Управление образования Администрации Топкинского района муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Основная общеобразовательная школа № 9

Обсуждено Утверждено на заседании МО решением педсовета протокол №\_\_\_от\_\_\_\_\_\_ протокол №\_\_\_\_от\_\_\_\_\_\_ руководитель МО председатель педсовета

­­­­­­­­­­\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_ С.А. Орлинская

### РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

по курсу внеурочной деятельности ***«Шахматы»***

уровень, класс ***основное общее, 5-7 класс***

(начальное общее, основное общее образование с указанием классов)

направление ***спортивно-оздоровительное***

Составитель ***Змиренков В.А.***

Кол-во часов 70

**1.ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА**

**ЛИЧНОСТНЫЕ**

***У учащихся* *будут сформированы:*** положительное отношение к данному курсу;

***могут быть сформированы:*** умение признавать собственные ошибки.

**МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ**

## Регулятивные

отслеживать цель шахматной деятельности учитывать ориентиры, данные учителем, при освоении нового учебного материала; адекватно воспринимать указания на ошибки и исправлять найденные ошибки.

оценивать собственные успехи в шахматной деятельности;планировать шаги по устранению пробелов.

### Познавательные

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

### *Коммуникативные*

### 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.

**2.СОДЕРЖАНИЕ КУРСА С УКАЗАНИЕМ ФОРМ ОРГАНИЗАЦИИ И ОСНОВНЫХ ВИДОВ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Тема** | **Форма работы** | **Вид деятельности** |
| **1** | **История шахмат.** Легенды о возникновении шахмат. Чатуранга, шатранж, шахматы на Руси. Чемпионы мира по шахматам. | индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность). | **:** практические задания, упражнения, игровая; соревновательная. |
| **2** | **.Шахматная доска**. Чтение и инсценировка дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Компьютерные игры и упражнения. |
| **3** | **.Шахматная доска.** Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Компьютерные игры и упражнения на узнавание горизонталей и вертикалей. |
| **4** | **Шахматная доска.** Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Компьютерные игры и упражнения на узнавание диагоналей и центра. |
| **5** | **Шахматные фигуры.** Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Секретная фигура», «Что общего?». Компьютерные игры и упражнения. |
| **6** | **Начальное положение.** Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет». Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Запись «неподвижной» шахматной позиции. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч». Компьютерные игры и упражнения. |
| **7** | **Ладья.** Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Компьютерные игры и упражнения. |
| **8** | **Слон.**Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения. |
| **9** | Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Компьютерные игры и упражнения. |
| **10** | **Ладья против слона.** Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». 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». Компьютерные игры и упражнения. |
| **11** | **Ферзь.** Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Просмотр диафильма «Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат». Компьютерные игры и упражнения. Компьютерные игры и упражнения.  **Ферзь.** Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ферзя), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения. |
| **12** | **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, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения. |
| **13** | **Конь**. Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения |
| **14** | **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», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения. |
| **15** | **Пешка.** Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания «Лабиринт», «Один в поле воин». Компьютерные игры и упражнения.  Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), «Ограниченные подвижности». Компьютерные игры и упражнения. |
| **16** | **Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.** Дидактические задания «Перехитри часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита». Дидактические игры «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения. |
| **17** | **.Король.** Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактическая игра «Игра на уничтожение» (король против короля). Чтение и инсценировка сказки «Лена, Оля и Баба Яга». Компьютерные игры и упражнения. |
| **18** | **Король против других фигур**. Дидактические задания «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие». Дидактические игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), «Ограничение подвижности». Компьютерные игры и упражнения. |
| **19** | **.Шах.**Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов», «Защита от шаха». Компьютерные игры и упражнения. |
| **20** | **Шах.** Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Дай открытый шах», «Дай двойной шах». Дидактическая игра «Первый шах». Компьютерные игры и упражнения. |
| **21** | **Мат.** Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание «Мат или не мат». Компьютерные игры и упражнения. |
| **22** | **Мат.** Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание «Мат в один ход». Компьютерные игры и упражнения. |
| **23** | **Мат.** Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». Компьютерные игры и упражнения. |
| **24** | **Ничья. Пат.** Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат». Компьютерные игры и упражнения. |
| **25** | **Рокировка**. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка». Компьютерные игры и упражнения. |
| **26** | **Шахматная партия.** Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Компьютерные игры и упражнения. Игра всеми фигурами из начального положения.. |

**3.ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№ п/п** | **Тема занятия кружка** | **Количество часов** | |
| **5** | **6,7** |
| 1. | История шахмат. | 1 | 1 |
| 2. | Шахматная доска. | 3 | 3 |
| 3. | Шахматные фигуры. | 1 | 1 |
| 4. | Начальное положение. | 1 | 1 |
| 5. | Ладья. | 2 | 2 |
| 6. | Слон. | 2 | 2 |
| 7. | Ладья против слона. | 1 | 1 |
| 8. | Ферзь. | 2 | 2 |
| 9. | Ферзь против ладьи и слона. | 1 | 1 |
| 10. | Конь. | 2 | 2 |
| 11. | Конь против ферзя, ладьи, слона. | 1 | 1 |
| 12. | Пешка. | 2 | 2 |
| 13. | Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. | 1 | 1 |
| 14. | Король. | 1 | 1 |
| 15. | Король против других фигур. | 1 | 1 |
| 16. | Шах. | 2 | 2 |
| 17. | Мат. | 3 | 3 |
| 18. | Ничья. Пат. | 1 | 1 |
| 19. | Рокировка. | 1 | 1 |
| 20. | Шахматная партия. | 6 | 6 |