

Ростовская область, Пролетарский (с) район, х.Коврино  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Ковриновская средняя общеобразовательная школа  
Пролетарского района Ростовской области



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по внеурочной деятельности общеинтеллектуальное направление  
«Шахматы» 1 год обучения

(указать учебный предмет, курс)

Уровень общего образования (класс)

Основное общее, 5,6 класс

( начальное общее, основное общее, среднее общее образование с указанием класса)

Количество часов 34

Учитель Кадыров Олег Михайлович

Программа разработана на основе:

на основе требований Федерального Государственного образовательного стандарта , Программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин\_ (Москва. Дрофа. 2017 г)

2019-2020 уч.год.

## **Раздел: «Пояснительная записка».**

### **Нормативные документы**

- ✓ ФЗ «Об образовании в РФ» ( от 29.12.2012 № 273-ФЗ)
- ✓ Областной закон от 14.11.2013 № 26-ЗС «Об образовании в Ростовской области»;
- ✓ Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 29.12.2010 №189 «Об утверждении СанПиН 2.4.2.2821-10 «Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях»;
- ✓ Приказ Минобрнауки России от 31.03.2014 № 253 «Об утверждении федерального перечня учебников, рекомендуемых к использованию при реализации имеющих государственную аккредитацию образовательных программ начального общего, основного общего, среднего общего образования»;
- ✓ Приказ МОРО № 405 от 09.06.2015 г. «Об утверждении примерного учебного плана для образовательных учреждений Ростовской области на 2017-2018 учебный год»;
- ✓ Основная образовательная программа начального и основного общего образования

### **Цели программы:**

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

### **Задачи программы:**

1. Организация общественно-полезной и досуговой деятельности учащихся .
2. Включение учащихся в разностороннюю деятельность.
3. Формирование навыков позитивного коммуникативного общения.
4. Развитие навыков организации и осуществления сотрудничества с педагогами, сверстниками.
5. Воспитание трудолюбия, способности к преодолению трудностей, целеустремлённости и настойчивости в достижении результата.
6. Развитие позитивного отношения к базовым общественным ценностям (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура)- для формирования здорового образа жизни.

### **Общие сведения**

Выявление, поддержка, развитие и социализация одарённых детей становится одной из приоритетных задач современного образования.

Понятие «детская одарённость» и «одарённые дети» определяют неоднозначные подходы в организации педагогической деятельности. С одной стороны, каждый ребёнок «одарён», и задачи педагогов состоит в раскрытии интеллектуально творческого потенциала каждого ребёнка. С другой стороны существует категория детей, качественно отличающихся от своих сверстников, и соответственно, требующих организации особого обучения, развития и воспитания.

Способный, одарённый ученик – это высокий уровень, каких либо способностей человека. Этим детей, как правило, не нужно заставлять учиться, они сами ищут себе работу, чаще сложную, творческую.

Работу с одарёнными детьми надо начинать в начальной школе. Все маленькие дети наделены с рождения определёнными задатками и способностями. Однако не все они развиваются. Нераскрытые возможности постепенно угасают в следствие невостребованности. Процент одарённых (с точки зрения психологов) с годами резко снижается: если в 10-летнем возрасте их примерно 60-70%, то к 14 годам 30-40%, а к 17 – 15-20%.

Вот почему учителя начальных классов должны создавать развивающую творческую, образовательную среду, способствующую раскрытию природных возможностей каждого ребенка.

Помочь учащимся в полной мере проявить свои способности, развить инициативу, самостоятельность, творческий потенциал – одна из основных задач современной школы. Наиболее эффективным средством развития, выявления способностей и интересов учащихся являются кружки по интересам детей.

По программе 33 часа (1 час в неделю)

## **Раздел: «Планируемые результаты курса»**

### **Личностные результаты освоения программы курса.**

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 освоения программы курса.**

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 освоения программы курса.**

Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, 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.

## **Раздел: «Содержание учебного курса»**

### **1. Структура курса**

#### **1-й год обучения**

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Шахматная доска.	4 ч.	15 – 20 минут на каждом занятии	4 ч.
II.	Шахматные фигуры.	2 ч.		2 ч.
III.	Начальная расстановка фигур.	1 ч.		1 ч.
IV.	Ходы и взятие фигур.	17 ч.		17 ч.
V.	Цель шахматной партии.	6 ч.		6 ч.

VI.	Игра всеми фигурами из начального положения.	3 ч.		3 ч.
VII.	Обобщение.	-	1 ч.	1 ч.

## 2. Основное содержание курса

### I. Шахматная доска.

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

#### *Дидактические игры и игровые 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 она из диагоналей шахматной доски.

### II. Шахматные фигуры.

Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9).

#### *Дидактические игры и игровые задания.*

«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«Секретная фигура». Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

«Что общего?». Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«Большая и маленькая». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«Кто сильнее?». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

«Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

### III. Начальная расстановка фигур.

Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило «*Каждый ферзь любит свой цвет*». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

#### *Дидактические игры и игровые задания.*

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да или нет?». Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Не зевай!». Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

#### **IV. Ходы и взятие фигур.** (основная тема учебного курса)

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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

##### **Дидактические игры и игровые задания.**

«**Игра на уничтожение**» – важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется внутренний план действий, 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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, но так, чтобы не оказаться под боем.

«**Взятие**». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«**Защита**». Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

**Примечание.** *Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт» и т.п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются интересными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.*

#### **V. Цель шахматной партии.**

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

##### **Дидактические игры и игровые задания.**

«**Шах или не шах**». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

«**Объяви 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 позиций, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат неприятельскому королю в один ход.

«Рокировка». Приводится ряд позиций, в которых ученики должны определить: можно рокировать или нет.

#### **VI. Игра всеми фигурами из начального положения.**

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

#### **Дидактические игры и игровые задания.**

«Два хода». Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

#### **К концу первого года обучения дети должны знать:**

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, партия; начальное положение (начальная позиция), белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, рокировка (длинная и короткая); шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры.

#### **К концу первого года обучения дети должны уметь:**

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно размещать доску между партнерами и правильно расставлять начальную позицию;
- различать горизонталь, вертикаль и диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах, мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ХОД.

3. Общее количество часов – 35ч.

## **Раздел: «Календарно-тематическое планирование программного материала»**

### **1 год обучения**

№ п/п	Дата	Тема занятия	Краткое содержание занятия
<b>I. Шахматная доска. 4 ч.</b>			
1.		Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска.	<i>Чтение-инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски».</i> Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля имеют квадратную форму.

			<i>Чтение-инсценировка дидактической сказки «Котят-хвостунишки».</i>
2.		Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали.	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 черных и белых полей в горизонтали и вертикали. <i>Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль».</i>
3.		Линии на шахматной доске. Диагонали.	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. <i>Чтение-инсценировка дидактической сказки из книги И.Г.Сухина «Приключения в шахматной стране» (с.132-135). Дидактические задания и игры «Диагональ».</i>
4.		Центр шахматной доски.	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Расположение черных и белых полей в центре доски.
<b>II. Шахматные фигуры. 2 ч.</b>			
1.(5.)		Шахматные фигуры.	Белые и черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. <i>Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Что общего», «Большая и маленькая». Просмотр диафильма «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат».</i>
2.(6.)		Сравнительная сила фигур.	Сравнительная сила шахматных фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). <i>Дидактические задания и игры «Кто сильнее?», «Обе армии равны».</i>
<b>III. Начальная расстановка фигур. 1 ч.</b>			
1.(7.)		Начальная позиция.	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: <b>«Каждый ферзь любит свой цвет»</b> . Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. <i>Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да или нет», «Мяч». Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир</i>



			шахмат».
<b>IV. Ходы и взятие фигур. 17 ч.</b>			
2.(8.)		Ладья.	<p>Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.</p> <p><i>Дидактические игры и задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i></p>
3.(9.)		Ладья.	<p><i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности» (разновидность игры на уничтожение, но с «заминированными полями).</i></p>
4.(10.)		Слон.	<p>Место слона в начальном положении. Ход слона. Взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.</p> <p><i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</i></p>
5.(11.)		Слон.	<p><i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (слон против слона, два слона против двух), «Ограничение подвижности».</i></p>
6.(12.)		Ладья против слона.	<p>Термин «стоять под боем».</p> <p><i>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».</i></p> <p><i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».</i></p>
7.(13.)		Ферзь.	<p>Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя. Взятие. Ферзь – тяжелая фигура.</p> <p><i>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат».</i></p>

8.(14.)		Ферзь.	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности».</i>
9.(15.)		Ферзь против ладьи и слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, более сложные положения), «Ограничение подвижности».
10.(16.)		Конь.	Место коня в начальном положении. Ход коня. Взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».
11.(17.)		Конь	<i>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».</i>
12.(18.)		Конь против ферзя, ладьи, слона.	Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ладьи, конь против слона, конь против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подвижности».
13.(19.)		Пешка.	Место пешек в начальном положении. Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки. Ход пешки. Взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин».
14.(20.)		Пешка.	<i>Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения),</i>

			<i>«Ограничение подвижности».</i>
15.(21.)		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона	<p>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру».</p> <p>Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, пешка против ферзя, более сложные положения), «Ограничение подвижности».</p>
16.(22.)		Король.	<p>Место короля в начальном положении. Ход короля. Взятие. <b>Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.</b></p> <p>Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».</p> <p>Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение-инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба-Яга»</p>
17.(23.)		Король против других фигур.	<p>Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие».</p> <p>Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ладьи, король против слона, король против коня, король против ферзя, король против пешки), «Ограничение подвижности».</p>
<b>V. Цель шахматной партии. 6 ч.</b>			
1.(24.)		Шах.	<p>Шах – угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха (3 способа).</p> <p>Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха».</p>
2.(25.)		Шах.	<p>Открытый (вскрытый) шах. Двойной шах.</p> <p>Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах»; игра фигурами из начального положения до первого шаха.</p>
3.(26.)		Мат.	<p>Мат – цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой.</p> <p>Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры).</p>

			<i>Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».</i>
4.(27.)		Мат.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом фигур. <i>Дидактическое задание «Дай мат в один ход».</i>
5.(28.)		Ничья. Пат.	Пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры патовых ситуаций. <i>Дидактическое задание «Пат или не пат», «Пат или мат».</i>
6.(29.)		Рокировка.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. <i>Дидактическое задание «Рокировка».</i>
<b>VI. Игра всеми фигурами из начального положения. 3 ч.</b>			
1.(30.)		Шахматная партия.	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). <i>Дидактическая игра «Два хода».</i>
2.(31.)		Шахматная партия.	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.
3.(32.)		Шахматная партия.	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
<b>VII. Обобщение. 1 ч.</b>			
1.(33.)		Повторение материала.	Повторение основных вопросов курса.

<p>СОГЛАСОВАНО</p> <p>Протокол заседания методического совета МБОУ Ковриновская СОШ От <u>16.08.</u> 20<u>19</u> года № <u>2</u></p>	<p>СОГЛАСОВАНО</p> <p>Заместитель директора школы по УР <i>Г.В. Ковтунова</i> <u>Ковтунова Г.В.</u> <u>16 08.</u> 20 <u>19</u> года</p>
--	---