4.3.4.7** байлам позицияларын шешу: материалды ұту, мат қауіптері
2	Эндшпиль. Рейтинг	Ат сарбазға қарсы эндшпилі	4.1.1.3 сарбазды тоқтату үшін аттың ұзақ бағытта жүретін позициясын көрсету 4.3.4.4 ат сарбазға қарсы эндшпиліндегі позицияларды шешу
		Ат сарбазға қарсы эндшпилі бойынша позициялар	4.1.1.2 аттың сарбазға қарсы эндшпиліндегі идеяларды көрсету 4.1.3.15 жолды бір уақытта өзінің және қарсыластың фигураларынан босату мүмкіндігін көрсету 4.3.2.3 атқа қарсы күресте өзіне пайдалы сарбазды қалдыру

	Уәзір сарбазға қарсы эндшпилі	4.1.4.4 уәзір сарбазға қарсы эндшпилінде өзіне пайдалы қарсыластың сарбазын анықтау 4.3.3.1 уәзірдің сарбазға қарсы эндшпиліндегі идеяларды көрсету 4.3.4.6 уәзірдің сарбазға қарсы эндшпиліндегі позицияларды шешу
	Уәзір сарбазға қарсы эндшпилі бойынша позициялар	4.1.3.15 жолды бір уақытта өзінің және қарсыластың фигураларынан босату мүмкіндігін көрсету 4.3.2.4 уәзірмен күресте қарсыласқа пайдасыз сарбазды қалдыру 4.3.3.2 уәзірдің сарбазға қарсы эндшпиліндегі тең ойынға апаратын позицияларды түсіну
	Патша және сарбаз патшаға қарсы эндшпилі	4.1.4.5 патша мен сарбаздың патшаға қарсы эндшпилінде өзіне пайдалы сарбазды анықтау 4.1.3.10 «патша мен сарбаз патшаға қарсы» эндшпилінде патша алдында немесе артында тұрған позицияларда әр түрлі нәтижені түсіндіру
	Патша және сарбаз патшаға қарсы эндшпиліндегі амалдар	4.1.4.5 патша мен сарбаздың патшаға қарсы эндшпилінде өзіне пайдалы сарбазды анықтау 4.1.3.10 «патша мен сарбаз патшаға қарсы» эндшпилінде патша алдында немесе артында тұрған позицияларда әр түрлі нәтижені түсіндіру
	Шахматтағы рейтингтер. Жарыстарға рейтингті енгізу	4.1.1.5 шахматтағы рейтинг жүйесін түсіну 4.1.1.9 рейтинг жүйесінің халықаралық жарыстарға енгізілуі туралы әңгімелеу 4.1.5.1 халықаралық шахмат федерациясының рейтинг-парағы жиілігі туралы ақпаратты табу 4.1.5.2 әлем чемпионы атағы үшін іріктеу жарыстарында рейтингтің рөлі туралы ақпаратты табу 4.3.5.1 шахмат бағдарлама-органаізерінің деректер қорында рейтинг критерийі бойынша іздеуді меңгеру
	Рейтингтің өзгеру динамикасы. Рейтингтің атақ беруге әсері	4.1.2.1 рейтингтің өзгеруін мысал арқылы көрсету 4.1.6.2 қарсыласқа құрмет көрсету 4.1.6.3 шыдамдылықтың маңыздылығын түсіну 4.1.6.4 ұтылған кезде өзіңді лайықты ұстай білу

		Тест жұмысы	<p>4.1.1.5 шахматтағы рейтинг жүйесін түсіну</p> <p>4.1.1.9 рейтинг жүйесінің халықаралық жарыстарға енгізілуі туралы әңгімелеу</p> <p>4.1.2.1 рейтингтің өзгеруін мысал арқылы көрсету</p> <p>4.3.4.4 ат сарбазға қарсы эндшпиліндегі позицияларды шешу</p> <p>4.3.4.6 уәзірдің сарбазға қарсы эндшпиліндегі позицияларды шешу</p> <p>4.3.2.4 уәзірмен күресте қарсыласқа пайдасыз сарбазды қалдыру</p> <p>4.3.5.1 шахмат бағдарлама-органайзерінің деректер қорында рейтинг критерийі бойынша іздеуді меңгеру</p>
3	Ілгері тактикасы. Шахматтық құрал-жабдық: шахмат сағаты	Өтпелі жүріс	<p>4.1.1.10 аралық жүріс ұғымын түсіндіру</p> <p>4.1.3.3 аралық жүріс мүмкіндігін анықтау</p>
		Материалды ұтқан кездегі өтпелі жүріс	<p>4.2.1.3 аралық жүріс нәтижесінде материалдың арақатынасын бағалау</p> <p>4.2.3.2 ұсынылған этюдте қаралардың бірінші жүріс нұсқаларының санын анықтау</p>
		Мат қаупін жасағанда өтпелі жүріс	4.3.3.3 мат қаупін жасауға жағдай туғызатын аралық жүрісті табу
		Қорғалғанда өтпелі жүріс	4.1.1.11 қарсыластың қаупін тойтаратын аралық жүрісті анықтау
		Қазақстан шахматшыларының партиясындағы өтпелі жүріс	4.1.1.12 қазақстандық шахматшылар партияларында аралық жүрісті пайдалану мысалдарын бағалау
		Тарихтағы алғашқы шахмат сағаты. Механикалық шахмат сағаты	<p>4.1.1.4 механикалық және электромеханикалық сағаттардағы жалаушаның рөлін түсіндіру</p> <p>4.1.1.7 шахмат сағатының рөлін түсіндіру</p> <p>4.1.3.4 турнирлер кезінде шахмат сағаттарының қажеттілігін түсіндіру</p> <p>4.2.1.2 40 жүріске екі сағат ойын уақыты берілгенде, бір жүріске ойлануға қанша уақыт жұмсалатынын анықтау</p> <p>4.2.1.2 40 жүріске екі сағат ойын уақыты берілгенде, бір жүріске ойлануға қанша уақыт жұмсалатынын анықтау</p> <p>4.2.6.5 ұсынылған мысалдарда бір жүріс үшін қалған орташа уақыттың қайсысы көбірек екенін анықтау</p>
		Электрондық шахмат сағаты	4.1.1.8 электрондық шахмат сағаттарының пайда болуы туралы әңгімелеу

		Механикалық сағаттарды электрондық сағаттармен салыстыру	4.1.5.4 электрондық сағаттарда уақытты қою тәсілдерін білу 4.1.3.5 механикалық және электрондық сағаттардың ұқсастығын түсіндіру 4.1.3.6 механикалық сағаттардан электрондық шахмат сағаттарының тиімді айырмашылықтарын атап өту 4.2.2.2 электрондық сағатта партияға 15 минут және әрбір жүріске +10 секунд ойын уақытын орнатуды үйрету
		Уақытты өткізіп алу	4.1.5.3 электрондық сағаттарда уақытты өткізіп алуды қалай белгілейтінін түсіну 4.1.6.1 ойлау уақытын бақылау қаншалықты маңызды екенін білу 4.1.6.5 уақыттың жетіспеушілігінен аулақ болу 4.2.6.1 уақыттың жетіспеушілігінен болған жеңілісті түсіндіру (бейне роликтер) 4.2.6.3 уақыт жетіспеген кезде шахматшының қызбалығын көрсету (бейне роликтер, көрініс)
		Тест жұмысы	4.1.3.3 аралық жүріс мүмкіндігін анықтау 4.1.3.6 механикалық сағаттардан электрондық шахмат сағаттарының тиімді айырмашылықтарын атап өту 4.1.6.1 ойлау уақытын бақылау қаншалықты маңызды екенін білу 4.2.3.2 ұсынылған этюдте қаралардың бірінші жүріс нұсқаларының санын анықтау 4.2.6.5 ұсынылған мысалдарда бір жүріс үшін қалған орташа уақыттың қайсысы көбірек екенін анықтау 4.3.3.3 мат қаупін жасауға жағдай туғызатын аралық жүрісті табу
4	Қазақстандағы шахмат. Шахмат этюдтері	Қазақстанның тұңғыш гроссмейстерлері	4.1.2.3 типтік этюд идеяларын қолдану 4.2.5.1 Интернет ресурстарынан қазақстандық гроссмейстерлердің саны туралы ақпаратты табу 4.2.5.2 Интернет-ресурстарынан қазақстандық шахматшы гроссмейстер әйелдерінің үздік жетістіктері туралы ақпаратты табу
		Қазақстандық шахматшылардың комбинациялары	4.3.3.6 қазақ гроссмейстерлерінің партияларынан позицияларды шешу
		Шахмат этюдтері	4.1.1.1 шахмат этюдті түсіну 4.1.3.1 этюдтерді шешу кезінде қарсыластың қарсы ойынын ескеру 4.1.3.12 этюд пен шахмат партиясының айырмашылығын түсіндіру

	Тарихтағы алғашқы этюдтер	4.1.2.3 типтік этюд идеяларын қолдану 4.1.3.13 этюд пен шахмат партиясының ұқсастығын түсіндіру 4.2.5.3 шахмат бағдарлама-органайзері негізінде P.Ретидің этюдтерінен топтама жасау
	Мат, патқа арналған этюдтер	4.1.3.2 этюдтерді шешу кезінде пат құрылымын елестету 4.1.4.3 этюдтерді шешуде типтік мат қою құрылымдарын қолдану 4.3.1.2 этюдтегі типтік мотивтерді көрсету (мат, пат) 4.3.6.1 тезірек шешім табу үшін жолдастармен жарысу
	Әлсіз айналу бойынша этюдтер	4.1.4.8 сарбазды уәзірдің орнына атқа айналдырудың пайдасын анықтау 4.2.3.3 ұсынылған этюд үзіндісінде сарбаздың уәзірге немесе атқа айналу салдарын салыстыру 4.3.1.1 этюдтегі типтік мотивтерді көрсету (сарбаздың әлсіз фигураға айналуы) 4.3.3.5** сарбаздың әлсіз фигураға айналуы, пат, мат этюдтерін шешу 4.2.3.4 ұсынылған этюд үзіндісінде сарбаздың пілге немесе атқа айналу салдарын салыстыру
	Жаттығу. Ойын кезіндегі мінез-құлық	4.2.6.2 ойын сапасына басқа факторлардың әсерін түсіндіру (бейне роликтер) 4.3.6.2 партия барысында және жарыс нәтижелеріне карамастан байсалдылық пен сабырлылық көрсету
	Тест жұмысы	4.1.1.1 шахмат этюдті түсіну 4.1.2.3 типтік этюд идеяларын қолдану 4.1.3.1 этюдтерді шешу кезінде қарсыластың қарсы ойынын ескеру 4.3.3.6 қазақ гроссмейстерлерінің партияларынан позицияларды шешу 4.3.3.5** сарбаздың әлсіз фигураға айналуы, пат, мат этюдтерін шешу

Бөлімдермен бөлімшелер бойынша тоқсанға сағаттарды үлестіру мұғалімнің қалауы бойынша өзгереді.

8. Оқу барысын ұйымдастырудың педагогикалық тәсілдері

Сабақты жоспарлауды ұйымдастырған кезде, әрбір білім алушының жеке қажеттіліктері мен мүмкіндіктерін ескеру маңызды. Әр білім алушының өз қарқыны мен деңгейіне сай дами алатындай жеке оқу жоспарлары мен тапсырмаларын жасау қажет. Сондай-ақ оқу процесін қызықты және тартымды ету

үшін, ойын элементтерін қосқан жөн. Білім алушылар алған білімдерін іс жүзінде қолданып, бір-бірімен жарыса алатындай шахмат турнирлерін, жарыстар мен тапсырмаларды ұйымдастыруға болады.

Оқу материалын шынайы өмірмен және күнделікті жағдайлармен байланыстыру да маңызды аспект болып табылады. Шахмат дағдыларын іс жүзінде қолдануды көрсету үшін, шахматтың стратегиясы мен тактикасын бизнес, ғылым немесе тарих сияқты басқа оқу салаларын мәнмәтінінде талқылауға болады. Сонымен қатар білім алушылар арасындағы ынтымақтастық пен топтық жұмысты ынталандыру керек. Білім алушылар идеялармен алмаса алатын, позицияларды талдай алатын және ұжымдық шешімдер қабылдай алатын топтық жобаларды ұйымдастырған жөн. Бұл қарым-қатынас, ынтымақтастық және сыни тұрғыдан ойлау дағдыларын дамытуға көмектеседі.

Сондай-ақ оқу және тәжірибе үшін компьютерлік бағдарламаларды, шахмат қосымшаларын және онлайн ресурстарды қолдану пайдалы. Бұл білім алушыларға әртүрлі оқу материалдарына, жаттығу тапсырмаларына және нақты уақытта компьютерге немесе басқа шахматшыларға қарсы ойнауға мүмкіндік береді.

Мұндай педагогикалық тәсілдер білім алушылардың жасы мен дайындық деңгейіне, сондай-ақ оқу орнындағы жағдайлар мен ресурстарға байланысты бейімделуі мүмкін. Білім алушыларға қазіргі әлемде қажетті дағдыларды дамытуға мүмкіндік беретін қолдаушы және ынталандырушы ортаны құру маңызды.

9. Оқу процесін ұйымдастыру әдістері

Оқу-тәрбие процесін жүзеге асыру барысында, проблемалық оқыту әдістері жетекші рөл атқарады. Сабқтың басында білім алушылар Сократтық әңгіме, миға шабуыл және шешімді ұжымдық іздеу арқылы тапсырма тұжырымдалып қойылады.

Оқытудың маңызды шарты - алынған нәтижелерді талдау және тиімдірек жұмыс әдістері мен жетілдіру бойынша шешімдер қабылдау. Дегенмен, балалар үшін ең тиімдісі оқытудың көрнекі және практикалық әдістері - топтық жұмыс, рөлдік ойындар, технологияны пайдалану, интерактивті әдістер. Бұл жағдайда мұғалім процесті көрсетіп қана қоймай, білім алушының оны өзі жаңғыртуына көмектеседі.

Демонстрация – мұғалімге шахматтың әртүрлі позицияларын, тактикасы мен стратегияларын көрсетуге мүмкіндік беретін әдістердің бірі. Ойынның негізгі ұғымдары мен қағидаларын көрнекі түрде түсіндіре отырып, білім алушылар бұл ұғымдардың тәжірибеде қалай қолданылатынын елестетіп, жақсырақ түсіне алады.

Оқыту барысында практикалық тапсырмалар маңызды рөл атқарады. Білім алушыларға алған білімдерін практикалық жағдайларда қолдануға мүмкіндік беретін әртүрлі тапсырмалар мен жаттығулар ұсынылады. Шахмат есептерін шешу, компьютермен немесе басқа білім алушылармен ойнау, өткен шахмат ойындарын талдау және түсініктеме беру – осының барлығы алған білім мен дағдыларды белсенді пайдалануға ықпал етеді.

Топтық жұмыс білім алушыларға пікір алмасуға, позицияларды талдауға және бірлесіп шешу жолдарын табуға мүмкіндік береді. Білім алушылар күрделі шахмат есептерін шешу немесе стратегиялық жоспарлар жасау үшін бірлесіп жұмыс істейтін топтық жобаларды ұйымдастыру коммуникативті дағдыларды, сыни ойлауды және ұжымдық шешім қабылдау қабілетін дамытуға ықпал етеді.

Рөлдік ойын – білім алушыларға жаттықтырушы, комментатор немесе ойыншы сияқты әртүрлі шахмат рөлдерін ойнауға мүмкіндік беретін әдіс. Бұл оларға ойынның стратегиялары мен тактикасын жақсы түсінуге, сондай-ақ сыни ойлау мен талдау дағдыларын дамытуға көмектеседі.

Технологияларды пайдалану қазіргі білім берудің құрамдас бөлігі болып табылады. Шахмат негіздерін оқыту контекстінде бұл білім алушылардың білімі мен дағдыларын тереңдетуге көмектесетін шахмат бағдарламаларын, онлайн ресурстарды және қосымшаларды қамтуы мүмкін. Шахмат бағдарламалық құралын, жаттығу құрылғылары немесе онлайн шахмат платформаларын пайдалану арқылы білім алушылар әртүрлі оқу материалдарына, жаттығу тапсырмаларына және нақты уақытта компьютермен немесе басқа шахматшылармен ойнау мүмкіндіктеріне қол жеткізе алады.

Сынып ішіндегі пікірталас немесе шахмат турнирлері сияқты интерактивті әдістер білім алушыларды ынталандыруға және қарым-қатынас пен талдау дағдыларын дамытуға мүмкіндік береді. Интерактивті іс-шараларды ұйымдастыру білім алушылардың белсенді қатысуына, олардың шахмат негіздерін меңгеру үдерісіне ынтасын және қызығушылығын арттыруға ықпал етеді.

Бұл педагогикалық тәсілдерді қолдану білім алушылардың жасы мен дайындық деңгейіне, сондай-ақ оқу орнындағы жағдайлар мен ресурстарға байланысты бейімделуі мүмкін екенін атап өткен жөн. Қолдау және ынталандыру ортасын құру білім алушыларға 21 ғасыр дағдыларын дамытуға мүмкіндік беретін табысты оқудың маңызды бөлігі болып табылады.

10. Білім алушылардың білімі мен іскерлігін бағалау критерийі мен нормалары

Оқыту барысында мұғалім үнемі осы процестің ажырамас бөлігі болып табылатын қалыптастырушы бағалауды жүргізеді. Қалыптастырушы бағалау ұпайлар мен бағаларды ұсынуды қамтымайды, бірақ мұғалім мен білім алушы арасында үздіксіз кері байланыс береді. Қалыптастырушы бағалау шеңберінде білім алушыға қателік жасау және оны түзету мүмкіндігі беріледі. Бұл білім алушының әлеуетін анықтауға, қиындықтарды анықтауға, жақсы нәтижелерге қол жеткізуге және оқу процесін уақтылы түзетуге мүмкіндік береді. Қалыптастырушы бағалау білім алушыға сабақтың әртүрлі кезеңдерінде кері байланысқа жағдай жасайды және мұғалімге білім алушылармен үздіксіз өзара әрекеттесуге мүмкіндік береді, бұл одан әрі оқу процесін түзетуге және жоспарлауға әкеледі.

«Шахмат негіздері» курсының нәтижесі білім алушылардың шахматты өздері ойнауын, турнирлерге қатысу және тактикалық әдістерді қолдану қабілеттерін дамыту болады. Әрбір модульді аяқтағаннан кейін теориялық және практикалық

білімді тексеру үшін тестілеуді қоса алғанда, мониторинг жүргізу қажет. Әрбір тапсырма оқу мақсаттарын өлшеуге бағытталуы керек. Тестілеу нәтижелерін талдау маңызды және білім сапасын арттыруға ықпал ететін қажетті түзетулерді анықтауға мүмкіндік береді.

11. Білім алушылардың дайындық деңгейіне қойылатын талаптар

1 сынып білім алушысы «Шахмат негіздері» курсы бойынша оқу бағдарламасын оқу нәтижесінде:

1) біледі:

- барлық шахмат фигураларының атаулары, олардың графикалық белгілері, жүру және алу ережелерін; шахматтың негізгі терминдерін;
- тақтадағы фигуралардың бастапқы орнын;
- шахмат партиясының мақсаты (мат), паттың пайда болу шарттары мен пайдасын, фигураларды шахтан, маттан қорғау тәсілдерін;
- әдептілік нормалары (партияға дейін және одан кейін қарсыласпен қол алысу, ойын кезінде сабырлықты және тыныштықты сақтау);
- арнайы шахмат қосымшалары туралы;
- өз фигураларын алу мүмкін еместігі туралы.

2) үйренеді:

- тақтаны серіктестер арасында дұрыс орналастыру және мұғалім ұсынған бастапқы және кез-келген позицияны дұрыс орнына қою, барлық фигураларды алу механизмін көрсетеді және жүзеге асырады;
- шахмат фигураларын анықтайды және оларды сыртқы түрі мен суреттеріне қарап ажырата алады;
- шахмат ережелерін бұзбай, фигуралардың қимылдарын жасай алады;
- шахмат фигураларының орналасуы бойынша суреттерді түсінеді;
- көлденең, тік және диагональды ажырата алады;
- шах, мат, пат қоюды ажыратады және шабуыл жасай алады, өз фигураларына төнген қауіпті таба алады;
- фигураның күші мен белсенділігін оның орналасуына байланысты анықтайды және салыстыра алады;
- ұсынылған позицияда фигуралары көп жағын анықтайды;
- қарсылас тауып, арнайы шахмат қосымшаларында ойнай алады;
- әр түрлі позициялардағы қозғалыстар санын көрсете алады;
- бір жүрісте мат қою есептерін табады және шеше алады.

2 сыныпты аяқтағаннан кейін білім алушы:

1) біледі:

- «шахмат жүрісі тіркесінің мағынасын»;
- аттас фигуралардың мүмкін болатын санын;
- «соғылған алаң» терминін;
- өту кезінде алу механизмді;
- рокировка және оның алдын алу механизмі, ережелері және қажетті шарттарын;
- қарсылас фигураларына шабуыл жасау және өзінің фигураларын қорғау

тәсілдерін;

- шахматтағы үш арнайы қағида ережелері, мүмкіндіктері және оларды қолдануды;

- толық және қысқа жазба арасындағы айырмашылықты;
- жазу үшін қолданылатын фигуралардың таңбалары және арнайы таңбаларды;
- өткелде алу және сарбаздың басқа фигураға айналу ерекшеліктерін;
- әдептілік нормаларын (партияға дейін және одан кейін қарсыласпен қол алысу, ойын кезінде сабырлық пен тыныштықты сақтау);
- нақты позициялардағы фигураларды алудың артықшылықтары мен кемшіліктерін.

2) *үйренеді:*

- өткелде алуды көрсете алады;
- қарсыластың фигураларын қауіпсіз түрде ұстайды және оларға шабуыл жасайды, өз фигураларын қорғайды, қарсы шабуыл жасайды;
- шах қоюды табады және матқа ұласатын шахты көрсете алады;
- қарсылас патшасына мат қоя алады, мат қаупінен қорғана алады;
- ұсынылған сызба бойынша бір жүрістен мат қою тапсырмасын кұрастырады;
- бірден матқа апаратын жүрістердің санын анықтайды;
- қысқа және ұзақ рокировка жасай алады;
- рокировкаға кедергі келтіретін қарсылас фигураларының санын анықтай алады;
- артықшылық болған кезде патты болдырмауға тырысады;
- сарбазды айналдыру үшін фигура таңдайды;
- жаттығуды шешуде сарбаздарды айналдыруды қолданады;
- шахмат бағдарлама-органайзерінің негізгі мүмкіндіктерін пайдаланады;
- шахмат бағдарлама-органайзері арқылы заңсыз жүрістерден аулақ болады;
- шахмат көмегімен теңдеуді шешеді және 2 жүрісте мат қою есептерін шеше алады;
- қосымшадағы компьютерлік бағдарламамен ойнайды (Chess Legends);
- рокировка кезіндегі соғылған алаңды және өткелде алуды ажыратады;
- ұсынылған позиция нәтижесінде пайда болған өткізіп алған жүрісті таба алады;
- жазбаны тақтадағы жағдаймен салыстыра алады;
- рокировка, өткелде алу, сарбазды айналдыруда қолданылатын мәселелерді шеше алады.

3 сыныпты аяқтағаннан кейін білім алушы:

1) *біледі:*

- тактикалық мотивтерді: қос соққы, алаңдату, материалды ұтып алу үшін алаңдату, матқа ойнау кезінде алаңдату, шамадан тыс жүктеу;
- терминдерді: тактика, сарбаздар аралдары, аспалы сарбаздар, өтетін сарбаз, қорғалған өтетін сарбаз, артта қалған сарбаз, қосарланған сарбаздар, үшқосарланған сарбаздар, қатарлас өтетін сарбаздар, оқшауланған сарбаздар, цугцванг, екіжақты цугцванг, ауыр фигуралар, жеңіл фигуралар, дебют, миттельшпиль, эндшпиль;
- әр түрлі турнир форматтары: айналма жүйе, нокаут жүйесі, швейцария жүйесін;
- Тәжсіз чемпиондар: Дж. Греко, Ф. Стамму, Ф. Филидора;

• шахмат турнирлерінің онлайн көрсетілімдері мен партиялардың онлайн-көрсетіліміне арналған электронды шахмат тақтасының, шахмат құрал-жабдықтарының дизайнінің, алгебралық шартты белгілер тарихын;

- Андерсен-Кизерицкийдің «өлмес» партиясын;
- партияның нәтижесіне байланысты ұпай жинауды;
- өткелде ұстаудың қыр-сырын;
- Стаунтон жиынтығының артықшылықтарын;
- миттельшпиль ойыннан эндшпиль ойынына ауысу белгілерін;
- қос соққының негізгі мақсаты және оны қауіпсіз түрде қолдануды;
- патша мен сарбаздың патшаға қарсы ойынындағы эндшпильде екіжақты цугцванг позицияларын;
- патша мен сарбаздың патшаға қарсы ойынындағы эндшпильдегі шаршы ережесін;

2) үйренеді:

• патша және сарбаз патшаға қарсы эндшпильдегі оппозиция мен екіжақты цугцванг позицияларына және тактикалық мотивтеріне есептер мен позицияларды шешеді;

- шахмат диаграммаларын қабылдайды;
- қарсылас позициясында қорғалмаған фигуралар мен нашар қорғалған фигураларды, шамадан тыс жүктелген фигураларды табады;
- сарбаздар аралдарын, цугцванг құрайды;
- қарсыластың позициясындағы осал нысандарды анықтайды;
- қос соққыны қолданады;
- патша мен сарбаздың патшаға қарсы эндшпильде жеңіс таба алады;
- ұсынылған позициядан қарсылас патшасына пат немесе паттан босату жолын табады;
- қатысушылардың белгілі бір саны үшін турнирдің ең жақсы форматтарын таңдай алады;
- қарсыласқа ең көп зиян келтіретін қос соққыны таңдай алады;
- ұсынылған позицияда шахты беру үшін атқа қажетті жүрістердің ең аз санын анықтай алады;
- қарсылас позициясында оңай алаңдату, шабуыл жасайтын фигураларды анықтайды;
- алгебралық шахмат шартты белгілерін қолданады;
- артта қалған сарбаздардың, қос сарбаздар жұбын, өтетін сарбаздарың жалпы санын анықтайды;
- шахмат бағдарлама-органайзерінде деректер базасын құрайды;
- екі жүрісте ұсынылған ақтар әрекеттерінің теріске шығарылуын анықтай алады.

4 сыныпты аяқтағаннан кейін білім алушы:

1) біледі:

- тактикалық мотивтерді: байлам, жолды босату, қорытындыда сарбаздардың жарып өтуі, қорғаушыны жою;
- шахматтағы рейтингтерді, жарыстарға рейтинг енгізуді, рейтингтің өзгеру динамикасын, рейтингтің атақ беруге әсерін;

• шахмат сағаттарының тарихын, алғашқы этюдтерді, Халықаралық шахмат федерациясының рейтинг-парағын;

• механикалық сағаттардың эволюциясын;

• ойлану уақытын қадағалаудың маңыздылығын;

• механикалық және электромеханикалық сағаттардағы жалаушаның рөлін;

• механикалық және электронды шахмат сағаттарымен бақылауды орнатудың айырмашылығын;

• шахмат этюдінің анықтамасын;

• аттың сарбазға қарсы, уәзірдің сарбазға қарсы, сарбаздың жарып өту эндшпилінің идеясын;

• қазақстандық әйел шахматшы-гроссмейстерлердің үздік жетістіктері туралы ақпаратты;

• этюдтің есептен айырмашылығын;

• этюд пен шахмат партиясының ұқсастығын.

2) *үйренеді:*

• аттың сарбазға қарсы, уәзірдің сарбазға қарсы, патша мен сарбаздың патшаға қарсы эндшпилі, жолды босату, байламға позицияларды шешеді;

• механикалық шахмат сағатын электрондық шахмат сағатынан ажыратады;

• қазақстандық шахматшылардың комбинациясын, шахмат этюдтерін, матқа, патқа арналған этюдтерді, сарбазды әлсіз фигураға айналдыруды шешеді;

• ұсынылған сызба бойынша тактикалық мотивтерге есеп жасайды;

• қарсылас позициясында қорғаушыны анықтайды;

• материалдық артықшылық алу, мат қою қауіптерін жасау үшін байламды пайдаланады;

• шахмат бағдарлама-органайзері дерекқорында рейтинг критерийі бойынша іздеуді жүзеге асырады;

• этюдтерде типтік мотивтерді қолданады;

• материалдық артықшылық алу үшін қорғаушыны жоюды көрсете алады;

• материалды ұтып алу үшін жүзеге асыратын байламда мат қою қауіпін тудыратын, мат қою қауіптері қолданылатын байламда қорғаушыны жою позицияларын шешеді;

• ұсынылған мысалдардағы белгілі бір жүрістер саны үшін жинақталған уақыт мөлшерін анықтайды;

• ұсынылған этюд фрагментінде сарбаздың уәзірге немесе атқа, ұсынылған этюд фрагментінде пілге немесе атқа айналдырудың салдарын салыстыра алады;

• байламдағы фигуралармен шах қояды;

• жолдарды бір уақытта өздерінің және қарсылас фигураларынан босатады;

• этюдтерді шешуде типтік мат қою құрылымдарын қолдана алады;

• аралық жүрістерді тауып, оның салдарын есептейді.

12. Пайдаланган әдебиеттер

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. [В. В. Князева. Жалпы білім беретін оқушылардың танымдық әрекеттерін белсендіру (шахматты оқыту мысалы негізінде): пед.ғыл.канд...дис: 13.00.04 , 13.00.01 / Т. Н. Кары- Ниязов атындағы өзбек ғылыми-зерттеу педагогикалық ғылым институты. - Ташкент, 1992. - 4-Б]
2. Линдер И. М. Ваша любимая игра? Шахматы! - М. : Знание, 1962. - С. 29. (И.М. Линдер. Сіздің сүйікті ойыныңыз? Шахмат! - М.: Знание, 1962. 4-Б.)
3. Binet A. La psychologie des grands calculateurs et desjouers d'echecs. - Paris : Hachette, 1894. - 126 p. [А.Бинет. Ұлы есептеушілер мен шахматистер психологиясы. - Париж: Hachette, 1894. - 126 б.]
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. [В.Стейниц. Шахматы ақыл-ойға арналған жаттығу ретінде және шахматта қалай дамуға болады // Шахмат, ғылым, тәжірибе, шеберлік: практ.оқу құралы / Б.А.Злотниктің редакциясымен. - М.: Жоғары мектеп, 1990. - 274 б.]
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. [Ми дамуы үшін шахмат неге пайдалы? [Электрондық ресурс]
6. Кауке М. Шахматы и творческое мышление // Шахматы. - 1987. - № 23. - С. 8. [М.Кауке. Шахмат және шығармашылық ойдау // Шахмат. - 1987. №23. - 8 б.]
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. [Джозеф, Эбенезер және т.б. «Шахмат жаттығуларының Үнді мектеп оқушыларының шығармашылығына әсерін зерттеу» -]CogSci. - 2017 - [Электрондық ресурс] Өтініш берген күн: 25.05.2023
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 [А.Сигиртмак. Ерте балалық шақтағы шығармашылық және сананың даму теориясы бойынша шахмат тренингінің тиімділігін зерттеу - 2016 - [Электрондық ресурс]
9. Гродзенский С. Я. Шахматы в жизни ученых / отв. редактор А. А. Марков. - М. : Наука, 1983. - С. 7. [С. Я.Гродзенский. Ғалымдардың өміріндегі шахмат. М. : Наука, 1983. - 7 Б.]

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 [А.В. Алёхина. Шахмат ойынын оқитын бастауыш сынып оқушыларының санасында әрекет ету дағдыларын дамыту. Russian Journal of Education and Psychology, 2022, 13-том , № 2 63-77 б.]
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.
- [В. К.Зарецкий, М. М.Гордон, О. В.Глухова. Жалпы дамуға арналған шахмат // Дене шынықтыру, спорт, туризм және олимпиаданың психологиялық-педагогикалық және медициналық-биологиялық мәселелері: инновациялар және даму перспективалары: Дене шынықтыру және спорт факультетінің 15 жылдығына арналған халықаралық ғылым.- практ. конф. / Е. В. Быкова, В. Д. Иванованың редакциясымен. - 3-бөлім. - Челябинск : ООРМУ баспа орталығы, 2011. - 154 б.]
12. М. Ю. Гутенев Шахматная игра в развитии интеллектуальной культуры общества // Политические науки 2013, т. 13, № 2 - с. 136-139 [Гутенев М. Ю. Қоғамның зияткерлік мәдениетін дамытудағы шахмат ойыны // Политика ғылымы 2013, 13-том, № 2 - 136-139 б.]
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. [Эм Ласкер. Шахмат ойынының оқулығы. И. Нейштадтаның редакциясымен неміс тілінен орыс тіліне аударылған; М. М. Ботвинник алғы сөз жазған. - 6-шығарылым. - М. : Физкультура и спорт, 1980. - 326 бет.]
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. [Фергюсон Роберт, «Білім берудегі шахмат» зерттеуінің қысқаша мазмұны, Манхэттен ауданының муниципалдық колледжінде өткен «Білім берудегі шахмат: дана қадам» конференциясында ұсынылған баяндама, қаңтар 12-13, 1995]
15. Ватников И. Е. Дрезден начинается // 64 - Шахматное обозрение. - 1988. - № 21. - С. 22-24. [И. Е.Ватников. Дрезден бастайды // 64 - Шахматқа шолу. - 1988. - № 21. - 22-24 Б.]
16. Фоминых М.В. Шахматы как источник радости//философия 171 -175 [М.В.Фоминых. Шахмат қуаныш көзі ретінде // 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. [Э. О.Ласкер. Шахмат ойынының мәні туралы. 1924 жылы 18 ақпанда Ленинградта оқылған доктор Э. Ласкер дәрісі // шахмат парағы (Бүкілресейлік шахмат одағының органы)]
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. [И. Г.Сухин. XX ғасырдағы журналдардан [Электрондық ресурс] - Экраннан алынған атауы. - Өтініш берген күн: 19.05.2023 ж]
- 19.Крогиус Н. В. Шахматы : игра и жизнь. - Ростов н/Д : Феникс, 2011 - С. 76. [Н. В.Крогиус. Шахмат; ойын мен өмір. - Ростов н/Д : Феникс, 2011 - 76 Б.]
 - 20.Сухомлинский В. А. Сердце отдаю детям. - Киев: Радянська школа, 1974. - С. 156. [В. А.Сухомлинский. Мен балаларға жүрегімді арнаймын, Киев: Радянська школа, 1974. - 156 Б.]
 - 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. [Израильдің білім беру жүйесіндегі және әлем елдеріндегі шахмат, 2018 [Электрондық ресурс]. Өтініш берген күн: 19.02.2023]
 - 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-shakhmatnoy-sverkhderzhave/> - Дата обращения:19.02.2023 г. [Шахматтан алып держава ретінде Армения туралы ең жақсы 5 факт [Электрондық ресурс] Өтініш берген күн: 19.02.2023]
 - 23.В школах Грузии будут преподавать шахматы [Электронный ресурс] — URL: <https://jnews.ge/?p=92535> - Дата обращения:19.02.2023 г. [Грузия мектептерінде шахмат оқытылады [Электрондық ресурс] Өтініш берген күн: 19.02.2023]
 - 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. [Израильдің білім беру жүйесіндегі және әлем елдеріндегі шахмат, 2018 [Электрондық ресурс] Өтініш берген күн: 19.02.2023]
 - 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. [25 мыңға жуық оқушы мектеп бағдарламасы аясында шахматты бірінші болып үйрене бастайды [Электрондық ресурс] Өтініш берген күн: 19.02.2023]
 - 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. [Израильдің білім беру жүйесіндегі және әлем елдеріндегі шахмат, 2018 [Электрондық ресурс] - Өтініш берген күн: 19.02.2023]
 - 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. [Раунд-Рокта Ұлттық орта мектеп чемпионаты (К8) басталады, оған 1200-ден астам адам катысады [Электрондық ресурс] - Өтініш берген күн: 25.04.2023]
 - 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: 26.04.2023г.

- [Гуджарат - Үндістандағы мектептерде шахмат бағдарламаларын іске қосқан алғашқы және жалғыз мемлекеттік үкімет [Электрондық ресурс] - Өтініш берген күн: 26.04.2023]
- 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. [Мектептердегі шахмат бойынша FIDE-ECU (Халықаралық шахмат федерациясы - Еуропалық шахмат одақ) зерттеу есебі [Электрондық ресурс] - Өтініш берген күн: 19.02.2023]
- 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. [Мектептердегі шахмат бойынша FIDE-ECU (Халықаралық шахмат федерациясы - Еуропалық шахмат одағы) зерттеу есебі [Электрондық ресурс] - Өтініш берген күн: 19.02.2023]
- 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. [Джудит Полгар Қытайда шахмат бойынша білім беру бағдарламасын әзірлеуде [Электрондық ресурс] - Өтініш берген күн: 19.05.2023]
- 32.Изучаешь шахматы – успеваешь лучше. [Электронный ресурс] - URL: <https://yessenovfoundation.org/izuchaj-shahmaty-uspevaj-luchshe/> - Дата обращения: 20.05.2023 г. [Сіз шахматты үйренесіз - жақсы жұмыс жасайсыз. [Электрондық ресурс] - Өтініш берген күн: 20.05.2023]

ISBN 978-601-80509-4-7



9 786018 050947