

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Департамент образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа-Югры

комитет по образованию администрации Ханты – Мансийского района

МКОУ ХМР «СОШ с.Селиярово»

УТВЕРЖЕНО  
Директор  
Ернова И.П.  
Приказ 275-О  
От 02.06.2022г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

Внеурочной деятельности

«Шахматы в школе»

для 1 класса

начального общего образования на 2022-2023 учебный год

Составитель: Брюханова Светлана Юрьевна  
учитель начальных классов

с. Селиярово 2022г.

## **ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

---

Настоящая программа по шахматам составлена на основе:

1. В соответствии с приказами Департамента образования и молодежной политики Ханты-Мансийского автономного округа – Югры от 19.07.2016 №1145/210 "Об утверждении дорожной карты по развитию шахматного образования в образовательных организациях Ханты-Мансийского автономного округа – Югры", от 28.07.2016 №1190 "Об исполнении мероприятий дорожной карты по развитию шахматного образования в образовательных организациях Ханты-Мансийского автономного округа – Югры", от 23.05.2017 "О реализации шахматного образования в Ханты-Мансийском автономном округе - Югре", от 30.06.2017 №1066/196 "Об утверждении Концепции развития шахматного образования в Ханты-Мансийском автономном округе – Югре с учетом создания условий непрерывного шахматного образования (от дошкольного до профессионального) и разработки личностно-ориентированных разноуровневых программ обучения, расширения вариативности форм и технологий обучения по предмету "Шахматы"
2. Основной образовательной программы начального общего образования МБОУ «СШ №2-многопрофильная им. Е.И.Куропаткина»;
3. «О развитии шахматного образования в системе образования РФ» - приказ Министерства Образования РФ №2211 от 18.05.2004г.
4. «О реализации научно-методического направления «Популяризация шахматного образования» от 12.05.15г. №104.

Рабочая программа по шахматам адресована для первого года обучения и составлена на основе авторской программы «Шахматы - школе» под редакцией Э.Э.Уманской Е.А., Прудникова, Е.И.Волкова рекомендованной Министерством образования и науки Российской Федерации в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования и обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя составлены автором программы И. Г. Сухиным).

### **ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ИЗУЧЕНИЯ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «Шахматы в школе»**

Создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, 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.

Программа реализуется по учебнику:

– Э.Э. Уманская, Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова Шахматы в школе: учебник. Второй год обучения. – М.: «Просвещение», 2020.

### **МЕСТО ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ШАХМАТЫ В ШКОЛЕ» В УЧЕБНОМ ПЛАНЕ**

Программой предусматривается 33 шахматных занятия, поэтому для прохождения программного материала отводится 1 час в неделю, 33 учебных недели.

### **СОДЕРЖАНИЕ**

---

Для занятий используется специальная литература, карточки с диаграммами для решения задач и упражнений, демонстрационная шахматная доска и фигуры, комплекты шахмат.

#### ***Первое знакомство с Шахматным королевством.***

Из истории шахмат.

#### ***Шахматная доска - поле шахматных сражений:***

Знакомство с основными понятиями:

Горизонтали,

Вертикали

Диагонали

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.

"Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее.

"Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например: "Вторая горизонталь").

### ***Шахматные фигуры. Первое знакомство.***

«Тронул - ходи!». Белая и черная армии.

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.

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

"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.

### ***Начальная позиция.***

Расстановка фигур перед шахматной партией.

Правило: "Ферзь любит свой цвет".

Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением 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.

### ***ПЕШКИ***

Благородные пешки черно-белой доски.

«Маленькая да удаленькая. Всю доску прошла - фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила.

«Подножка» (правило взятие на проходе).

Дидактические игры и задания:

«В бой идут одни только пешки».

«Игра на уничтожение».

### ***КОРОЛЬ***

Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин".

### ***ЛАДЬЯ***

Ход, взятие.

Дидактические игры и задания:

Одна против пешек. Лабиринт.

Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры».

## **СЛОН**

Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.

Легкая и тяжелая фигура.

Ладья против слона.

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Сними часовых", "Лабиринт", "Кратчайший путь", "Атака неприятельской фигуры", "Взятие", "Защита".

## **ФЕРЗЬ**

«Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя.

Ход, взятие.

Ферзь против ладьи, слона

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Кратчайший путь".

## **КОНЬ**

Ход, взятие, сила.

Игра конем на усеченной доске.

Конь против ферзя, ладьи, слона

Дидактические игры и задания:

"Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь".

## **Относительная ценность фигур.**

Ценность фигур.

Сравнительная сила фигур.

Дидактические игры и задания:

"Кто сильнее". Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: "Какая фигура сильнее? На сколько?"

"Обе армии равны". Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

## **Шах.**

Что такое шах. Понятие о шахе.

Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.

Защита от шаха.

Дидактические игры и задания:

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

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

***Мат - цель игры.***

Техника матования одинокого короля:

Две ладьи против короля.

Ферзь и ладья против короля.

Дидактические игры и задания:

"Шах или мат". Шах или мат черному королю? "Мат или пат".

Решение шахматных задач и упражнений.

***Ничья.***

Варианты ничьей.

Пат. Отличие пата от мата. Примеры на пат.

Дидактическое задание:

"Пат или не пат".

***Рокировка.***

Длинная и короткая рокировка.

Правила рокировки.

Дидактическое задание:

"Рокировка".

Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

***Шахматная партия.***

Начало шахматной партии.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Правила и законы дебюта.

Игра всеми фигурами из начального положения.

***Короткие шахматные партии.***

***Занимательные страницы шахмат.***

***Шахматные сказки.***

Все дидактические игры и задания моделируются в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

---

**ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

## **Предметные результаты:**

### **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.

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов			Дата изучения	Виды деятельности	Виды, формы контроля	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы
		всего	контрольные работы	практические работы				
Раздел 1. Шахматная доска								
1.1.	Знакомство с шахматной доской	1	0	2	06.09.2022	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
1.2.	Шахматная доска	1	0	0	13.09.2022	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске.	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».

						Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.		
<b>Раздел 2. Шахматные фигуры.</b>								
2.1.	Знакомство с шахматными фигурами	1	0	0	20.09.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
2.2.	Знакомство с шахматными фигурами	1	0	0	27.09	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
<b>Раздел 3. Начальная расстановка фигур.</b>								
3.1.	Начальное положение	1	0	0			Устный опрос	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
<b>Раздел 4. Ходы и взятие фигур.</b>								
4.1	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1	0	0		Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	Письменный контроль;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
4.2	Ладья в игре.	1	0	0		Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
4.3	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1	0	0		Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белополюсные и чернополюсные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».

						часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».		
4.4.	Слон в игре.	1	0	0		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), «Ограничение подвижности».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
4.5	Ладья против слона.	1	0	0		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
4.6	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	0	0		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
4.7	Ферзь в игре.	1	0	0		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».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
4.8	Ферзь против ладьи и слона.	1	0	0		Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
4.9	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	0	0		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».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
4.10	Конь в игре.	1	0	0		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».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
4.11	Конь против ферзя, ладьи слона.	1	0	0		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».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».

4.12	Знакомство с пешкой.	1	0	0		Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
4.13	Пешка в игре.	1	0	0		Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
4.14	Король против других фигур. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	0	0		Дидактические задания и игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, многопешечные положения), «Ограничение подвижности».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
4.15	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1	0	0		Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
4.16	Король против других фигур.	1	0	0		Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».

**Раздел 5. Цель шахматной партии.**

5.1, 5.2	Шах.	2	0	0		Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
5.3, 5.4	Мат.	2	0	0		Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
5.5, 5.6	Ставим мат.	2				Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».

5.7	Ничья, пат.	1				Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
5.8, 5.9	Рокировка.	2				Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
Раздел 6. Игра всеми фигурами из начального положения.								
6.1	Шахматная партия.	1				Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода».	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
6.2	Шахматная партия.	1				Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий.	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
6.3	Повторение программного материала.	1				Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.	Устный опрос;	Задания на платформах: «Учи.ру», «skysmart класс».
	итого	33						

## ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

---

1 класс

№	Тема занятия	Количество часов	Дата	Виды, формы контроля
---	--------------	------------------	------	----------------------

		Всего	Контроль ные работы	Практическ ие работы		
	<b>1. Шахматная доска</b>					
1	Знакомство с шахматной доской	1				Устный опрос
2.	Шахматная доска	1				Устный опрос
	<b>2. Шахматные фигуры.</b>					Устный опрос
3. 4.	Знакомство с шахматными фигурами	1				
	<b>3. Начальная расстановка фигур.</b>					Устный опрос

5.	Начальное положение	1		
	<b>4. Ходы и взятие фигур.</b>			Устный опрос
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1		
7.	Ладья в игре.	1		Устный опрос
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1		Устный опрос
9.	Слон в игре.	1		Устный опрос
10.	Ладья против слона.	1		Устный опрос
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1		Устный опрос
12.	Ферзь в игре.	1		Устный опрос
13.	Ферзь против ладьи и слона.	1		Устный опрос
14.	Знакомство с	1		Устный опрос

	шахматной фигурой. Конь.			
15.	Конь в игре.	1		Устный опрос
16.	Конь против ферзя, ладьи слона.	1		Устный опрос
17.	Знакомство с пешкой.	1		Устный опрос
18.	Пешка в игре.	1		Устный опрос
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1		Устный опрос
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1		Устный опрос
21.	Король против других фигур.	1		Устный опрос
	<b>5. Цель шахматной</b>			Устный опрос



	<b>партии.</b>			
22. 23.	Шах.	1		Устный опрос
24. 25.	Мат.	1		Устный опрос
26. 27.	Ставим мат.	1		Устный опрос
28.	Ничья, пат.	1		Устный опрос
29. 30.	Рокировка.	1		Устный опрос
	<b>6. Игра всеми фигурами из начального положения.</b>			Устный опрос
31.	Шахматная партия.	1		Устный опрос
32.	Шахматная партия.	1		Устный опрос
33.	Повторение программного материала.	1		Устный опрос

## УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

– Э.Э. Уманская, Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова Шахматы в школе: учебник. Второй год обучения. – М.: «Просвещение», 2020.

**ОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ УЧЕБНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ УЧЕНИКА**

– Э.Э. Уманская, Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова Шахматы в школе: учебник. Второй год обучения. – М.: «Просвещение», 2020.

**ЦИФРОВЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ И РЕСУРСЫ СЕТИ ИНТЕРНЕТ:**

«Учи.ру», «skysmart класс».