

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области
средняя общеобразовательная школа с. Новое Усманово м.р. Камышлинской

«Рассмотрено»
На заседании МО учителей
30.08.2019
ММ -
Протокол № 1
От «30» 08 2019г

«Согласовано»
Заместитель директора по УВР
Мор (Моравка А.И.)
«30» августа 2019г

«Утверждено»
приказ № _____
от «___» _____ 2019 г.
Директор _____/Маннапова Г.К./
«___» _____ 2019 г.

Рабочая программа
По внеурочной деятельности «Черное и белое» (шахматы)
7 класс
Учитель: Маннапова Гюзель Камиловна

Составлена в соответствии с требованиями
стандарта второго поколения ООО,

с. Новое Усманово

Оглавление

| | |
|--|---|
| 1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности | 3 |
| 2. Содержание курса внеурочной деятельности | 4 |
| 3. Тематическое планирование | 4 |

1. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности

Предметные результаты

- Познакомить с шахматными терминами и шахматным кодексом.
- Научить играть разными фигурами в совокупности.
- Сформировать умение ставить мат с разных позиций.
- Сформировать умение защиты от мата.
- Сформировать умение решать задачи на мат в несколько ходов.
- Сформировать умение записывать шахматную партию.
- Познакомить с историей мировых и русских (советских) шахмат, имена чемпионов мира.
- Познакомить с правилами разыгрывания основных дебютов и окончаний.
- Научить основам тактики и стратегии шахмат.
- Понимать порядок проведения и организацию шахматных соревнований (турниров)
- Принимать правила этикета при игре в шахматы и их выполнение
- Сформировать умение проводить комбинации.
- Развивать восприятие, внимание, воображение.

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 чувств доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей,
- развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности.

Метапредметные результаты

Регулятивные УУД

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели,
- соотнесение целей с возможностями;
- определение временных рамок;
- определение шагов решения задачи;
- видение итогового результата;
- планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели;

- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений.

Познавательные УУД

- умение задавать вопросы;
- умение получать помощь;
- умение пользоваться справочной, научно-популярной литературой, сайтами;
- умение читать диаграммы, составлять шахматные задачи;
- построение логической цепи рассуждений.

Коммуникативные УУД

- умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании);
- способность принять другую точку зрения, отличную от собственной;
- способность работать в команде;
- выслушивание собеседника и ведение диалога.

2. Содержание курса внеурочной деятельности

Раздел 1. Построение стратегических планов (13 ч)

Знакомство с биографией великих шахматистов. Системы проведения шахматных соревнований. Стратегия шахматной партии, план игры. Использование преимущества в пространстве. Знакомство с книгой Калиниченко Николая Михайловича «Курс шахматных окончаний». «Золотое правило» оппозиции. Активный король. Знакомство с разными видами шахматных партий. Тренировочные партии. Конкурсное решение позиций. Игровая практика.

Раздел 2. Шахматные комбинации (8 ч)

Мобилизация сил. Борьба за центр. Центры открытые, закрытые, фиксированные. Проходная пешка. Мат, пат. Комбинационное зрение, рентген. Разбор специально подобранных позиций. Конкурсное решение позиций. Игровая практика.

Раздел 3. Игра в эндшпиль (14 ч)

20 правил эндшпиля. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые окончания партий. Борьба фигур. Разбор специально подобранных позиций. Анализ партий лучших шахматистов. Конкурсное решение позиций. Игровая практика.

LearnChess изучайте шахматы с LearnChess.ru, Шахматы с Жориком

3. Тематическое планирование

3.1. Сетка часов

| № п/п | Тема раздела | Количество часов |
|-------|----------------------------------|------------------|
| 1 | Построение стратегических правил | 13 |
| 2 | Шахматные комбинации | 8 |
| 3 | Игра в эндшпиле | 14 |
| Итого | | 35 |

3.2. Календарно-тематическое планирование

| № | Учебная неделя | Тема раздела | Кол-во часов раздела | Тема урока | Форма занятия | Содержание | Планируемый результат |
|-----------------------------|----------------|---|----------------------|---|---------------------|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 1 четверть – 9 часов | | | | | | | |
| 1 | 1 неделя | Построение стратегических планов | 13 ч. | Повторение. | Беседа | Этика поведения шахматиста во время игры. Ходы шахматных фигур. Рокировка. Правила дебюта. | Предметные результаты - Познакомить с биографией великих шахматистов. - Познакомить с шахматными терминами и шахматным кодексом. - Научить играть разными фигурами в совокупности. - Сформировать умение решать задачи на мат в несколько ходов. - Развивать восприятие, внимание, воображение, Личностные результаты - Формирование |
| 2 | 2 неделя | | | Знакомство с биографией великих шахматистов | Мультимедиа, беседа | Знакомство с биографией великих шахматистов. Выступления обучающихся (доклад, реферат). Марк Тайманов, Пётр Свидлер, Ян Непомнящий, Александр Грищук, Александр Халифман, Евгений Томашевский (по выбору) | |
| 3 | 3 неделя | | | Знакомство с биографией великих шахматистов | Конференция | | |
| 4 | 4 | | | Построение | Беседа, игровая | Стратегия в каждой партии | |

| | | | | | | | |
|--|--------|--|--|-----------------------|--|---|---|
| | неделя | | | стратегическим планам | практика https://chessmat-enok.ru/strategiya-igry-v-shahmaty/ (шахматы с Жориком) | <p>конкретна и в ее основе лежит план. Когда шахматист ищет наилучший ход, перебирая варианты, ему обычно не приходят в голову общие шахматные принципы и законы.</p> <p>Предположим, нам предстоит партия белыми с шахматистом Х. Мы знаем: Этот шахматист «атакер», предпочитает сложные обоюдоострые позиции с обилием комбинационных возможностей</p> <p>Он играет испанскую партию, предпочитая острые варианты типа контратаки Маршалла.</p> <p>В данной турнирной ситуации его устроит ничейный исход</p> <p>Наша стратегия:</p> <p>По дебюту создать позицию с пешечной структурой, выгодной для перехода в эндшпиль</p> <p>Стремиться к упрощениям (его ничья устраивает) и переходу в чуть лучшее окончание</p> <p>Реализовать небольшое преимущество в эндшпиле.</p> | <p>установки на безопасный, здоровый образ жизни;</p> <ul style="list-style-type: none"> - развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций. - развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности. <p>Метапредметные результаты</p> <p>Регулятивные УУД</p> <ul style="list-style-type: none"> - освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях; - соотнесение целей с возможностями; - определение временных рамок; - определение шагов решения задачи; - поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений. |
|--|--------|--|--|-----------------------|--|---|---|

| | | | | | | | |
|---|-------------|--|--|---|--------------------------------|--|--|
| 5 | 5 неделя | | | Реализация преимущества в окончании | Игровая практика, беседа | <p>Славин Иосиф Лазаревич родился в 1954 году. Тренер высшей категории с 30-летним опытом. Как литератор известен серией из 10 книг «Учебника-задачника шахмат». По профессии — педагог.</p> <p>Преимущество в пространстве позволяет нам играть на обоих флангах. За счет большего пространства можно быстро перебрасывать фигуры с одного фланга на другой. Поэтому иногда сочетают атаку на королевском и ферзевом флангах, т.к. сопернику сложно защищать оба фланга из-за нехватки места. Избегать размена фигурами. Это одно из самых важных правил.</p> <p>Сторона с пространственным перевесом должна избегать фигурного размена и наоборот. Тут очевидно, если не хватает места, то проще защищаться против 2 фигур, чем 3 или 4.</p> <p>Полезно не спешить. В первую очередь нужно</p> | <p>Познавательные УУД</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение задавать вопросы; - умение получать помощь; - построение логической цепи рассуждений. <p>Коммуникативные УУД</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании); - способность принять другую точку зрения, отличную от своей; - выслушивание собеседника и ведение диалога. |
|---|-------------|--|--|---|--------------------------------|--|--|


| | | | | | | |
|---|-------------|--|--|--|---|---|
| | | | | | | блокировать контригру соперника и постепенно укреплять свою позицию до решающего прорыва. Решение задач. |
| 6 | 6 неделя | | | Курс шахматных окончаний | Беседа, игровая практика http://chess-boom.online/kurs-shahmatnyih-okonchaniy/ | Знакомство с книгой Калиниченко Николая Михайловича «Курс шахматных окончаний». Решение задач. |
| 7 | 7 неделя | | | Оппозиция, как оттолкнуть «плечом» короля противника | Беседа, игровая практика | Цель занятия оппозиции – оттеснение, практически «отталкивание плечом» короля соперника или с линии движения своей проходной пешки, или от защищаемой им пешки. Возможно, применение защищающейся стороной с целью вынудить соперника использовать запасной темп. Диагональная оппозиция — расположение короля на расстоянии хода слона через одно поле от короля соперника. Применяется при сближении королей. Цели занятия оппозиции. Для сильнейшей стороны – король стремится встать на горизонталь выше так, чтобы |


| | | | | | | |
|---|-------------|--|--|-----------------------------|---------------------|---|
| | | | | | | <p>не попасть под прямую оппозицию, которую мог бы занять король соперника. «Отталкивание плечом» — условное название приёма, применяемого в эндшпиле, когда король не пускает на какое-то важное поле короля соперника. Примером может служить окончание партии В. Шлаге — К. Ауэс (Берлин, 1921). После 1.Крe6 Крc3 2.Крd6? Крd4 3.Крc7 Крe5 игра завершилась вничью. Сыграв, однако, 2.Крd5! («отталкивая» короля соперника) белые могли выиграть. Счастливый промах Вилли Шлаге — Л. Бабушкин</p> |
| 8 | 8 неделя | | | «Золотое правило» оппозиции | Практическая работа | <p>Снова овладевая оппозицией и окончательно оттесняя черного короля. 5... Крd7. 6. Крf6! Этот ход иллюстрирует еще одно очень важное правило оппозиции: проникновение короля на шестую (третью) горизонталь впереди пешки всегда ведет к выигрышу. 6...Крe8 7. e4. Наконец-то! Отсюда видно, что если противник делает в подобных случаях так</p> |

| | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|---|--|
| | | | | | | называемый выжидательный ход, то нужно наступать, оставляя между своим и неприятельским королем свободный вертикальный ряд. Итак: 2. Kpf3 Kpe7..В результате ему удалось бы «оттолкнуть плечом» короля соперника и выиграть решающий темп. Правильная игра белых заключалась в следующем: 1. Kpe6 Krc3 2. Kpd5! | |
|--|--|--|--|--|--|---|--|

| | | | | | | | |
|----|--------------|--|--|--|-----------------------------|--|---|
| 9 | 9 неделя | | | Активный король – как лишняя фигура | Беседа, игровая практика | Король в эндшпиле — фигура активная. Не опасаясь, как правило, угрозы мата, он может покинуть укрытие и принять участие в борьбе наравне с другими фигурами; он способен атаковать фигуры и пешки соперника и первым вторгаться в неприятельский лагерь. При малом числе фигур на доске в эндшпиле возрастает ценность каждой из них...Если лишняя фигура— тяжёлая (ферзь или ладья), то белые выигрывают (см. мат ферзём, мат ладьёй). При правильной игре обоих противников мат ферзём ставится не более чем за 10 ходов, а ладьёй — не более чем за 15. Если лишняя фигура — лёгкая (слон или конь), то белые не могут выиграть даже при наихудшей игре чёрных | |
| 10 | 10 неделя | | | Лишняя пешка – никогда не лишняя | Беседа, игровая практика | Активный король. Атака в эндшпиле. Фигура против пешки. Борьба фигур. Позиционная ничья. Практические занятия. Активный король – как лишняя фигура. Отдаленная проходная пешка. Как | Предметные результаты - Сформировать умение записывать шахматную партию. Разбор шахматных стратегий. - Сформировать умение проводить комбинации. |

| | | | | | | | |
|----|-----------|-----------------------------|----------------|--|--------------------------------|--|--|
| | | | | | | малыми силами удержать превосходящие силы противника. Фигуры против пешки. Ферзь, ладья, слон, конь. Ладейные окончания. | - Развивать восприятие, внимание, воображение, Личностные результаты - 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, - развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности. Метапредметные результаты Регулятивные УУД - освоение способов решения проблем творческого характера в |
| 11 | 11 неделя | | | Конкурсное решение позиций: как бы вы сыграли? | Конкурс | Разбор конкурсных заданий, конкурс | |
| 12 | 12 неделя | | | Конкурсное решение позиций: как бы вы сыграли? | Конкурс | | |
| 13 | 13 неделя | | | Игровая практика | Игровая практика | Использование полученных знаний на практике | |
| 14 | 14 неделя | Шахматные комбинации | 8 часов | Шахматные комбинации. Проходная пешка. | Исследование, игровая практика | Слово «комбинация» в словаре означает соединение, сочетание. Комбинацией в шахматах принято считать сочетание ходов с применением жертвы, которые объединены определенной идеей или целью. Используя специальную шахматную терминологию, – форсированный вариант. Добиться выигранной позиции. Добиться ничейной позиции Поставить мат «Залезть» в пат. Кардинально изменить | |

| | | | | | | | |
|----|--------------|--|--|--------------|--|--|---|
| | | | | | | ситуацию на доске | жизненных ситуациях; - соотнесение целей с возможностями; - определение временных рамок; - планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели; - поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений. |
| 15 | 15 неделя | | | Игра на пат. | Мультимедиа, игровая практика. https://chessmatenok.ru/kombinatsii-v-shahmatah/ (шахматы с Жориком) |  Черный король в положении пата. Отсюда идея комбинации. 1...Лf6! 2.Кр:b2 Лf2+ Ладья шахует по линии f до бесконечности. А если король подходит и бьет ладью, — на доске пат. | - умение задавать вопросы; |
| 16 | 16 неделя | | | Игра на мат | Мультимедиа, игровая практика https://chessmatenok.ru/kombinatsii-v-shahmatah/ (шахматы с Жориком) |  Черные фигуры занимают неудачные позиции и перегружены защитой. 1.Лb8!! Жертва ладьи и позиция черных разваливается, как карточный домик. При любом взятии ладьи следует мат. | - умение получать помощь; - умение пользоваться справочной, научно-популярной литературой, сайтами; - построение логической цепи рассуждений. |
| | | | | | | | Познавательные УУД - умение задавать вопросы; - умение получать помощь; - умение пользоваться справочной, научно-популярной литературой, сайтами; - построение логической цепи рассуждений. Коммуникативные УУД - умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании); - способность принять другую точку зрения, отличную от своей; - способность работать в |

| | | | | | | | |
|------------------------------|--------------|--|--|-----------------------|--|---|---|
| | | | | | | | команде; - выслушивание собеседника и ведение диалога. |
| 3 четверть – 10 часов | | | | | | | |
| 17 | 17 неделя | | | Рентген | Мультимедиа, игровая практика (шахматы с Жориком) |  <p>Притаившийся слон на g7 нередко выполняет роль «рентгена». Эта позиция — типичный пример. 1...ef 2.gf К:e4! 3.de d3! И белые несут материальные потери.</p> | Предметные результаты - Сформировать умение анализировать шахматную партию - Сформировать умение ставить мат с разных позиций. - Сформировать умение проводить комбинации. - Развивать восприятие, внимание, воображение, |
| 18 | 18 неделя | | | Комбинационное зрение | Беседа, мультимедиа, игровая практика (шахматы с Жориком) | Комбинационное зрение – способность замечать комбинационные возможности в той или иной позиции. Отчасти эта способность врожденная. Что-то вроде музыкального слуха. Он может быть абсолютным, хорошим или так себе. Если способность так себе, ее можно развить до хорошего уровня с помощью тренировок. Решения комбинаций, анализа партий, наблюдением за игрой сильных шахматистов. | Личностные результаты - наличие мотивации к творческому труду, работе на результат; - развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций. - развитие этических |

| | | | | | | | |
|----|-----------|------------------------|-----------------|--|--|---|---|
| | | | | | | В шахматах комбинационное зрение улучшается вместе с повышением вашего мастерства и накоплением опыта. Решение задач. | чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей, |
| 19 | 19 неделя | | | Конкурсное решение позиций: как бы вы сыграли? | Конкурс | Разбор конкурсных заданий, конкурс | Метапредметные результаты Регулятивные УУД |
| 20 | 20 неделя | | | Конкурсное решение позиций: как бы вы сыграли? | Конкурс | Разбор конкурсных заданий, конкурс | - формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы; |
| 21 | 21 неделя | | | Игровая практика | Игровая практика | Использование полученных знаний на практике | - определение временных рамок; - определение шагов решения задачи; - видение итогового результата; |
| 22 | 22 неделя | Игра в эндшпиле | 14 часов | 20 правил игры в эндшпиле | Мультимедиа, игровая практика https://chclip.net/review/секреты+игры+в+эндшпиле+для+новичков/ | 1. Король в эндшпиле – сильная фигура, используй короля! Король выходит вперед, чтобы:- нападать на пешки и фигура противника;- помогать своим пешкам продвигаться к последней горизонтали;- отеснять неприятельского короля от важных пунктов.2. Стремись к инициативе – нападай и создавай угрозы, ограничивая, таким образом, свободу действий фигур | - поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений. Познавательные УУД - умение задавать вопросы; - умение получать помощь; - умение пользоваться справочной, научно- |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | <p>соперника. 3. Сохраняй свои пешки на обоих флангах. 4. Старайся разменять все пешки на одном из флангов. 5. Если у тебя на одну или две пешки меньше, старайся разменять оставшиеся пешки, но не фигуры. Ничья бывает возможна, если за последнюю пешку (или две) отдать легкую фигуру. 6. Если у тебя есть лишняя пешка, разменивай фигуры, но не пешки. 7. На каждом из флангов старайся сохранить свои пешки связанными. 8. Изолированные, сдвоенные и отсталые пешки представляют собой слабости. Создавай их в чужом лагере и избегай в своем. 9. Образуй проходную пешку и продвигай ее. Это главный способ игры в окончаниях. 10. Защищенная проходная – важный фактор, способствующий получению преимущества. 11. В эндшпиле часто отдаленная</p> | <p>популярной литературой, сайтами;</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение читать диаграммы, составлять шахматные задачи синтез – составление целого из частей, в том числе самостоятельное достраивание с восполнением недостающих компонентов; - построение логической цепи рассуждений. <p>Коммуникативные УУД</p> <ul style="list-style-type: none"> - умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании); - способность принять другую точку зрения, отличную от своей; - способность работать в команде; - выслушивание собеседника и ведение диалога. |
|--|--|--|--|--|--|--|

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|---|--|
| | | | | | <p>проходная пешка обеспечивает преимущество. Она или недостижима для короля противника, или отвлекает его от защиты своих пешек противоположного фланга.</p> <p>12. Старайся получить связанные проходные пешки – они наиболее сильны. Ради их образования иногда можно пожертвовать материал – пешку, качество или фигуру.</p> <p>13. Ладья ставится позади своей проходной пешки, защищает и подталкивает ее (правило Тарраша).</p> <p>14. Проходную пешку противника ладья лучше всего задерживает сзади (правило Тарраша).</p> <p>15. Если проходную противника нельзя уничтожить, блокируй ее. Как правило, блокировать проходную лучше самой слабой своей фигурой. В ладейном эндшпиле – королем, чтобы ладья могла свободно</p> | |
|--|--|--|--|--|---|--|

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | <p>перемещаться и создавать контригру. 16. Если король противника блокирует твою проходную, прорывайся своим королем к чужим пешкам противоположного фланга. 17. Если твою проходную блокирует ладья, конь или слон, помогай королем своей проходной. 18. В ладейном эндшпиле активная позиция короля и ладьи часто важнее пешки. 19. Отсекай ладьей короля противника: - на краю доски;- от проходных пешек. 20. Проникай ладьей (или лучше двумя ладьями) на предпоследнюю горизонталь. 21. При пешечном преимуществе переходи в пешечный эндшпиль, его проще выиграть. 22. Если не хватает одной или двух пешек, старайся перейти в эндшпиль с разноцветными слонами, его проще всего свести к ничьей. 23. Слон сильнее коня в позициях с</p> | |
|--|--|--|--|--|--|--|

| | | | | | | |
|----|--------------|--|--|--------------------|-------------------------------|---|
| | | | | | | <p>подвижными пешками на двух флангах. 24. Два слона обычно имеют заметное преимущество против слона и коня или против двух коней. 25. Конь сильнее слона в позициях с заблокированными пешками (особенно, когда слон “плохой” – упирается в свои пешки). 26. Ладья и слон могут хорошо работать издали. Ферзя, коня и короля – централизуй!</p> |
| 23 | 23 неделя | | | Ладейные окончания | Мультимедиа, игровая практика | <p>Важно понимать основные принципы и приемы игры в ладейниках. Активное положение ладьи и короля зачастую часто решающий фактор. Чтобы активизировать ладью, часто жертвуют пешку. Роль лишней пешки в ладейных окончаниях меньше, чем в других типах эндшпилей. Более половины ладейников с лишней пешкой заканчиваются вничью. Теория ладейных окончаний хорошо разработана и по большому счету, — это</p> |

| | | | | | | |
|----|--------------|--|--|-----------------------|-------------------------------------|--|
| | | | | | | <p>неподъемный пласт. Зправила: В окончаниях ладья+пешка против ладьи, сильнейшая сторона должна стремиться отрезать короля противника от вертикали, по которой двигается пешка</p> |
| 24 | 24 неделя | | | Коневые окончания | Мультимедиа, игровая практика | <p>Коневые окончания — с присутствием, помимо королей, только коней и пешек. Теория эндшпиля в основном исследует 2 простых типа коневых окончаний, имеющих практическое значение: 1) конь только у одной стороны (конь против пешек); 2) у каждой стороны по коню (при наличии пешек). В окончаниях 1-го типа 3, а нередко и 2 проходные пешки могут оказаться сильнее коня. Самая опасная для коня проходная пешка — крайняя. В борьбе с пешками у коня проявляется важное свойство — ставить «барьеры» на пути.</p> |
| 25 | 25 неделя | | | Слоновые окончания | Мультимедиа, игровая практика | <p>Слоновые окончания — позиции, где на доске помимо королей присутствуют только слоны</p> |

| | | | | | | |
|----|--------------|--|--|------------------|-------------------------------|---|
| | | | | | | и пешки. Теория эндшпиля изучает в основном 3 простых типа слоновых окончаний, имеющих практическое значение: 1) слон только у одной из сторон (слонпротив пешек); 2) по слону у каждой из сторон (слоны одноцветные); 3) по слону у каждой из сторон (слоны разноцветные). В окончаниях 1-го типа 3 пешки, как минимум, равносильны слону. В борьбе с ними большое значение приобретают согласованные действия слона и короля. |
| 26 | 26 неделя | | | Слон против коня | Мультимедиа, игровая практика | Слон против коня — окончание, в котором у сторон по лёгкой фигуре разных наименований (слон или конь). Основными факторами при оценке таких окончаний являются: наличие или возможность образования отдалённой проходной пешки, слабости в пешечном расположении сторон, степень активности фигур. При наличии проходных пешек у обеих сторон (при пешках, расположенных на разных |

| | | | | | | | |
|-----------------------------|--------------|--|--|---------------------------------------|--------------------------|--|--|
| | | | | | | флангах, в открытых, динамических позициях) слон обычно оказывается сильнее коня. Показательна партия по переписке Ливерпуль — Глазго | |
| 4 четверть – 9 часов | | | | | | | |
| 27 | 27 неделя | | | Преимущества о двух слонов в эндшпиле | Игровая практика, беседа | Преимущество двух слонов — позиционное преимущество наличия у одной из сторон двух слонов, а у другой — слона и коня или двух коней. При этом действия слонов должны быть скоординированы, что возможно лишь в открытых позициях, когда главные диагонали свободны от пешек. В позициях закрытого типа два слона могут оказаться слабее двух коней или коня и слона. Преимущество двух слонов достигается в миттельшпиле или в эндшпиле и особенно явно проявляется при игре на двух флангах | Предметные результаты - Сформировать умение ставить мат с разных позиций. - Сформировать умение решать задачи на мат в несколько ходов. - Сформировать умение проводить комбинации. - Развивать восприятие, внимание, воображение, Личностные результаты - развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций. - развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том |
| 28 | 28 неделя | | | Ферзевые окончания | Беседа, игровая практика | Ферзевые окончания в шахматах — позиции, где на доске помимо королей присутствуют только ферзи и пешки. Ферзевые эндшпили с большим числом пешек встречаются довольно редко. | |

| | | | | | | | |
|----|--------------|--|--|------------------------|-------------------------------|--|---|
| | | | | | | <p>Даже с равным материальным соотношением они бывают сложны. Особенно при наличии взаимных проходных, или с перспективой атаки короля малыми силами. Ферзевый эндшпиль. Оценка позиции в ферзевых окончаниях ависит от наличия проходных пешек, степени их продвинутости, имеющихся пешечных слабостей и активности ферзя — фактора первостепенной важности. Полезный совет от международного гроссмейстера, автора многих книг Александра К...</p> | <p>числе в информационной деятельности. Метапредметные результаты Регулятивные УУД - соотнесение целей с возможностями; - определение временных рамок; - определение шагов решения задачи; - видение итогового результата; - планирование последовательности шагов алгоритма для достижения цели; - поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений. Познавательные УУД - умение задавать вопросы; - умение получать помощь; - построение логической цепи рассуждений. Коммуникативные УУД - умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании);</p> |
| 29 | 29 неделя | | | Борьба фигур без пешек | Мультимедиа, игровая практика | <p>Борьба фигур без пешек. Иногда случается так, что оказываются разменены все пешки, а вот фигуры на доске ещё остались. Лишнее качество при пешках. Как известно, ладья несколько сильнее лёгкой фигуры. Но вот если на стороне лёгкой фигуры больше пешек, чем на стороне ладьи, то она вполне может оказать упорное сопротивление, а иногда - добиться победы. О</p> | <p>Познавательные УУД - умение задавать вопросы; - умение получать помощь; - построение логической цепи рассуждений. Коммуникативные УУД - умение обосновывать свою точку зрения (аргументировать, основываясь на предметном знании);</p> |

| | | | | | | |
|----|-----------|--|--|--------------------------|--|---|
| | | | | | таких окончаниях и пойдёт речь | <ul style="list-style-type: none"> - способность принять другую точку зрения, отличную от своей; - способность работать в команде; - выслушивание собеседника и ведение диалога. |
| 30 | 30 неделя | | Контратака в центре | Беседа, игровая практика | Контратака — наступление, преднамеренное в ответ на атакующие действия соперника. Один из самых эффективных способов защиты. Как правило, осуществляется на ослабленном участке позиции соперника после отражения его атаки. В шахматной партии контратака — лейтмотив многих дебютных построений. Тому пример — контратака Тракслера. В партии Алехин — Ботвинник вовремя проведённая контратака чёрных принесла им ничью | |
| 31 | 31 неделя | | Конкурсное решение позиций: как бы вы сыграли? | Конкурс | Разбор конкурсных заданий, конкурс | |
| 32 | 32 неделя | | Конкурсное решение позиций: как бы вы сыграли? | Конкурс | | |
| 33 | 33 неделя | | Игровая практика | Игровая практика | Использование полученных знаний на практике | |
| 34 | 34 | | Игровая | Игровая | | |

| | | | | | | | |
|----|--------------|--|--|---------------------|---------------------|--|--|
| | неделя | | | практика | практика | | |
| 35 | 35 неделя | | | Игровая практика | Игровая практика | | |