

Ростовская область  
р.п. Усть-Донецкий  
муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Усть-Донецкая средняя общеобразовательная школа №2



**«МИР ШАХМАТ»**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
внеурочной деятельности  
по спортивно-оздоровительному направлению  
1 класс

Составитель: учитель начальных классов Казанцева Е.А.  
Кол-во часов: 34 часа

2021-2022 учебный год

Данная программа составлена на основании следующих нормативно-правовых документов:

1. «Внеурочная деятельность» под ред. В.А. Горского, Издательство Просвещение 2013 год;
2. Авторской программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин, Москва. Издательский центр «Вентана - Граф» 2012 год, с внедрением новых образовательных компетенций в рамках регионального проекта «Современная школа»( в форме центра образования естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста»

Актуальность программы обусловлена тем, что 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.

Шахматы в начальной 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 младшим школьникам. 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 уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций. Курс «Мир шахмат» реализует спортивно-оздоровительное направление во внеурочной деятельности в 1 классе в рамках Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования.

#### **Цели курса:**

- 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;
- развитие мышления младшего школьника во всех его проявлениях — от наглядно образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого.

#### **Задачи курса:**

- обучить правилам игры в шахматы;
- сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- воспитать уважительное отношение в игре к противнику;
- познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом;
- научить ориентироваться на шахматной доске;
- научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;
- сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат;

- сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход;
- познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур;
- сформировать умение записывать шахматную партию;
- сформировать умение проводить элементарные комбинации;
- развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Программой предусматриваются шахматные занятия (одно занятие 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 дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

### **Принцип педагогической деятельности в работе с детьми:**

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 применяются:

1. При знакомстве с шахматными фигурами.
2. При изучении шахматной доски.
3. При обучении правилам игры;
4. При 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, обучающийся 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 продельвает самостоятельно.

В программе предусмотрены материалы для самостоятельного изучения обучающимися (домашние задания, специально подобранная шахматная литература, картотека дебютов и др.).

На более поздних этапах в обучении применяется творческий метод, для совершенствования тактического мастерства обучающихся (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.

### **I. Планируемые результаты освоения программы**

#### **«Мир шахмат» 1 класс**

##### ***К концу учебного года дети научатся:***

- владеть шахматными терминами: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировки, шах, мат, пат, ничья; названиями шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правилам хода и взятия каждой фигуры.

##### ***К концу учебного года дети научатся:***

- 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.

***К концу учебного года дети получают возможность:***

- приобрести теоретические знания и практические навыки в шахматной игре;
- повысить уровень развития абстрактно-логического и творческого мышления, памяти, внимания, воображения, интеллектуальных способностей, спортивной работоспособности; сформировать умения производить логические операции.
- сформировать личностные качества – трудолюбие, дисциплинированность, сознательность, активность и потребность ведения здорового образа жизни.

**Результаты обучения**

**Личностных результатов:**

- Определять и высказывать под руководством тренера самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).
- В предложенных учителем ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и учителя, как поступить.

**Метапредметных результатов:**

*Регулятивные УУД:*

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию).
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учащимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.
- *Познавательные УУД:*
- Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.
- Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.
- Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.
- Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

*Коммуникативные УУД:*

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения, следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

**Предметных результатов:**

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;

- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий; выявлять закономерности и проводить аналогии.

## **II.Содержание программы:**

(практическая часть учебного содержания предмета усилена материально-технической базой центра «Точка роста»)

### **1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА (3ч)**

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. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР (2ч)**

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.

### **3.Шахматные фигуры и взятие фигур (основная тема учебного курса) (16ч)**

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. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

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.

#### **4.ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ (7ч)**

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.

## 5. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ (3ч)

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.

## 6. Повторение (2 часа)

Повторение материала. Проведение шахматного турнира внутри класса на выявление лучшего игрока

## III. Тематическое планирование.

Программа реализуется в МБОУ УДСОШ №2 один год. Согласно календарному учебному графику и расписанию уроков на 2021-2022 год рабочая программа составлена в **1 «А» на 34 часов, 1 «Б» на 34 часов, 1 «В»-33 часа**. Материал изучается в полном объеме.

	<b>Тема</b>	<b>Кол-во часов</b>	1 «А»	1 «Б»	1 «В»
1.	<b>ШАХМАТНАЯ ДОСКА.</b> Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр	3			
2.	<b>Начальная расстановка фигур.</b>	2			
3.	<b>Шахматные фигуры и взятие фигур</b> (основная тема учебного курса).	16			
4.	<b>ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.</b> Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила	7			
5.	<b>ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.</b> Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	4			
6.	<b>Повторение .Урок-соревнование</b>	2			
	Всего:	34			



**1 «А» класс**

<b>№</b>	<b>Тема урока</b>	<b>Кол – во часов</b>	<b>Дата</b>	<b>Использование оборудования центра естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста»</b>
<b>1.Шахматная доска 3 часа</b>				
1.	Шахматная доска.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматная доска
2.	Шахматная доска	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматная доска
3.	Шахматная доска.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
<b>2.Начальная расстановка фигур- 2 часа</b>				
4.	Шахматные фигуры.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
5.	Начальное положение.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
<b>3.Шахматные фигуры и взятие фигур- 16 часов</b>				
6.	Ладья.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
7.	Ладья.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
8.	Слон.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
9.	Слон.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
10.	Ладья против слона.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
11.	Ферзь.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
12.	Ферзь.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
13.	Ферзь против ладьи и слона.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
14.	Конь.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
15.	Конь.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
16.	Конь против ферзя, ладьи и слона..	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
17.	Пешка.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
18.	Пешка.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня и слона.	1		Ноутбук, интерактивная

				панель, шахматные доски
20.	Король.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
21.	Король против других фигур.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
<b>4.Цель шахматной партии- 7 часов</b>				
22.	Шах.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
23.	Шах.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
24.	Мат.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
25.	Мат.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
26.	Мат.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
27.	Ничья, пат.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
28.	Рокировка.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
<b>5.Игра всеми фигурами из начального положения- 3 часа</b>				
29.	Шахматная партия.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски, шахматные часы
30.	Шахматная партия.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски, шахматные часы
31.	Шахматная партия.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски, шахматные часы
<b>6.Повторение – 3 часа</b>				
32.	Повторение пройденного материала.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски, шахматные часы
33.	Повторение пройденного материала.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски, шахматные часы
34.	Соревнование на лучшего игрока класса	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски, шахматные часы
	Всего:	34ч		

#### 1«Б»класс

№	Тема урока	Кол – во часов	Дата	Использование оборудования центра естественно-научной и технологической направленностей «Точка роста»
<b>1. Шахматная доска- 3 часа</b>				
1.	Шахматная доска	1		Ноутбук, интерактивная

				панель, шахматная доска
2.	Шахматная доска	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматная доска
3.	Шахматная доска.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
<b>2. Начальная расстановка фигур- 2 часа</b>				
4	Шахматные фигуры.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
5.	Начальное положение.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
<b>3.Шахматные фигуры и взятие фигур- 16 часов</b>				
6.	Ладья.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
7.	Ладья.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
8.	Слон.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
9.	Слон.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
10.	Ладья против слона.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
11.	Ферзь.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматная доска
12.	Ферзь.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматная доска
13.	Ферзь против ладьи и слона.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
14.	Конь.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
15.	Конь.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
16.	Конь против ферзя, ладьи и слона..	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
17.	Пешка.	1		
18.	Пешка.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
19.	Пешка против ферзя, ладьи, коня и слона.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
20.	Король.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
21.	Король против других фигур.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
<b>4.Цель шахматной партии- 7 часов</b>				
22.	Шах.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматная доска
23.	Шах.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматная доска
24.	Мат.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски
25.	Мат.	1		Ноутбук, интерактивная панель, шахматные доски



