

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«БАБАЮРТОВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №3
ИМ. З. А. МАРТУНКАЕВА»

«СОГЛАСОВАНО»
Руководитель центра
Исмаилов М. Д.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО КУРСУ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ « Увлекательные шахматы »

Направленность программы: общеинтеллектуальное

Возраст обучающихся: _____
Класс/ классы: _____
Срок реализации: 1 год.
Количество часов в год: 68 часа

Составитель:
учитель английского языка
высшей квалификационной категории
Атаева Г.А.

с. Бабаюрт
2021 год

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Мир шахмат» разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-03 "Об образовании в Российской Федерации", «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утв. приказом Минобрнауки России от 29.08.2013 № 1008, Концепцией развития дополнительного образования детей.

Рабочая программа по шахматам адресована для детей 10-14 лет, составлена на основе авторской программы «Шахматы - школе» под редакцией И. Г. Сухина, рекомендованной Министерством образования и науки Российской Федерации в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования.

Актуальность.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы. Шахматы как специфический вид человеческой деятельности получают всё большее признание в России и во всём мире. Шахматы сближают людей всех возрастов и профессий в любой части Земли. Не случайно Международная шахматная федерация (ФИДЕ) выбрала девиз: «Gens una sumus», «Мы все - одна семья».

Шахматы доступны людям разного возраста, а единая шахматная символика создаёт необходимые предпосылки для международного сотрудничества, обмена опытом. Шахматы - часть мирового культурного пространства. 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 некомуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

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.

Цель программы.

Создание условий для личностного и интеллектуального развития детей, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи.

Обучающие:

- формирование ключевых компетенций (коммуникативных, интеллектуальных, социальных) средством игры в шахматы;
- формирование критического мышления;
- формировать умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

- умение находить простейшие тактические идеи и приемы и использовать их в практической игре;

- умение оценивать позицию и реализовать материальный перевес;

- овладение навыками игры в шахматы.

Развивающие:

- формирование конкретного системного мышления, развитие долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания, творческого мышления;
- формирование творческих качеств личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность) Воспитательные:
- формирование адекватной самооценки, самообладания, выдержки, воспитание уважения к чужому мнению; воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Ценностные ориентиры содержания программы.

Шахматы способствуют улучшению внимания детей, учат ребёнка предупреждать и контролировать угрозы противника. В данном случае развитию внимания способствует мотивация, возникающая у ребёнка в процессе интеллектуального единоборства. Важной задачей для современной начальной школы является развитие наглядно-образного мышления. На шахматном материале очень удобно формировать у детей рефлексию и определять её глубину. Обучение детей шахматам даёт положительные результаты уже сегодня, но от использования межпредметных связей можно ожидать дополнительного эффекта. Эффект будет получен за счёт комплексного представления ребёнку знаний и, как следствие, ускорения его развития. Установлено, что 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.

Например, обычное поле шахматной доски может рассматриваться как единица шахматного пространства (философский аспект), как элемент множества полей, образующих линию, или как множество, являющееся пересечением других множеств — вертикали, горизонтали и диагонали (теория множеств), как элемент кодирования (информатика) или как точка в системе координат (математика). Наиболее близким к шахматам предметом является математика, и в частности геометрия. Геометрическая составляющая шахмат особенно сильна. Например, правило квадрата и приём «Треугольник» в пешечном эндшпиле расширяют представления ребёнка об особенностях использования геометрических фигур в шахматной борьбе. Уже в начале курса сведения об именах линий и полей при изучении темы «Шахматная доска» являются материалом по теме «Кодирование информации» — одной из важнейших в школьном курсе информатики. Курс шахмат также обеспечивает пропедевтику курса менеджмента, так как 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.

2. Организационно-педагогические условия реализации программы.

❖ Адресат программы, категория обучающихся.

Дополнительная образовательная программа «Мир шахмат» рассчитана для детей 10-14 лет. Численный состав кружка - 12 человек. Программа «Мир шахмат» физкультурно-спортивного направления.

Объем программы: программа рассчитана на 1 год обучения (68 часов)

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

Форма организации занятия: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность), **формы проведения занятия** - беседа, практическое занятие.

Методы организации образовательного процесса: словесный, наглядный, практическая работа.

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

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

❖ Материально-техническое обеспечение программы

Оборудование:

столы, стулья, демонстрационная шахматная доска с магнитными фигурами, компьютер, экран, проектор, плакаты, инструменты.

Инструменты:

1. тетрадь в крупную клетку
2. шахматные доски
3. наборы шахматных фигур
4. шахматные часы

3. Учебно-тематическое планирование.

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	Шахматная доска	2	1	1
2.	Шахматные фигуры	9	2	7
3.	Начальная расстановка фигур	1	0	1
4.	Ходы и взятие фигур	6	0	6
5.	Цель шахматной партии	12	3	9
6.	Методы атаки на короля. Игра всеми фигурами из начального положения	3	0	3
7.	Итоговое занятие	1	0	1
Итого		34	6	28

3. Планируемые результаты освоения программы

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 педагога.

Проговаривать последовательность действий.

Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.

Учиться работать по предложенному педагогом плану.

Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.

Учиться совместно с педагогом и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога.

Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога.

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.

Контроль и оценка планируемых воспитательных результатов:

В основу изучения программы положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

Первый уровень результатов — приобретение ребёнком социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ребёнка со своими педагогами как значимыми для него носителями

положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов — получение ребёнком опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие детей между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной просоциальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов — получение ребёнком опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых немислимо существование гражданина и гражданского общества

Содержание программы.

1. Шахматная доска

Легенда о происхождении шахмат. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания

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

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

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

2. Шахматные фигуры

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

Дидактические игры и задания

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

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

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

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

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

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

3. Начальная расстановка фигур

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

Дидактические игры и задания

"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

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

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

4. Ходы и взятие фигур

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

Дидактические игры и задания

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

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

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

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

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

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

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

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

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

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее - побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

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

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

5. Цель шахматной партии

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

Дидактические игры и задания

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

10. Ответы

1б, 2в, 3 а, 4б (4 балла)

5 . 1-не встречается, 2-короля, 3- умение атаковать фигуры соперника (например, нападение на ферзя) **6 баллов**

6 . а)- вперед на 1-2 поля

-б) нет

-в) по диагонали

г) нет

д) нет

е) нет

ж) ферзя, ладью, слона, коня

з) нет, они из одной армии

и) вперед на 1 поле, или на 2 поля

к) на одну клетку во всех направлениях.

(10 баллов)

Максимальное количество баллов -20.

8. Список информационных источников

Литература для педагога:

1. Калиниченко Н.М. Шахматы для начинающих: правила, навыки, тактики. - М.: БОМБОРА, 2018. - 352 с.
2. Калиниченко Н. Практикум по шахматной тактике.- СПб: Питер, 2014. - 144 с.
3. Сухин И.Г. Волшебные фигуры. - М.: Новая школа, 2017. - 350 с.
4. Сухин И.Г. Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 2017. - 340 с.
5. Сухин И. Г. Шахматы в школе. Пособие для учителя: издание 2-е. — Обнинск: Духовное возрождение, 2013. — 224 с.
6. Сухин И.Г. Шахматы в начальной школе: первый год обучения. - М.: - ООО Издательство Астрель, 2018. – 256 с.
7. Сухин И. Г. Шахматы в школе. Пособие для учителя: издание 2-е. — Обнинск: Духовное возрождение, 2013. — 224 с.
8. Чернев Ирвинг. Основы шахмат. Шаг за шагом. - М.: Эксмо, 2018. - 272 с.

Литература для детей:

1. Сухин И.Г. Шахматы. Полный курс для детей.- М.: - ООО Издательство Астрель, 2018. - 160 с.
2. Трофимова А. Учебник юного шахматиста. - М.: Феникс, 2014. - 270 с.

Интернет - ресурсы:

1. Бесплатные шахматы онлайн <https://lichess.org>
2. Играть в шахматы онлайн с компьютером <https://chessok.net/chessonline/>
3. Обучающая игра «Динозавры учат шахматам» <https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html>

6. Календарно-тематическое планирование.

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Элементы содержания	
1	История возникновения шахмат. Шахматная доска.	2	Знакомство детей с шахматами. Легенда о возникновении шахмат. Основные вехи истории шахмат, их место в мировой культуре. Две армии на шахматной доске. Соперники, противники, партнёры. Расположение доски перед началом игры. Шахматные поля. Горизонтали, вертикали, диагонали. Обозначение вертикалей и горизонталей на шахматной доске. «Адрес» поля как места пересечения вертикали и горизонтали. Диаграмма. Центр и угловые поля.	Теория /практика
2	Сильнейшие шахматисты мира. Шахматная нотация.	2	Две армии - белая и чёрная. Фигуры и пешки. В какой последовательности расставлять фигуры и пешки на доске, чтобы не ошибиться. «Ферзь любит свой цвет, а король - чужой цвет».	Теория /практика
3	Шахматные фигуры. Начальное положение.	2	Пешка-душа партии. Сколько пешек на доске и как они называются. Как ходит и бьёт пешка. Правило взятия на проходе. Правило превращения пешки. Проходные пешки. Блокированные пешки. Сдвоенные, связанные и изолированные пешки. Дидактическая игра «Кто раньше?», «Домик и мухоморы», «Лабиринт».	Теория /практика
4	Пешка.	2	Ход ладьей. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт».	Теория /практика
5	Ладья.	2	Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай чёрную ладью», «Задержи проходные».	Теория /практика
6	Ладья против ладьи. Ладья против пешек.	2	Ход слоном. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт».	Теория /практика
7	Слон.	2	Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай чёрного слона», «Задержи проходные».	Теория /практика
8	Слон против слона, против ладьи и против пешек.	2		Теория /практика

9	Ходы и взятия фигур.	2	Дидактическая игра «Лабиринт».	Теория / практика
10	Ферзь.	2	Ход ферзём. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт».	Теория / практика
11	Ферзь против ферзя, ладьи, слона и пешек.	2	Нападение. Двойной удар. Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Задержи проходные».	Теория / практика
12	Конь.	2	Ход конём. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт».	Теория / практика
13	Конь против фигур и пешек.	2	Нападение и защита. Двойной удар. Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Задержи проходные», «Поймай чёрного коня».	Теория / практика
14	Ценность фигур. Выгодно-невыгодно.	2	Пешка - мера веса шахматной фигуры. Сколько пешек «везут» (или стоят) конь, слон, ладья и ферзь. Понятие о выгодном и невыгодном размене. Дидактические задания «Сколько стоит?», «Больше, меньше или равно?», «Что выгоднее побить?»	Теория / практика
15	Король.	2	Ход королём. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт».	Теория / практика
16	Король против фигур и пешек.	2	Нападение и защита. Двойной удар королём. Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Задержи проходные», «Поймай чёрную фигуру».	Теория / практика
17	Нападение на короля - шах.	2	Шахматная нотация - повторение и обобщение. Что такое шах. Шах различными фигурами. Три способа защиты от шаха. Дидактические задания «Объяви все возможные шахи», «Укажи все защиты от шаха».	Теория / практика
18	Вскрытый шах и двойной шах.	2	Вскрытый (открытый шах) шах. Двойной шах. Дидактические задания «Объяви скрытый шах», «Объяви двойной шах».	Теория / практика
19	Мат как цель игры в шахматы.	2	Что такое мат. Как матают пешка, ладья, слон, конь и ферзь. Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат в один ход».	Теория / практика
20	Основной ход - рокировка.	2	Длинная и короткая рокировка. Когда можно рокировать. Дидактические задания «Можно или нельзя рокировать?».	Теория / практика
21	Мат в один ход - более сложные случаи.	2	Дидактические задания «Поставь мат в один ход».	Теория / практика
22	Ничья. Пат, вечный шах.	2	Разновидности ничьей. Вечный шах. Чем огличается пат от мата. Дидактическое задание «Пат или не пат?»	Теория / практика

23	Линейный мат. Мат в два хода.	2	Матование двумя ладьями одинокого короля. Мат в два хода (Простейшие случаи).	Теория / практика
24	Мат королём и ферзём.	2	Метод отсечения короля в угол. Патовые ловушки. Дидактические задания «Мат в один ход и мат в два хода».	Теория / практика
25	Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры.	2	Двойной удар пешкой, слоном, ладьёй, ферзём и конём. Шах с выигрышем фигуры.	Теория / практика
26	Связка.	2	Полная и неполная связка. Давление на связку. Дидактические задания «Выиграй фигуру при помощи связки», «Спаси связанную фигуру». Мат Леталя.	Теория / практика
27	Спёртый мат.	2	Старинная комбинация с жертвой ферзя. Дидактические задания «Мат в один ход», «Мат в два хода».	Теория / практика
28	Детский мат.	2	Детский мат. Как защититься от детского мата. Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».	Теория / практика
29	Опасная диагональ.	2	Самый короткий мат. Опасная диагональ. Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».	Теория / практика
30	Перевес в развитии.	2	Атака на застрявшего в центре короля. Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».	Теория / практика
31	Атака на короля. Жертва на f7 (f2)	2	Продолжение темы «Атака на короля в центре». Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение». Типовая жертва на f7 (f2).	Теория / практика
32	Атака позиции рокировки.	2	Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».	Теория / практика
33	Тренировочные упражнения по закреплению знаний в шахматы.	2	Повторить знания о шахматной доске, шахматных фигурах; умение ставить мат королю, решать шахматные примеры; умение ориентироваться на шахматной доске	Теория / практика
34	Итоговое шахматное занятие	2	Повторить знания о шахматной доске, шахматных фигурах; умение ставить мат королю, решать шахматные примеры; умение ориентироваться на шахматной доске	
ИТОГО: 68 часа				