

1. Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Шахматная азбука» направлена на развитие творческих способностей и творческого мышления учащихся начальных классов. А именно, на расширение кругозора учащихся, развитие логического мышления, умения анализировать. Решение шахматных задач, связанных с логическим мышлением закрепит интерес детей к познавательной деятельности, будет способствовать развитию мыслительных операций и общему интеллектуальному развитию.

Содержание программы соответствует познавательным возможностям младших школьников и предоставляет им возможность работать на уровне повышенных требований, развивая учебную мотивацию.

Цель программы:

Содействовать развитию познавательных умений, логического мышления, творческих и коммуникативных способностей обучающихся.

Задачи программы:

- обучение детей играть в шахматы без нарушений правил игры;
- воспитание справедливости, дружеских отношений, волевых качеств;
- развитие личностных, регулятивных, познавательных и коммуникативных универсальных учебных действий, навыков сотрудничества, взаимодействия и взаимопомощи в группе при решении общих задач.

2. Общая характеристика программы.

Программа «Шахматная азбука» реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности в рамках Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

Актуальность данной программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням

тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность. Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Ценностные ориентиры содержания программы.

Шахматы способствуют улучшению внимания школьника. Шахматы учат ребёнка предупреждать и контролировать угрозы противника.

Обучение младших школьников шахматам даёт положительные результаты уже сегодня, но от использования межпредметных связей можно ожидать дополнительного эффекта. Эффект будет получен за счёт комплексного представления младшему школьнику знаний и, как следствие, ускорения развития ученика.

Шахматы имеют тесные межпредметные связи почти со всеми предметами, составляющими базовый компонент образования в начальной школе. Специфика шахматной игры позволяет понять основы различных наук на шахматном материале.

В процессе игры реализуются функции контроля, планирования и анализа, как и при любом процессе управления.

Шахматная партия является цепочкой принимаемых обеими сторонами решений, а каждый ход — это аргумент в споре двух конфликтующих структур.

Шахматы являются также удобным материалом для моделирования различных процессов.

3. Место курса в учебном плане

Общее число часов, отведённых на изучение курса «Шахматная азбука» в начальной школе составляет 135ч (один час в неделю в каждом классе).

4. Требования к личностным, метапредметным и предметным результатам освоения программы

В результате изучения данной программы обучающиеся получают возможность формирования

Личностных результатов:

- *Определять и высказывать* под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, *делать выбор*, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметных результатов :

Регулятивные УУД:

- *Определять и формулировать* цель деятельности с помощью учителя.
- *Проговаривать* последовательность действий.
- Учиться *высказывать* своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
- Учиться *работать* по предложенному учителем плану.
- Учиться *отличать* верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- Ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью учителя.
- Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: *делать выводы* в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

- Донести свою позицию до других: *оформлять* свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- *Слушать* и *понимать* речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов:

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;

- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

Календарно-тематическое планирование

1 год обучения (33 часа;1 час в неделю)

№ уро ка	Тема занятия	Виды деятельности.	Дата проведения
	1. Шахматная доска		
1.	Знакомство с шахматной доской	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.	
2.	Шахматная доска	Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».	
	2. Шахматные фигуры.		
3-4.	Знакомство с шахматными фигурами	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры.	
	3. Начальная расстановка фигур.		
5.	Начальное положение фигур	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры.	

4. Ходы и взятие фигур.			
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры.	
7.	Ладья в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».	
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры.	
9.	Слон в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	
10.	Ладья против слона.	Дидактические задания и игры.	
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	
12.	Ферзь в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	
13.	Ферзь против ладьи и слона.	Дидактические задания и игры.	
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры.	
15.	Конь в игре.	Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».	
16.	Конь против ферзя, ладьи слона.	Дидактические задания и игры.	
17.	Знакомство с пешкой.	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры.	
18.	Пешка в игре.	Дидактические задания и игры.	

19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Дидактические задания и игры».	
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры.	
21.	Король против других фигур.	Дидактические задания и игры «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки).	
22-23.	5. Цель шахматной партии. Шах.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания.	
24-25.	Мат.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания.	
26-27.	Ставим мат.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход».	
28.	Ничья, пат.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	
29-30.	Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	
	6. Игра всеми фигурами из начального положения.		
31-32.	Шахматная партия.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	
		Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.	
33.	Повторение программного материала.	Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.	

2 год обучения (34 часа; 1 час в неделю)

№ уро ка	Тема занятия	Виды деятельности	Дата проведения
1.	Повторение изученного материала. Повторение изученного материала.	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы шахматных фигур. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика (игра всеми фигурами из начального положения).	
2.	Повторение изученного материала.	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты ничьей. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Задания на мат в один ход. Демонстрация коротких партий. Дидактические игры и задания. Игровая практика.	
3.	1. Краткая история шахмат. Краткая история шахмат.	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.	
4.	2. Шахматная нотация. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Дидактические игры и задания «Назови вертикаль», «Назови горизонталь», «Назови диагональ», «Какого цвета поле», «Кто быстрее», «Вижу цель». Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с e1 – на e2».	
5.	Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов.	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).	
6.	3. Ценность шахматных фигур. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Дидактические игры и задания «Кто сильнее», «Обе армии равны». Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ферзя). Игровая практика.	
7.	Ценность шахматных фигур. Достижение материального перевеса.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш ладьи, слона, коня). Игровая практика.	

8.	Ценность шахматных фигур. Способы защиты.	Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Дидактические игры и задания «Защита» (уничтожение атакующей фигуры, уход из-под боя). Игровая практика.	
9.	Ценность шахматных фигур. Защита.	Защита. Дидактические игры и задания «Защита» (защита атакованной фигуры другой своей фигурой, перекрытие, контратака). Игровая практика.	
10.	4. Техника матования одинокого короля. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля.	Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания. Игровая практика.	
11.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и ладья против короля.	Ферзь и ладья против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
12.	Техника матования одинокого короля. Ферзь и король против короля.	Ферзь и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
13.	Техника матования одинокого короля. Ладья и король против короля.	Ладья и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.	
14.	5. Достижение мата без жертвы материала Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
15.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
16.	Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	Учебные положения на мат в два хода в дебюте. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Защита от мата. Дидактические игры и задания «Защитись от мата». Игровая практика.	
17.	6. Шахматная комбинация. Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения.	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
18.	Матовые комбинации. Тема завлечения.	Матовые комбинации. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	

19.	Матовые комбинации. Тема блокировки.	Матовые комбинации. Тема блокировки. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
20.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия.	Матовые комбинации. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
21.	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	Матовые комбинации. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
22.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	Матовые комбинации. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика.	
23.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
24.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связи.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связи. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
25.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
26.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема превращения пешки. Дидактические игры и задания «Проведи пешку в ферзи». Игровая практика.	
27.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала». Игровая практика.	
28.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	
	Комбинации для достижения	Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Дидактические	

29.	ничьей. Комбинации на вечный шах.	игры и задания «Сделай ничью». Игровая практика.	
30.	Типичные комбинации в дебюте.	Типичные комбинации в дебюте. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	
31.	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.	
32-33-34	Повторение программного материала Повторение программного материала	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	

3 год обучения (34 часа;1 час в неделю)

№ ур ока	Тема занятия	Виды деятельности	Дата проведения
	Повторение изученного материала		
1	Повторение изученного материала.	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.	
2	Игровая практика		
3	Повторение изученного материала.	Шахматная нотация. Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля. Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала.	
4	Практика матования одинокого короля (дети играют попарно).		
	Основы дебюта		
5	Двух- и трехходовые партии.	Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание	

6	Решение задания “Мат в 1 ход”	“Мат в 1 ход” (на втором либо третьем ходу партии).	
7	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	Дидактические задания “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	
8	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”.	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Защитись от мата	
9	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.		
10	Решение заданий.		
11	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	Дидактические задания “Поставь детский мат”, “Мат в 1 ход”, “Защитись от мата”.	
12	Решение заданий		
13	Черные копируют ходы белых. Наказание “повторюшек”.	Дидактические задания “Поставь мат в 1 ход “повторюшке”, “Выиграй фигуру у “повторюшки”.	
14	Решение заданий		
15	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	Дидактическое задание “Выведи фигуру”.	
16	Решение задания “Выведи фигуру”.		
17	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.	
18	Решение заданий.		

19	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	Дидактические задания “Захвати центр”, “Выиграй фигуру”.	
20	Решение заданий.		
21	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка.	Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному королю”, “Поставь мат в 2 хода neroкированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.	
22	Решение заданий.		
23	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	Дидактические задания “Чем бить черную фигуру?”, “Сдвой противнику пешки”.	
24	Решение заданий.		
25	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	Дидактические задания “Выиграй фигуру”, “Сдвой противнику пешки”, “Успешное развязывание”.	
26	Решение заданий.		
27	Очень коротко о дебютах. Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.		
28	Решение заданий.		
29	Типичные комбинации в дебюте.	Дидактические игры и задания. Игровая практика.	
30	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).		
	Повторение программного материала		
31-34	Повторение программного материала		

4 год обучения (34 часа; 1 час в неделю)

№ урока	Тема занятия	Виды деятельности	Дата проведения
1	Повторение изученного материала. Повторение изученного материала.	Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.	
2	Игровая практика		
3	Повторение изученного материала.		
4	1. Основы миттельшпиля Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	Дидактическое задание “Выигрыш материала Дидактическое задание “Выигрыш материала”.	
5	Игровая практика		
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.		
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.		
8	Решение задания “Выигрыш материала”.	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению		

	материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.		
10	Решение заданий.		
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	
12	Решение заданий.		
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.		
14	Решение заданий.		
15	.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	
16	Решение заданий.		

17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	Дидактическое задание “Сделай ничью”.	
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.		
19-20	Классическое наследие. Решение заданий		
21	2. Основы эндшпиля Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	
22	Решение заданий		
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	
24	Решение заданий		
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.	
26	Решение заданий		
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	Дидактическое задание “Квадрат”.	

28	Решение заданий		
28	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	
30	Решение заданий		
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.	Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	
32	Решение заданий		
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.	
34	Повторение программного материала. Решение заданий		