



## **Аннотация к программе «Шахматы» 6-8 класс**

Нормативно-правовой базой разработки Рабочей программы кружка «Шахматы» являются:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года (с изменениями и дополнениями);

- ФГОС ООО, утверждённый приказом Министерства образования и науки РФ от 17 декабря 2010 года № 1897 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования», с изменениями и дополнениями);

- СанПиН 2.4.2.2821-10 "Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях". от 29 декабря 2010 г. N 18

Рабочая программа кружка «Шахматы» предназначена для спортивно-оздоровительной работы с учащимися, проявляющими интерес к физической культуре и спорту, в 6-8 классах.

Шахматы 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 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 по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру.

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость – это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством. Поэтому актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервноэмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей. Установка сделать из ребенка гроссмейстера, не является приоритетной в данной программе. И если ребенок не достигает выдающихся спортивных результатов в шахматах, то это не рассматривается как жизненная неудача.

На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: дидактические игры, задания, загадки о шахматах, видеоуроки, игры на компьютере и планшете.

Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске. Большое значение при изучении

шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность детей на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Программа кружка «Шахматы» направлена на осуществление следующей цели: создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала создание условий для многогранного развития и социализации каждого учащегося в свободное от учёбы время, а также развитие мышления школьника во всех его проявлениях — от наглядно образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого.

Цель конкретизирована следующими задачами:

*Обучающие:*

- приобретение учащимися опыта шахматной игры;
- приобретение учащимися опыта познания и самообразования; умений, составляющих основу ключевых компетентностей и имеющих универсальное значение для различных видов деятельности.

*Развивающие:*

- развитие внимания и мотивации школьника;
- развитие наглядно-образного мышления;
- организация общественно-полезной и досуговой внеурочной деятельности учащихся;
- формирование навыков позитивного коммуникативного общения;

*Воспитательные:*

- воспитание трудолюбия, способности к преодолению трудностей, целеустремлённости и настойчивости в достижении результата;

Программа кружка «Шахматы» предназначена для обучающихся 6-8 классов. Занятия по обучению игре в шахматы проводятся после всех уроков основного расписания, продолжительность занятия 1 час, 3 занятия в неделю (в год 102 часа).

## Пояснительная записка

Основа составления рабочей программы Программа разработана в соответствии с программой: И.Г. Сухин "Программы курса "Шахматы – школе" (2011, 40 с.)

### *Общая характеристика кружка.*

Кружок «Шахматы» реализует физкультурно-спортивную направленность в 6-7 классах.

*Актуальность* данного кружка обусловлена тем, что в школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности 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 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 некомуникативного 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 школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

#### *Цель:*

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

#### *Задачи:*

#### Обучающие:

- познакомить с элементарными понятиями шахматной игры;
- помочь овладеть приёмами тактики и стратегии шахматной игры;
- научить воспитанников играть шахматную партию с записью;
- обучить решать комбинации на разные темы;
- обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;
- научить детей видеть в позиции разные варианты.

#### Развивающие:

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;
- способствовать развитию творческой активности;
- развивать волевые качества личности.

*Воспитательные:*

- воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- сформировать правильное поведение во время игры;
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;
- воспитывать целеустремлённость, трудолюбие.

***Ценностные ориентиры содержания кружка.***

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

Обучение 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.

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.

***Объём программы***

102 часа в год из расчета 3 ч в неделю

**Численный и возрастной состав курса «Шахматы»**

Возраст детей от 12 лет до 14 лет, численность 5 - 20 человек.

**Ожидаемые результаты:**

- овладение навыками игры в шахматы;
- интеллектуальное развитие детей;
- результативное участие в соревнованиях различных уровней.

## Результаты освоения программы курса «Шахматы».

### *Личностные:*

- Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.
- Формировать уважительное отношение к иному мнению.
- Учиться понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность.
- Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.
- Учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям.

### *Познавательные:*

- Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.
- Учиться использовать знако-символические средства представления информации.
- Использовать различные способы поиска информации на заданную на кружке тему.
- Сбирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами.
- Овладевать логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями.
- Овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте (шахматах)
- Учиться работать в информационной среде по поиску данных изучаемого объекта.

### *Коммуникативные:*

- Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий.
- Учиться слушать собеседника, напарника по игре, быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.
- Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.

### *Регулятивные:*

- Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия.
- Находить способы решения и осуществления поставленных задач.
- Формировать умение контролировать свои действия.
- Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.

### Литература для учителя:

Дорофеева А.Г. «хочу учить шахматам» 2013  
Шахматы- школе. Сост.Б.С. Гершунский, А.Н. Крогиуса,  
В.С.Хелендика.-М.: Педагогика

#### *Оригинальные учебники и пособия-сказки*

Весела И., Веселы И. Шахматный букварь. – М.: Просвещение, 1983.  
Гончаров В. Некоторые актуальные вопросы обучения дошкольника шахматной игре. – М.: ГЦОЛИФК, 1984.  
Гришин В., Ильин Е. Шахматная азбука. – М.: Детская литература, 1980.  
Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы. – Л.: Детская литература, 1985.  
Князева В. Уроки шахмат. – Ташкент: Укитувчи, 1992.  
Сухин И. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2–5 лет. – М.: Новая школа, 1994.  
Сухин И. Волшебный шахматный мешочек. – Испания: Издательский центр Маркота. Международная шахматная Академия Г. Каспарова, 1992.  
Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения.  
Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.  
Сухин И. Удивительные приключения в Шахматной стране. – М.: Поматур, 2000.  
Сухин И. Шахматы для самых маленьких. – М.: Астрель, АСТ, 2000.

#### *Дидактические шахматные сказки.*

Сказки и рассказы для детей о шахматах и шахматистах  
И. Котятта-хвастунишки // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 3.  
Сухин И. Лена, Оля и Баба Яга // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1995. – Вып. 5.  
Сухин И. От сказки – к шахматам.  
Сухин И. Удивительные превращения деревянного кругляка // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Издательство фирмы АСТ, 1993.  
Сухин И. Удивительные приключения шахматной доски.  
Сухин И. Хвастуны в Паламеде.  
Сухин И. Черно-белая магия Ущелья Великанов // Сухин И. Книга-выручалочка по внеклассному чтению. – М.: Новая школа, 1994. – Вып. 2.  
Сухин И. Шахматная сказка // Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.  
Аматуни П. Королевство Восемью Восемь.  
Гришин В., Осипов Н. В гостях у Короля // Гришин В., Осипов Н. Малыши открывают спорт. – М.: Педагогика, 1978.  
Добрыня, посол князя Владимира (былина).  
Драгунский В. Шляпа гроссмейстера.  
Ильин Е. В стране деревянных королей. – М.: Малыш, 1982.

Кумма А., Рунге С. Шахматный Король.  
Медведев В. Как капитан Соври-голова чуть не стал чемпионом, или Фосфорический мальчик.  
Молодцу и семидесяти искусств мало (узбекская сказка).  
Остер Г. Полезная девчонка.  
Пермяк Е. Вечный Король.  
Сендюков С. Королевство в белую клетку. – М.: Малыш, 1973.

***Перечень диафильмов***

Дамский Я. Анатолий Карпов – чемпион мира. – М.: Диафильм, 1982.  
Сухин И. Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат. – М.: Диафильм, 1990.  
Сухин И. Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат. – М.: Диафильм, 1992.

***Экранно – звуковые пособия:***

Сухин И. Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат. – М.: Диафильм, 1990.

Игры в шахматы

***Средства обучения:***

Компьютер

Шахматные наборы



## **Содержание работы кружка «Шахматы» 102 ч – 3 ч в неделю)**

Содержание **второго** года обучения включает непосредственно обучение шахматной игре, освоение правил игры в шахматы, а также знакомятся с шахматной нотацией, творчеством выдающихся шахматистов. Все перечисленные основы игры **второго** курса обучения можно разделить на следующие разделы:

### **1. Повторение. (27 часов).**

Сведения о каждом из 16 чемпионов мира по шахматам, их вкладе в развитии шахмат, знакомство с ведущими шахматистами мира. Инструкция по технике безопасности при игре в шахматы. Названия и ходы фигур. Способы нападения на фигуры, нападение на короля (шах), защита от шаха, рокировка. Мат и пат, алгоритм матования одинокого короля. Игровая практика. "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". "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. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Дидактические игры и задания "Шах или не шах".

### **2. Тактические приёмы и защиты (33 часа).**

Защиты фигур, уход от нападения. Перекрытие, контрнападение, двойной удар, коневая вилка, пешечная вилка, двойной удар и его разновидности. Связка, способы защиты от связки. Ловля фигуры, основные способы ловли фигуры. Сквозной удар, выполняемый слоном, ладьёй, ферзём. Приём «Форточка». Открытый шах. Двойной шах. Игровая практика.

### **3. Основы дебюта (18 часов).**

Определение дебюта, миттельшпиль, эндшпиль, дебютные ловушки, правила игры в дебюте, дебютные ловушки. Дебютные ошибки. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию, «Сделай ничью», «Проведи пешку в ферзи», «Объяви мат в два хода».

### **4. Основы эндшпиля (9 часов).**

Правила игры в эндшпиль, реализация большего материального преимущества, игровая практика. Дидактические игры и задания “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода. “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. Дидактические, игры и задания “Шах или мат”. Шах или мат черному королю? “Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске. “Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю. “На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей. “В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле. “Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

### **5. Основы анализа шахматной партии (15 часов).**

Тактические приёмы (повтор), правила игры в дебюте, анализ шахматной партии. Отработка тактических приёмов

## Календарно-тематическое планирование курса «Шахматы»

№	Учебная неделя	Тема раздела	Кол-во часов раздела	Тема урока	Содержание	Планируемый результат	
1	2	3	4	5	6	7	
<b>1 четверть</b>							
1	1 неделя	<b>Повторение</b>	27 часов	Из истории шахмат. Чемпионы мира по шахматам Выдающиеся шахматисты мира. (3 ч)	Сведения о каждом из 16 чемпионов мира по шахматам, их вкладе в развитии шахмат, знакомство с ведущими шахматистами мира.	<p><b>Предметные результаты:</b> Приобрести знания из истории развития шахмат. Представление о роли шахмат в мире. Знать шахматные фигуры и их ходы. Уметь защитить короля.</p> <p><b>Личностные результаты:</b> Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p> <p><b>Метапредметные результаты:</b> <b>Регулятивные УУД:</b> Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b> Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b> Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах</p>	
2	2 неделя			Шахматная доска. Начальное положение фигур. Дидактические задания(3 ч)	Инструкция по технике безопасности при игре в шахматы. Названия и ходы фигур. Способы нападения на фигуры, нападение на короля (шах), защита от шаха, рокировка. Мат и пат, алгоритм матования одинокого короля. Игровая практика. "Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь		
3	3 неделя			Шахматные фигуры. (3 ч)	определенной клетки шахматной доски. "Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры		
4	4 неделя			Нападение в шахматной партии. Шах и защита от него. (3 ч)	ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить		
5	5 неделя			Рокировка.(3 ч)			
6	6 неделя			Мат. Пат. (3 ч)			
7	7 неделя			Мат в один ход. Мат одинокому королю королём и ладьёй. (3 ч)			
8	8 неделя			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Стартовая диагностика. (3 ч)			

9	9 неделя			Игровая практика (3 ч)	<p>фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника. "Защита контрольного поля". "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. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее</p>	общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.	
---	----------	--	--	------------------------	--	---	--

					правила. Дидактические игры и задания "Шах или не шах".		
<b>2 четверть</b>							
10	10 неделя	<b>Тактические приёмы и защиты</b>	33 часа	Защита в шахматной партии: уход из-под нападения, Уничтожение атакующей фигуры, защита фигуры (3 ч)	Защиты фигур, уход от нападения. Перекрытие, контрнападение, двойной удар, коневая вилка, пешечная вилка, двойной удар и его разновидности. Связка, способы защиты от связки. Ловля фигуры, основные способы ловли фигуры. Сквозной удар, выполняемый слоном, ладьёй, ферзём. Приём «Форточка». Открытый шах. Двойной шах. Игровая практика	<p><b>Предметные результаты:</b> знать тактические приёмы, способы защиты, умение поставить мат и защититься от мата.</p> <p><b>Личностные результаты:</b> Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p> <p><b>Метапредметные результаты:</b></p> <p><b>Регулятивные УУД:</b> Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b> Ориентироваться в своей системе знаний:</p>	
11	11 неделя			Защита в шахматной партии: перекрытие, контрнападение. (3 ч)			
12	12 неделя			Тактический приём «двойной удар» Тест «Защиты» (3 ч)			
13	13 неделя			Тактический приём «связка» (3 ч)			
14	14 неделя			Тактический приём «ловля фигуры» (3 ч)			

15	15 неделя			Тактический приём «сквозной удар» (3 ч)		отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать. <b>Коммуникативные УУД:</b> Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.	
16	16 неделя			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика (3 ч)			
<b>3 четверть</b>							
17	17 неделя			Тактический приём «открытый шах» (3 ч)			
18	18 неделя			Тактический приём «двойной удар» (3 ч)			
19	19 неделя			Мат на последней горизонтали (3 ч)			
20	20 неделя			Игровая практика (3 ч)			
21	21 неделя	<b>Основы игры в дебюте</b>	18 часов	Дебютные ловушки (3 ч)	Определение дебюта, миттельшпиль, эндшпиль, дебютные ловушки, правила игры в дебюте, дебютные ловушки. Дебютные ошибки. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию, «Сделай ничью», «Проведи пешку в ферзи», «Объяви мат в два хода».	<b>Предметные результаты:</b> Знать правила игры в дебюте, дебютные ошибки, типичные комбинации в дебюте <b>Личностные результаты:</b> Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями. <b>Метапредметные результаты:</b> <b>Регулятивные УУД:</b> Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать,	
22	22 неделя			Дебютные ошибки (3 ч)			
23	23 неделя			Атака на короля (3 ч)			
24	24 неделя			Атака на корол (3 ч)			

						<p>объективно учитывать свои способности.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b> Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b> Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>	
25	25 неделя			Типичные комбинации в дебюте. (3 ч)			
26	26 неделя			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика (3 ч)			
<b>4 четверть</b>							
27	27 неделя	<b>Основы эндшпиля</b>	9 часов	Реализация большого материального преимущества (3 ч)	Правила игры в эндшпилю, реализация большого материального преимущества, игровая практика. Дидактические игры и задания “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода. “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса Две ладьи против короля.	<p><b>Предметные результаты:</b> уметь играть в эндшпилю, знать правила игры в эндшпилю</p> <p><b>Личностные результаты:</b> Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p> <p><b>Метапредметные результаты:</b> <b>Регулятивные УУД:</b> Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.</p>	

28	28 неделя			План игры в эндшпиле (3 ч)	Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля. Дидактические, игры и задания “Шах или мат”.	<p><b>Познавательные УУД:</b> Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b> Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>	
29	29 неделя			Реализация преимущества в конце шахматной партии (3 ч)	<p>Шах или мат черному королю? “Мат или пат”.</p> <p>Нужно определить, мат или пат на шахматной доске. “Мат в один ход”.</p> <p>Требуется объявить мат в один ход черному королю. “На крайнюю линию”.</p> <p>Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей. “В угол”.</p> <p>Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле. “Ограниченный король”.</p> <p>Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.</p>		



30	30 неделя	<b>Основы анализа шахматной партии</b>	15 часов	Основы анализа шахматной партии (3 ч)	Тактические приёмы (повтор), правила игры в дебюте, анализ шахматной партии. Отработка тактических приёмов.	<p><b>Предметные результаты:</b> уметь анализировать шахматную партию, повторить правила игры в дебюте</p> <p><b>Личностные результаты:</b> Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p> <p><b>Метапредметные результаты:</b></p> <p><b>Регулятивные УУД:</b> Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.</p> <p><b>Познавательные УУД:</b> Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p><b>Коммуникативные УУД:</b> Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>	
31	31 неделя			Тактические приёмы (3 ч)			
32	32 неделя			Правила разыгрывания дебюта. (3 ч)			
33	33 неделя			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика (3 ч)			
34	34 неделя			Шахматный праздник. Игровая практика (3 ч)			

