

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ГИМНАЗИЯ № 1 г. КАРАБУЛАК»

РАССМОТРЕНО

Зам.директора по дополнительному
образованию ГБОУ «Гимназия № 1
г. Карабулак им. А.Б. Дошаклаева»

О.И. Бириханова
протокол № 1 от _____

«28» 08 2023 г.

СОГЛАСОВАНО

Зам.директора по НМР
ГБОУ «Гимназия № 1 г.

К.М. Чапанов
Заместитель директора
по НМР
Дошаклаева»

К.М. Чапанов

«30» 08 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБОУ «Гимназия № 1 г.
Карабулак им. А.Б. Дошаклаева»

Л.Х. Бокова

«30» 08 2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

внеурочной деятельности (ФГОС)

по шахматам

2023-2024 учебный год

Учитель	Даурбеков Руслан Магомет-Гириевич, высшая КК.
Классы	2 «А, Б, В,Г», 3«А, Б, В,Г»
Всего часов в год	34
Всего часов в неделю	1

г.Карабулак, 2023

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Введение урока «Шахматы — школе» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом уроков становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций.

Шахматы в общеобразовательной 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, особенно тем из них, кто живет в сельских регионах и обучается в малокомплектной школе, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен школьникам. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на уроках, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. В программе приводится примерный перечень различных дидактических игр и заданий, дается вариант примерного распределения программного материала, приводится перечень шахматных игр, а также шахматных дидактических игрушек, которые можно использовать в учебном процессе и сделать своими руками. Предлагается также перечень диафильмов, рекомендательный список художественной литературы и список методической литературы для учителя.

ПРОГРАММА УРОКА «ШАХМАТЫ»

Программой предусматривается 33 шахматных занятия (один час в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения школьников могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Программа разработана для учителей на начальном этапе обучения. Это обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме.

Примерная тематика курса

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. 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, ученики 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 (основная тема учебного курса). 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.

Примечание. Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как “Лабиринт”, “Перехитри часовых” и т. п., где присутствуют “заколдованные” фигуры и “заминированные” поля) моделируют в доступном для школьников 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.

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.

“Дай шах”. Требуется объявить шах неприятельскому королю.

“Пять шахов”. Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

“Защита от шаха”. Белый король должен защититься от шаха.

“Мат или не мат”. Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

“Первый шах”. Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

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

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

Дидактические игры и задания

“Два хода”. Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

К концу учебного года дети должны знать:

шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;

названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;

правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу учебного года дети должны уметь:

ориентироваться на шахматной доске;

играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

правильно помещать шахматную доску между партнерами;

правильно расставлять фигуры перед игрой;

различать горизонталь, вертикаль, диагональ;

рокировать;

объявлять шах;

ставить мат;

решать элементарные задачи на мат в один ход.

Примерное распределение программного материала (занятия 1–33)

УРОК 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Чтение и инсценировка 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.

УРОК 2. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Расположение доски между партнерами. 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. Дидактические задания и игры “Горизонталь”, “Вертикаль”.

УРОК 3. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Чтение и инсценировка дидактической сказки из книги И. Г. Сухина “Приключения в Шахматной стране” (М.: Педагогика, 1991. – с. 132–135) или дидактической сказки “Лена, Оля и Баба Яга” (читается и инсценируется фрагмент сказки; с. 3–14). Дидактическое задание “Диагональ”.

УРОК 4. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат”. Дидактические задания и игры “Волшебный мешочек”, “Угадайка”, “Секретная фигура”, “Угадай”, “Что общего?”, “Большая и маленькая”.

УРОК 5. НАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: “Ферзь любит свой цвет”. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Дидактические задания и игры “Мешочек”, “Да и нет”, “Мяч”.

УРОК 6. ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”.

УРОК 7. ЛАДЬЯ. Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), “Ограничение подвижности”.

УРОК 8. СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”.

УРОК 9. СЛОН. Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), “Ограничение подвижности”.

УРОК 10. ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА. Дидактические задания “Перехитри часовых”, “Сними часовых”, “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”, “Защита”, “Выиграй фигуру”. Термин “стоять под боем”. Дидактические 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”.

УРОК 11. ФЕРЗЬ. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”. Просмотр диафильма “Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат”.

УРОК 12. ФЕРЗЬ. Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (ферзь против ферзя), “Ограничение подвижности”.

УРОК 13. ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА. Дидактические задания “Перехитри часовых”, “Сними часовых”, “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”, “Выиграй фигуру”. Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Защита контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), “Ограничение подвижности”.

УРОК 14. КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”.

УРОК 15. КОНЬ. Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), “Ограничение подвижности”.

УРОК 16. КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА. Дидактические задания “Перехитри часовых”, “Сними часовых”, “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”, “Защита”, “Выиграй фигуру”. Дидактические игры “Захват контрольного поля”, “Игра на уничтожение” (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), “Ограничение подвижности”.

УРОК 17. ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания “Лабиринт”, “Один в поле воин”.

УРОК 18. ПЕШКА. Дидактические игры “Игра на уничтожение” (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), “Ограничение подвижности”.

УРОК 19. ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА. Дидактические задания “Перехитри часовых”, “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”, “Защита”, Дидактические игры “Игра на уничтожение” (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), “Ограничение подвижности”.

УРОК 20. КОРОЛЬ. Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания “Лабиринт”, “Перехитри часовых”, “Один в поле воин”, “Кратчайший путь”. Дидактическая игра “Игра на уничтожение” (король против короля).

УРОК 21. КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР. Дидактические задания “Перехитри часовых”, “Сними часовых”, “Атака неприятельской фигуры”, “Двойной удар”, “Взятие”. Дидактические игры “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”.

УРОК 22. ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания “Шах или не шах”, “Дай шах”, “Пять шахов”, “Защита от шаха”.

УРОК 23. ШАХ. Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания “Дай открытый шах”, “Дай двойной шах”. Дидактическая игра “Первый шах”.

УРОК 24. МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание “Мат или не мат”.

УРОК 25. МАТ. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание “Мат в один ход”.

УРОК 26. МАТ. Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание “Дай мат в один ход”.

УРОК 27. НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание “Пат или не пат”.

УРОК 28. РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".

УРОК 29. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода",

УРОК 30. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.

УРОК 31. ШАХМАТНАЯ ПАРТИЯ. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.

Занятия 32,33Повторение.

Календарно-тематическое планирование «Шахматы»

Количество часов 34;

В неделю 1 час.

№ занятия	Тема	Вид деятельности	Дата проведения
1	Рождение шахмат.	Сравнивать истории разных народов, объяснять их смысл, формулировать их нравственное значение для современной жизни.	
2	Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.	Наблюдать, анализировать и описывать расположение объектов с использованием слов: наверху – внизу, выше – ниже, верхний – нижний, слева – справа. Левее – правее, рядом, около, посередине, под, у, над, перед, за, между, близко – далеко, ближе – дальше, впереди – позади.	
3	Обозначение вертикалей.	Наблюдать, анализировать и описывать расположение объектов с использованием слов: наверху – внизу, выше – ниже, верхний – нижний, слева – справа. Левее – правее, рядом, около, посередине, под, у, над, перед, за, между, близко – далеко, ближе – дальше, впереди – позади.	
4	Обозначение горизонталей.	Выделять в окружающей обстановке объекты по указанным признакам. Называть признаки различия, сходства предметов. Сравнивать предметы по форме, размерам и другим признакам.	
5	От чатуранги к шатранджу.	Применять приобретённые знания для практических задач. Соотносить изображение и название геометрической фигуры. Выполнять учебное задание в соответствии с правилом. Оценивать правильность выполненного задания в рамках учебного диалога	

6	Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей.	Наблюдать, анализировать и описывать расположение объектов с использованием слов: наверху – внизу, выше – ниже, верхний – нижний, слева – справа. Левее – правее, рядом, около, посередине, под, у, над, перед, за, между, близко – далеко, ближе – дальше, впереди – позади.	
7	Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей	Упорядочивать объекты. Устанавливать порядок предметов по силе. Моделировать отношения строгого порядка	
8	Наименование полей.	Описывать фигуры с использованием цвета поля. Сравнить, упорядочивать фигуры, располагая их в порядке расстановки.	
9	Наименование полей, шахматных фигур.	Описывать фигуры с использованием их качества. Сравнить фигуры. Упорядочивать фигуры, располагая их в порядке увеличения (уменьшения) качества.	
10	Шахматы проникают в Европу.	Сравнивать истории разных народов, объяснять их смысл, формулировать их нравственное значение для современной жизни	
11	Наименование полей, шахматных фигур.	Выделять в окружающей обстановке объекты по указанным признакам. Называть признаки различия, сходства предметов. Сравнить предметы по форме, размерам и другим признакам.	
12	Ценность шахматных фигур.	Выделять в окружающей обстановке объекты по указанным признакам. Называть признаки различия, сходства предметов. Сравнить предметы по форме, размерам и другим признакам.	
13	Ценность шахматных фигур.	Выделять в окружающей обстановке объекты по указанным признакам. Называть признаки различия, сходства предметов. Сравнить предметы по форме, размерам и другим признакам.	

14	Чемпионы мира по шахматам.	Работать в группах: планировать работу, распределять работу между членами группы. Совместно оценивать результат работы. Прогнозировать результат	
15	Сравнительная сила фигур.	Находить признаки отличия, сходства двух-трех предметов. Находить закономерности в ряду предметов или фигур. Группировать объекты по заданному или самостоятельно выявленному правилу.	
16	Сравнительная сила фигур.	Находить признаки отличия, сходства двух-трех предметов. Находить закономерности в ряду предметов или фигур. Группировать объекты по заданному или самостоятельно выявленному правилу.	
17	Абсолютная и относительная сила фигур.	Находить признаки отличия, сходства двух-трех предметов. Находить закономерности в ряду предметов или фигур. Группировать объекты по заданному или самостоятельно выявленному правилу.	
18	Сравнительная сила фигур.	Находить признаки отличия, сходства двух-трех предметов. Находить закономерности в ряду предметов или фигур. Группировать объекты по заданному или самостоятельно выявленному правилу.	
19	Выдающиеся шахматисты нашего времени.	Работать в группах: планировать работу, распределять работу между членами группы. Совместно оценивать результат работы. Прогнозировать результат	
20	Достижение материального перевеса.	Упорядочивать объекты. Устанавливать порядок предметов по силе. Моделировать отношения строгого порядка	
21	Нападение и защита.	Упорядочивать объекты. Устанавливать порядок предметов по силе. Моделировать отношения строгого порядка	
22	Способы защиты.	Сравнивать две группы предметов, устанавливая взаимно-однозначное соответствие между предметами этих групп и опираясь на сравнение	

23	Защита.	Сравнивать две группы предметов, устанавливая взаимно-однозначное соответствие между предметами этих групп и опираясь на сравнение	
24	Шахматные правила FIDE.	Работать в группах: планировать работу, распределять работу между членами группы. Совместно оценивать результат работы. Прогнозировать результат. Извлекать из текста и иллюстраций информацию о связях. Анализировать рисунок и схемы, соотносить их между собой, сравнивать разные виды схем. Делать выводы: о значении схем как способа изображения связей и правил, о возможности построения разных вариантов схем для отображения одних и тех же связей.	
25	Мат различными фигурами.	Описывать фигуры с использованием цвета поля. Сравнивать, упорядочивать фигуры, располагая их в порядке расстановки.	
26	Ферзь и ладья против короля.	Моделировать и решать задачи, раскрывающие смысл действий фигур	
27	Две ладьи против короля.	Моделировать и решать задачи, раскрывающие смысл действий фигур	
28	Король и ферзь против короля.	Моделировать и решать задачи, раскрывающие смысл действий фигур	
29	Этика шахматной борьбы.	Моделировать и решать задачи, раскрывающие смысл действий фигур	
30	Король и ладья против короля.	Моделировать и решать задачи, раскрывающие смысл действий фигур	
31	Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры).	Моделировать и решать задачи, раскрывающие смысл действий фигур Применять приобретённые знания для практических задач. Соотносить изображение и название геометрической фигуры. Выполнять учебное задание в соответствии с правилом. Оценивать правильность выполненного задания в	

		рамках учебного диалога	
32	Миттельшпиле (середина игры).	Работать в группах: планировать работу, распределять работу между членами группы. Совместно оценивать результат работы. Прогнозировать результат	
33	Эндшпиле (конец игры).	Работать в группах: планировать работу, распределять работу между членами группы. Совместно оценивать результат работы. Прогнозировать результат	
34	Эндшпиле (конец игры).	Работать в группах: планировать работу, распределять работу между членами группы. Совместно оценивать результат работы. Прогнозировать результат	