МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ

«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №2»

МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОДСКОЙ ОКРУГ СИМФЕРОПОЛЬ

РЕСПУБЛИКИ КРЫМ

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ПРИНЯТА  на заседании МО  руководитель МО  \_\_\_\_\_\_\_ (ФИО)  Протокол № 4  от 30. 08. 2024 г. | СОГЛАСОВАНА  Зам. директора по УВР  \_\_\_\_\_\_\_ (ФИО)  30. 08. 2024 г. | УТВЕРЖДЕНА  Директор  \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ (ФИО)  Приказ № 407  от 30. 08. 2024 г. |

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

кружок **«Шахматы»**

2е классы

Количество часов: 34 часа

2024/2025 учебный год

Учитель (ФИО)

**Пояснительная записка**

Программа «Шахматы» предназначена для обучающихся 2х классов начальной школы и составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования

***Актуальность***

Программа позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Шахматы по своей природе остаются, прежде всего, игрой. И ребенок, особенно в начале обучения, воспринимает их именно как игру. Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все детские соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внима­ния, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющей­ся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусст­ва, могут вырабатывать в учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Форми­рование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

Шахматы – это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенноеэффективное средство ихумственного развития**,**формирования внутреннего плана действий -способности действовать в уме.

Игра в шахматыразвивает наглядно-образное мышление**,** способствует зарождениюлогического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что сдавних 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 нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

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.

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своихвоззрений, поступать решительно, проявлять в  зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всёэто же самое требуется в шахматах. Они многогранны и  обладают огромным эмоциональным потенциалом,дарят «упоение в борьбе», но и одновременно требуют умения мобилизировать, и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе.

Следовательно, они сочетают в себе элементы искусства, наукии спорта. Соприкосновение с этими важными областями общечеловеческой культуры вызывает в душе ребенка позитивный отклик, способствует гармоничному развитию. Кроме этого, шахматы являютсябольшойшколой творчества для детей,  этоуникальный инструмент развития их творческого мышления.

***Цель программы:***

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

***Задачи:***

* создание условий для формирования и развития ключевых компетенций  учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
* формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
* воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

 Обучение осуществляется на основе общих ***методических принципов:***

* ***Принцип развивающей*** деятельности: игра не ради игры, а с целью развития личности каждого участника и всего коллектива в целом.
* ***Принцип активной включенности*** каждого ребенка в игровое действие, а не пассивное        созерцание со стороны;
* ***Принцип  доступности***, последовательности и системности  изложения программного материала.

         Основой организации работы с детьми в данной программе является система ***дидактических принципов****:*

* ***принцип психологической комфортности****-*создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса
* ***принцип минимакса -***обеспечивается возможность продвижения каждого ребенка своим темпом;
* ***принцип целостного представления о мире*** - при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира*;*
* ***принцип вариативности****-*у детей формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
* ***принцип творчества*** - процесс обучения сориентирован на приобретение детьми собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у детей устойчивого интереса к занятиям шахматами, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учит принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

***Основные методы обучения:***

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумеваю­щих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

* На начальном этапе преобладают ***игровой, наглядный*** и ***репродуктивный методы***. Они применяется при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса.
* Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится ***продуктивный***. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея - расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении де­бютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттель­шпиля и эндшпиля.
* При изучении дебютной теории основным методом является ***частично-поисковый***. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок проделывает самостоятельно.
* На более поздних этапах в обучении применяется ***творческий метод***, для совершенствования тактического мастерства учащихся (само­стоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).
* ***Метод проблемного обучения***. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре.

Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

***Основные формы и средства обучения:***

* Практическая игра.
* Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
* Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
* Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
* Участие в турнирах и соревнованиях.

**Планируемые результаты**

**Личностные результаты.**

Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

**Метапредметные результаты.**

Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.

Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.

Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

**Предметные результаты.**

Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнивать, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;

Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.

**Содержание программы**

Программой предусматривается 34 шахматных занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс включает в себя шесть тем. Ha 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 дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

**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.

**1. Шахматная доска. (2ч)**

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. (2ч)**

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.

«Угадай-ка». 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. (1ч)**

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 (16ч)**

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» — важнейшая 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 детей 6—7 лет 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. (9ч)**

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. (4ч)**

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.

**Тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№**  **п/п** | **Наименование разделов и тем программы** | **Коли-чество часов** | **Электронные (цифровые) образовательные ресурсы** | **Форма проведения занятий** |
| **1** | **Шахматная доска** | 2 | <https://lichess.org/ru>  Шахматная школа:  <https://school.chessplanet.ru/>  Шахматный тренажер StepChess:  <https://stepchess.ru/>  Русская шахматная школа: <https://chessrussian.ru/shahmatnye-zadachi/show/>  <http://school-collection.edu.ru/catalog/search/>  Российская электронная школа:  <https://resh.edu.ru/summer-education> | Просмотр диафильмов «Приключения в Шахматной стране.»  Дидактическое игры «Горизонталь». «Вертикаль». «Диагональ». |
| **2** | **Шахматные фигуры.** | 2 | Дидактическое игры «Волшебный мешочек». «Угадай-ка». «Секретная фигура». «Угадай». «Что общего?» «Большая и маленькая». |
| **3** | **Начальная расстановка фигур.** | 1 | Дидактическое игры «Мешочек».  «Да и нет». «Мяч». |
| **4** | **Ходы и взятие фигур.**. | 16 | Дидактические игры «Игра на уничтожение», «Один в поле воин», «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Кратчайший путь». |
| **5** | **Цель шахматной партии.** | 9 | Дидактические игры «Шах или не шах», «Дай шах». «Пять шахов». «Защита от шаха». «Мат или не мат». |
| **6** | **Игра всеми фигурами из начального положения.** | 4 | Дидактические игры «Два хода»  Игровая практика. |
|  | Итого | 34 |  |  |

**Календарно-тематическое планирование**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Наименование разделов и тем программы** | **Кол-во часов** | **Дата изучения** | |
| **План** | **Факт** |
| **1. Шахматная доска (2ч)** | | | | |
| **1.** | Знакомство с шахматной доской | 1 | 05.09 |  |
| **2.** | Шахматная доска | 1 | 12.09 |  |
| **2. Шахматные фигуры. (2ч)** | | | | |
| **3.** | Знакомство с шахматными фигурами | 1 | 19.09 |  |
| **4.** | Знакомство с шахматными фигурами | 1 | 26.09 |  |
| **3.Начальная расстановка фигур. (1ч)** | | | | |
| **5.** | Начальное положение | 1 | 03.10 |  |
| **4. Ходы и взятие фигур. (16ч)** | | | | |
| **6.** | Знакомство с шахматной фигурой. Ладья. | 1 | 10.10 |  |
| **7.** | Ладья в игре. | 1 | 17.10 |  |
| **8.** | Знакомство с шахматной фигурой. Слон. | 1 | 24.10 |  |
| **9.** | Слон в игре. | 1 | 07.11 |  |
| **10.** | Ладья против слона. | 1 | 14.11 |  |
| **11.** | Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь. | 1 | 21.11 |  |
| **12.** | Ферзь в игре. | 1 | 28.11 |  |
| **13.** | Ферзь против ладьи и слона. | 1 | 05.12 |  |
| **14.** | Знакомство с шахматной фигурой. Конь. | 1 | 12.12 |  |
| **15.** | Конь в игре. | 1 | 19.12 |  |
| **16.** | Конь против ферзя, ладьи слона. | 1 | 26.12 |  |
| **17.** | Знакомство с пешкой. Пешка в игре. | 1 | 16.01 |  |
| **18.** | Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. | 1 | 23.01 |  |
| **19.** | Знакомство с шахматной фигурой. Король. | 1 | 30.01 |  |
| **20.** | Король против других фигур. | 1 | 06.02 |  |
| **21.** | Король против других фигур. | 1 | 13.02 |  |
| **5. Цель шахматной партии. (9ч)** | | | | |
| **22.** | Шах. Решение заданий. | 1 | 20.02 |  |
| **23.** | Шах. Решение заданий. | 1 | 27.02 |  |
| **24.** | Мат. Цель шахматное партии. | 1 | 06.03 |  |
| **25.** | Мат. Цель шахматной партии. | 1 | 13.03 |  |
| **26.** | Ставим мат. | 1 | 20.03 |  |
| **27.** | Ставим мат. | 1 | 27.03 |  |
| **28.** | Ничья, пат. | 1 | 10.04 |  |
| **29.** | Рокировка. | 1 | 17.04 |  |
| **30.** | Рокировка. | 1 | 24.04 |  |
| **6. Игра всеми фигурами из начального положения. (4ч)** | | | | |
| **31.** | Шахматная партия. | 1 | 08.05 |  |
| **32.** | Шахматная партия. | 1 | 15.05 |  |
| **33.** | Повторение программного материала. | 1 | 22.05 |  |
| **34.** | Повторение программного материала. | 1 | 23.05 |  |