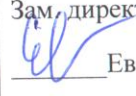


Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа № 557
Невского района Санкт-Петербурга

РАССМОТРЕНО	СОГЛАСОВАНО	ПРИНЯТО	УТВЕРЖДАЮ
Председатель МО  Шишкова О.Б. Протокол от 24.05.2019 № 05	Зам. директора по УВР  Евгеньева Т.А. 24.05. 2019	Решением Педагогического совета Протокол от 27.05. 2019 № 06	Директор  И. В. Большаков Приказ от 30.05.2019 № 94-о

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Шахматы»
на 2019-2020 учебный год
3-4 классы

Составитель: Папуш Е.Д., учитель начальных классов

Санкт – Петербург
2019

Программа внеурочной деятельности «Шахматы» для начальной школы

Первый год обучения

I. Пояснительная записка

Программа разработана на основе ФГОС НОО, программы «Шахматы в школе» автор И.Г. Сухин. Программа реализуется для учеников первого года обучения. Реализация программы возможна в любом классе начальной школы со 2 по 4. Возможна организация обучения в разновозрастных группах.

Курс рассчитан на 34 часа.

Режим обучения - одно занятие в неделю.

Ученикам, успешно освоившим данную программу внеурочной деятельности, может быть предложено продолжить свое обучение на более высоком уровне в системе дополнительного образования.

Цель: создание условий для личностного и интеллектуального развития обучающихся, формирования общей культуры посредством обучения игре в шахматы. Развитие творческого потенциала ребенка.

Задачи:

1. Создание условий для формирования и развития ключевых компетенций обучающихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных).
2. Формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции).
3. Воспитание потребности в здоровом образе жизни.

II. Планируемые результаты

Личностные:

Соотносить поступки и события с принятыми этическими принципами, знание моральных норм и умение выделить нравственный аспект поведения

1. Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

Делать выбор в предложенных ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех правила поведения.

2. Развивать познавательный интерес к новому учебному материалу и способам решения частных задач.
3. Осознавать границы собственных знаний и понимать перспективы дальнейшей учебной работы, определять познавательные задачи на усвоение новых знаний

Регулятивные УУД:

1. Определять и формулировать цель своей деятельности с помощью педагога.
2. Понимать и принимать учебную задачу;
3. Понимать предлагаемый план действий, действовать по плану или инструкции.
4. Планировать свои учебные действия (с помощью учителя, с одноклассниками, самостоятельно,) для решения учебно-познавательных, учебно-практических задач.
5. Проверять правильность выполнения действий, вносить необходимые коррективы в ходе решения поставленных задач.
6. Оценивать совместно с педагогом и другими обучающимися успехи своего учебного труда и труда одноклассников.

Познавательные УУД:

1. Понимать информацию, представленную в разных формах: словесной, схематической, условно-знаковой.
2. Ориентироваться в системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога.
3. Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную из разных источников.
4. Делать выводы о результате совместной работы группы.
5. Проводить логические операции с шахматными объектами, ходами шахматных фигур.
6. Анализировать сильные и слабые позиции шахматных фигур.
Моделировать с целью познания скрытых свойств, качеств объектов, их связей
7. Находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

1. Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста), учиться слышать, слушать и понимать партнера; уметь договариваться, вести дискуссию.
2. Планировать и согласованно выполнять совместную деятельность.
3. Совместно договариваться о правилах общения и поведения, следовать им.
4. Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика), уважать в общении и сотрудничестве партнера и самого себя.

Предметные:

- 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;
- Знать название шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- Знать правила хода и взятия каждой фигуры.
- Ориентироваться на шахматной доске;
- Играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно расставлять фигуры перед игрой; помещать шахматную доску между партнерами
- рокировать (делать рокировку);
- объявлять шах; ставить мат
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Формы учета результатов внеурочной деятельности обучающихся: портфолио, педагогические наблюдения.

Формы организации деятельности учащихся: индивидуальная консультация, парная, групповая, соревнование, сеанс одновременной игры.

III. Содержание курса:

Содержание теоретического раздела программы

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Обучающиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. 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.

Содержание практического раздела программы

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

- "Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, обучающиеся 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 обучающиеся 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. Обучающиеся называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

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

Дидактические игры и задания

- "Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.
- "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.
- "Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

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

Дидактические игры и задания

- "Игра на уничтожение" – 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.

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.

IV. Программно-методическое обеспечение

Методические пособия для учителя:

1. Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования.
2. Программа «Шахматы в школе» автор И.Г. Сухин. - Москва «Просвещение», 2002
3. Сухин И Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. - М..ПОМАТУР, 2000
4. Сухин И. Шахматы для самых маленьких: Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. - М.: АСТРЕЛЬ.АСТ., 2000
5. Туров Б.И. Жемчужины шахматного творчества. - Ростов-на-Дону: Феникс, 2000
6. Уильям Гарет. Шахматы. Учитесь играть в самую популярную игру в мире. - М.: Терра, 1998
7. Френе С. Избранные педагогические сочинения. - М.: Просвещение, 1990
8. В.Хенкин, Куда идет король. - М.: Молодая гвардия, 1979
9. Н.М. Петрушина Шахматный учебник для детей. - Серия «Шахматы».- Ростов-на-Дону: Феникс, 2002
10. Шахматный словарь. - М.: ФиС, 1968
11. Шахматы детям. - Санкт-Петербург, 1994 г. по изданию Майзелис И. Шахматы. Основы теории М. Детгиз, 1960.

12. Шахматы. Энциклопедический словарь. - М. Советская энциклопедия, 1990 г.
13. Шахматы - школе. - М.: Педагогика, 1990
14. В. Костров, Д. Давлетов Шахматы. - Санкт-Петербург, 2001
15. В. Хенкин Шахматы для начинающих. - М.: Астрель, 2002
16. О. Подгаец Прогулки по черным и белым полям . – Днепропетровск, 1996
17. Сухин И.Г. Волшебные фигуры, или Шахматы для детей 2 – 5 лет: Книга – сказка для совместного чтения родителей и детей. – М.: Новая школа, 1994.
18. Зак В., Длуголенский Я. Я играю в шахматы (издание второе): Для старшего дошкольного и младшего школьного возраста. – М.: Детская литература, 1985.
19. Горенштейн Р.Я. Книга юного шахматиста: Учебное пособие для шахматистов второго – третьего разрядов. – 2-е изд., испр., доп.- М.: АОЗТ «Фердинанд», 1993.
20. Бобби Фишер учит играть в шахматы: издание для досуга – Киев: «Здоровье», 1991.
21. Гайшут А.Г. Увлекательная математика. Путешествие по шахматной доске: Учебное пособие. – М.: Дом педагогики, 1995.
22. Сухин И. Приключения в шахматной стране. – М.: Педагогика, 1991.

Технические средства обучения (ТСО):

1. Интерактивная доска.
2. Персональный компьютер.
3. Диск с компьютерной программой «LEGO Chess – RUS».

Учебно-практические средства обучения:

1. Шахматные доски с набором шахматных фигур (по одному комплекту на 2-х детей);
2. Дидактические игры и задания: «Кто сильнее», «Обе армии равны», «Выигрыш материала» , «Защита», «Шах или мат» , «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол» , «Ограниченный король», «Объяви мат в два хода», «Защитись от мата», «Сделай ничью», «Ограниченный король» и др.

3. Дидактические игрушки "Горизонталь - вертикаль", "Диагональ" (материал – плотная бумага, ватман, картон).
4. Шахматная матрешка. Шахматные пирамидки. Разрезные шахматные картинки.
5. Шахматное лото. Шахматное домино.
6. Кубики с картинками шахматных фигур.
7. Темные и светлые кубики (из них ученики могут собирать горизонталь, вертикаль, диагональ).
8. Набор из 64 кубиков с картинками шахматных фигур, белых и черных полей, а также фигур, расположенных на белых и черных полях.
9. Летающие колпачки (около гнезд нарисованы шахматные, фигуры и указана их относительная ценность).
10. Шахматная доска - куб с фрагментами доски.
11. Набор фрагментов шахматной досок

V. Календарно – тематическое планирование

№ урока	Планируемая дата	Фактическая дата	Тема раздела. Тема урока	Содержание	Деятельность обучающихся	Результат
1	02 -06 09		Знакомство с шахматной доской	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные	Чтение и инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Чтение и инсценировка дидактической сказки «Котята-хвастунишки»	Уметь правильно называть шахматные фигуры
2	09 -13 09		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"	Знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр
3-4	16-20 09 23-27 09		Знакомство с шахматными фигурами	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", "Угадай-ка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая"	Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка,

						король
5	30.09 04.10		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"	Уметь правильно расставлять шахматы в начале игры
6	07-11 10		Знакомство с шахматной фигурой. Ладья	Место ладьи в начальном положении	Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь"	Знать где положение ладьи
7	14-18 10		Ладья в игре	Ход ладьи. Взятие. «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух). "Ограничение подвижности"	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля"	Уметь правильно ходить и бить ладьей

8	21-25 10		Знакомство с шахматной фигурой. Слон	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество	Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь"	Знать где положение слона и как он ходит
9	05-08 11		Слон в игре	Легкая и тяжелая фигура. "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух). "Ограничение подвижности"	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля"	Уметь правильно ходить
10	11-15 11		Ладья против слона	Игра на уничтожение: (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения). Ограничение подвижности. Термин "стоять под боем"	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля», "Защита контрольного поля"	Уметь правильно ходить и бить слоном

11	18-22 11		Знакомство с шахматной фигурой. 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	Знать положение ферзя
12	25-29 11		Ферзь в игре	"Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя). Ограничение подвижности	шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля"	Уметь правильно ходить
13	02-06 12		Ферзь против ладьи и слона	«Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения). "Ограничение подвижности".	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля"	Уметь правильно ходить и бить ферзем
14	09-13 12		Знакомство с шахматной фигурой. Конь	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие	Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», "Один в поле воин", "Кратчайший путь"	Уметь правильно расставлять коней
15	16-20 12		Конь в игре	Конь - легкая фигура. "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух).	Дидактические игры "Захват контрольного поля"	Уметь правильно ходить буквой «Г»

				"Ограничение подвижности"		
16	23-27 12		Конь против ферзя, ладьи, слона	"Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения). "Ограничение подвижности"	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактическая игра "Захват контрольного поля"	Уметь правильно ходить и бить конем
17	13-18 01		Знакомство с пешкой	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие	Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин»	Знать положение пешки и как она ходит
18	20-25 01		Пешка в игре	Взятие на проходе. Превращение пешки. Пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения	Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин»	Уметь правильно бить пешкой

19	27-31 01		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	"Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения). "Ограничение подвижности"	Дидактические задания: "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита"	Уметь правильно ходить и бить пешкой, превращение пешки
20	03-07 02		Знакомство с шахматной фигурой. 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). Чтение и инсценировка сказки "Лена, Оля и Баба Яга"	Знать положение короля
21	10-14 02		Король против других фигур	"Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король " против коня, король против пешки). "Ограничение подвижности"	Дидактические задания "Перехитри часовых" ¹ , "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля"	Уметь правильно ходить и бить королем, сила короля
22	17-21 02		Шах	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". Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах"	Шах – нападение на короля

23-24	24-28 02 02-06 03		Мат	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	Дидактическое задание "Мат или не мат"	Мат – завершение игры
25-26	09-13 16-20 03		Ставим мат	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур	Дидактическое задание "Мат в один ход".Дидактическое задание "Дай мат в один ход"	Уметь ставить мат в один ход
27-28	30-03 06-10 04		Ничья, пат	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат	Дидактическое задание «Пат или не пат»	Предложение ничьи или попасть в пат
29-30	13-17 20-24 04		Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки	Дидактическое задание "Рокировка"	Уметь делать рокировку

31-32	27-30 04 04-08 05	Игра всеми фигурами из начального положения	Дидактическая игра "Два хода".	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.	Уметь играть всеми фигурами из начального положения
33-34	11-15 18-22 05 18-22 05	Повторение изученного материала	Шахматный турнир	Обучающиеся играют попарно	Выявление лучших обучающихся, усвоивших материал