

Ростовская область Красносулинский район село Киселево

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
КИСЕЛЕВСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА**



«Утверждаю»
Директор МБОУ Киселевской СОШ
Приказ от 08.09.2020 г. № 47
М.П. (Сергеева Л. Г.)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по **внеурочной деятельности-шахматы**

Учитель **Виткин А.М.**
(Ф.И.О.)

Класс 6-8

Количество часов в неделю 1

Общее количество часов по плану 136

Программа разработана на основе Государственного стандарта общего образования и федерального курса «Шахматы школе» 1994 – 2011 учебно-методическое объединение «Духовное возрождение»
И.Г.Сухин, г. Обнинск

1. Планируемые результаты освоения учебного занятия (модуля) «Шахматы».

В разделе рабочей программы «Планируемые результаты освоения учебного занятия (модуля) «Шахматы» описываются достижения обучающихся.

Предметные результаты освоения программы учебного занятия (модуля) «Шахматы» характеризуют умения и опыт обучающихся, которые приобретаются и закрепляются в процессе освоения учебного занятия (модуля).

В результате освоения программы учебного занятия (модуля) «Шахматы» обучающиеся должны:

знать/понимать:

- историю возникновения и развития шахматной игры;
- чемпионов мира по шахматам, их вклад в развитие шахмат, ведущих шахматистов мира;
- вклад чемпионов мира по шахматам в развитие шахматной культуры;
- историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований и личностные (интеллектуальные, физические, духовно-нравственные) качества шахматиста-спортсмена;
- историю развития шахматной культуры и спорта в России, выдающихся шахматных деятелей России;
- использовать приобретенные знания и умения в самостоятельной практической деятельности.
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Метапредметные результаты освоения программы учебного занятия (модуля) «Шахматы» характеризуют уровень сформированности следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

2. Познавательные УУД:

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение устанавливать причинно-следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, находить нестандартные решения ситуации.

3. Коммуникативные УУД:

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;
- умение учитывать позицию партнера, организовывать и осуществлять сотрудничество с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

Личностные результаты освоения программы учебного занятия (модуля) «Шахматы» отражают индивидуальные личностные качества обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программного материала. Это:

- ориентация на моральные нормы и их выполнение;
- формирование основ шахматной культуры;
- формирование основ чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- уважительное отношение к сопернику;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.

Положительные результаты освоения программы учебного занятия (модуля) «Шахматы» будут выражаться в следующем:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игры.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Учащиеся научатся:

- обозначать горизонтали, вертикали, поля, шахматные фигуры; оценивать шахматных фигур и их сравнительную силу.
- отслеживать цель шахматной деятельности
- учитывать ориентиры, данные учителем, при освоении нового учебного материала;
- адекватно воспринимать указания на ошибки и исправлять найденные ошибки,
- записывать шахматную партию; матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей; проводить элементарные комбинации.
- сотрудничать с товарищами при игре в паре:
- устанавливать и соблюдать очерёдность действий,
- сравнивать полученные результаты, выслушивать партнера,
- корректно сообщать товарищу об ошибках;
- задавать вопросы с целью получения нужной информации.

Учащиеся получат возможность научиться:

- оценивать собственные успехи в шахматной деятельности;
- планировать шаги по устранению пробелов.
- учитывать разные мнения,
- аргументировать свою позицию, осуществлять взаимный контроль и оказывать взаимопомощь
- различать способ и результат действия,
- проявлять познавательную инициативу в учебном сотрудничестве

Формы контроля

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие

коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

Содержание практического раздела программы

6 класс (34 часа из расчета 1 час в неделю)

1. Краткая история шахмат. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

2. Шахматная нотация. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания

- “Назови вертикаль”. Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: “Вертикаль “е”), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: “На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?” И т. п.
- “Назови горизонталь”. Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: “Вторая горизонталь”).
- “Назови диагональ”. А здесь определяется диагональ (например: “Диагональ e1 – a5”).
- “Какого цвета поле?”. Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.
- “Кто быстрее”. К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.
- “Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

3. Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

- “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 четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.
- “Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.
- “Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

4. Техника матования одинокого короля. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические, игры и задания

- “Шах или мат”. Шах или мат черному королю?
- “Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.
- “Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.
- “На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.
- “В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.
- “Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

5. Достижение мата без жертвы материала. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и задания

- “Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.
- “Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

6. Шахматная комбинация. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

Дидактические игры и задания

- “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.
- “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

К концу второго года обучения дети должны знать:

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур.

К концу года дети должны уметь:

- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

7 класс (34 часа из расчета 1 час в неделю)

1. Основы дебюта. Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания

- “Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.
- “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.
- “Защита от мата” Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).
- “Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.
- “Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.
- “Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.
- “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
- “Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
- “Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

- “Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
- “В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.
- “Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.
- “Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

К концу года дети должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термин- дебют.

К концу года дети должны уметь:

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

8 класс (69 часов из расчета 2 часа в неделю)

1. Основы миттельшпиля. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

Дидактические задания

- “Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.
- “Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.
- “Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

2. Основы эндшпиля. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

Дидактические задания

- “Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”.
- “Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.
- “Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.
- “Выигрыш или ничья?”. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение.
- “Куда отступить королем?”. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.
- “Путь к ничьей”. Точной игрой надо добиться ничьей.

К концу четвертого года обучения дети должны знать:

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

К концу четвертого года обучения дети должны уметь:

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

Календарно-тематическое планирование 6 класс

№	Дата	Тема урока	Кол-во часов
Повторение (2ч.)			
1	1.09	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы	1
2	8.09	Рокировка. Взятие на проходе. Превращение пешки. Варианты	1
Краткая история шахмат (1ч.)			
3	15.09	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах.	1
Шахматная нотация (3ч.)			
4	22.09	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей	1
5	29.09	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения	1
6	6.10	Краткая и полная шахматная нотация. Запись партии.	1
Ценность шахматных фигур (4ч.)			
7	13.10	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1
8	20.10	Достижение материального перевеса	1
9	27.10	Достижение материального перевеса. Способы защиты.	1
10	10.11	Защита.	1
Техника матования одинокого короля (4ч.)			
11	17.11	Две ладьи против короля.	1
12	24.11	Ферзь и ладья против короля.	1
13	1.12	Ферзь и король против короля.	1
14	8.12	Ладья и король против короля.	1
Достижение мата без жертвы материала (4ч.)			
15	15.12	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1
16	22.12	Цугцванг.	1
17	29.12	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1
18	12.01	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1
Шахматная комбинация (ч.)			
19	19.01	Матовые комбинации. Тема отвлечения.	1
20	26.01	Матовые комбинации. Тема завлечения.	1
21	2.02	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1
22	9.02	Тема разрушения королевского прикрытия.	1
23	16.02	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.	1
24	2.03	Другие темы комбинаций и сочетание темат. приемов.	1
25	9.03	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1
26	16.03	Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1
27	6.04	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.	1

28	13.04	Тема превращения пешки.	1
29	20.04	Сочетание тактических приемов.	1
30	27.04	Патовые комбинации.	1
31	4.04	Комбинации на вечный шах.	1
32	11.05	Типичные комбинации в дебюте.	1
Повторение (1ч.)			
33	18.05	Повторение программного материала. Игровая практика	1
34	25.05	Повторение программного материала. Игровая практика	1

Учебно-тематический план 7 класс

№	Тема раздела	Кол-во часов	Виды деятельности
1	Повторение и закрепление	17	Повторение материала первого и второго года обучения. Практическая деятельность. Изучение игр прославленных шахматистов, просмотр видео
2	Основы дебюта	17	Доклады, сообщения. Разработка партий. Практическая деятельность. Шахматный турнир
	итого	34	

Календарно-тематическое планирование

№	Дата	Тема урока	Кол-во часов
Повторение и закрепление (17ч.)			
1	2.09	Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	1
2	9.09	Ходы фигур, взятие.	1
3	16.09	Рокировка	1
4	23.09	Превращение пешки. Взятие на проходе.	1
5	30.09	Шах. мат. пат.	1
6	7.10	Начальное положение.	1
7	14.10	Игровая практика.	1
8	21.10	Шахматная нотация.	1
9	28.10	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1
10	11.11	Обозначение шахматных фигур и терминов.	
11	18.11	Запись начального положения.	1
12	25.11	Краткая и полная шахматная нотация.	1
13	2.12	Запись шахматной партии.	1
14	9.12	Ценность шахматных фигур.	1
15	16.12	Пример матования одинокого короля.	1
16	23.12	Решение учебных положений на мат в два хода без жертвы материала и с жертвой материала	1
17	13.01	Практика матования одинокого короля (игра в парах). Игровая практика с записью шахматной партии.	1
Основы дебюта (18ч.)			
18	20.01	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в них одной из сторон.	1
19	27.01	Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика.	1
20	3.02	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1
21	10.02	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика.	1
22	17.02	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1
23	24.02	Решение заданий. Игровая практика	1
24	3.03	Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1
25	10.03	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”	1
26	17.03	Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты	1
27	7.04	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешководство”.	1

28	14.04	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1
29	21.04	Принципы игры в дебюте. Безопасное положение короля. Рокировка	1
30	28.04	Принципы игры в дебюте. Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1
31	5.05.04	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1
32	12.05	Решение заданий. Игровая практика.	1
33	19.05	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1
34	26.05	Игровая практика. Повторение изученного о дебюте	

8 класс

№	Тема раздела	Кол-во часов	Виды деятельности
1	Основы миттельшпиля	60	Повторение материала 1 – 3 годов обучения. Практическая деятельность. Доклады, сообщения Изучение игр прославленных шахматистов, просмотр видео. Разработка и изучение шахматных партий.
2	Основы эндшпиля	4	Практическая деятельность. Доклады, сообщения Изучение игр прославленных шахматистов, просмотр видео. Разработка и изучение шахматных партий. .
3	Повторение	4	Практические занятия. Шахматный турнир
	итого	68	

Календарно-тематическое планирование

№	Дата	Тема урока	Кол-во часов
Основы миттельшпиля (60ч.)			
1-2	2.09	Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле	1
3-4	9.09	Связка в миттельшпиле. Двойной удар	1
5-6	16.09	Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах	1
7-8	23.09	Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика	1
9-10	30.09	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1
11-12	7.10	Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты	1
13-14	14.10	Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1
15-16	21.10	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1
17-18	28.10	Решение заданий. Игровая практика.	1
19-20	11.11	Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах	1
21-22	18.11	Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика	1
23-24	25.11	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1
25-26	2.12	Игровая практика	1
27-28	9.12	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи)	1

29-30	16.12	Решение заданий. Игровая практика.	1
31-32	23.12	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи)	1
33-34	13.01	Решение заданий. Игровая практика	1
35-36	20.01	Матование двумя слонами (простые случаи).	1
37-38	27.01	Матование слоном и конем (простые случаи)	1
39-40	3.02	Решение заданий. Игровая практика.	1
41-42	10.02	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”	1
43-44	17.02	Решение заданий. Игровая практика.	1
45-46	24.02	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция	1
47-48	3.03	Решение заданий. Игровая практика.	
49-50	10.03	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой	1
51-52	17.03	Решение заданий. Игровая практика.	1
53-54	7.04	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля	1
55-56	14.04	Решение заданий. Игровая практика.	1
57-58	21.04	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля	1
59-60	28.04	Решение заданий. Игровая практика.	1
Основы эндшпиля (4ч.)			
61-62	5.05	Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	1
63-64	12.05	Игровая практика	1
Повторение (4ч.)			
65-66	19.05	Повторение программного материала	1
67-68	26.05	Игровая практика	1

«Согласовано»

Протокол заседания
методического совета
МБОУ Киселевская СОШ *н 1*

от 31.08 2020 г

Белы *Финагасва А.Н.*
(подпись руководителя МС) (Ф.И.О.)

«Согласовано»

Заместитель директора по УВР
МБОУ Киселевская СОШ

Л.Б. Карпова Л.Б. Карпова

31 08 2020 года
(число) (месяц)