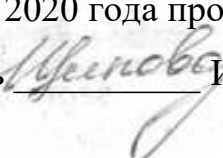


МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ ЩЕРБИНОВСКИЙ РАЙОН
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №8 ИМЕНИ ПАВЛА ИВАНОВИЧА КО-
ЧЕРГА МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЩЕРБИНОВСКИЙ РАЙОН
СЕЛО НИКОЛАЕВКА

УТВЕЖДЕНО

решением педагогического совета

от 28 августа 2020 года протокол №1

Председатель  И. Г. Щеглова



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ШАХМАТЫ»

Уровень образования (класс) основное общее образование 6 класс

Количество часов 34

Учитель Олейник Анна Николаевна

Программа разработана в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования (Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 N 1897) и составлена на основе авторской программы «Шахматы - школе» под редакцией И. Г. Сухина, рекомендованной Министерством образования и науки Российской Федерации в соответствии с требованиями ФГОС среднего общего образования

УМК: Учебник «Шахматы в школе» Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова «Второй год обучения», Москва «Просвещение» 2017, 159 стр.

I. Планируемые результаты освоения учебного предмета

В результате изучения данной программы, обучающиеся получают возможность формирования:

Личностных результатов:

- В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.
- Формировать установку на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развивать навык сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развивать этические чувства, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Развивать самостоятельность и личную ответственность за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметных результатов:

Регулятивные УУД:

- Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.
- Проговаривать последовательность действий.
- Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
- Учиться работать по предложенному учителем плану.
- Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- Учиться совместно с учителем и другими учениками 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.
- Слушать и понимать речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.
- Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметные результаты:

- 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
- Правила хода и взятия каждой из фигур
- лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки,
- взятие на проходе,
- превращение пешки.
- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания

2. Содержание учебного предмета, курса.

1. Повторение. (9 часов).

Сведения о каждом из 16 чемпионов мира по шахматам, их вкладе в развитии шахмат, знакомство с ведущими шахматистами мира. Инструкция по технике безопасности при игре в шахматы. Названия и ходы фигур. Способы нападения на фигуры, нападение на короля (шах), защита от шаха, рокировка. Мат и пат, алгоритм матования одинокого короля. Игровая практика. "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". "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. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Дидактические игры и задания «Шах или не шах».

2. Тактические приёмы и защиты (11 часов).

Защиты фигур, уход от нападения. Перекрытие, контрнападение, двойной удар, коневая вилка, пешечная вилка, двойной удар и его разновидности. Связка, способы защиты от связки. Ловля фигуры, основные способы ловли фигуры. Сквозной удар, выполняемый слонем, ладьёй, ферзём. Приём «Форточка». Открытый шах. Двойной шах. Игровая практика.

3. Основы дебюта (6 часов).

Определение дебюта, миттельшпиль, эндшпиль, дебютные ловушки, правила игры в дебюте, дебютные ловушки. Дебютные ошибки. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию, «Сделай ничью», «Проведи пешку в ферзи», «Объяви мат в два хода».

4. Основы эндшпиля (3 часа).

Правила игры в эндшпилье, реализация большего материального преимущества, игровая практика. 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 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. Основы анализа шахматной партии (5 часов).

Тактические приёмы (повтор), правила игры в дебюте, анализ шахматной партии. Отработка тактических приёмов.

3. Тематическое планирование.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		
		Теория	Практика	Всего часов
I.	Повторение. (9 часов).	9 ч.	25 – 30 минут на каждом занятии	9 ч.
II.	Тактические приёмы и защиты.	11 ч.		11 ч.
III.	Основы дебюта.	6 ч.		6 ч.
IV.	Основы эндшпиля.	3 ч.		3ч.
V.	Основы анализа шахматной партии.	5 ч.		8ч.

МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАНИЕ ЩЕРБИНОВСКИЙ РАЙОН
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 8 ИМЕНИ ПАВЛА ИВАНОВИЧА КОЧЕРГА
МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ЩЕРБИНОВСКИЙ РАЙОН СЕЛО НИКОЛАЕВКА

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ «ШАХМАТЫ»

Класс 6

Учитель Олейник Анна Николаевна

Количество часов всего – 34 часа; в неделю – 1 час

Планирование составлено на основе рабочей программы внеурочной деятельности «Шахматы» классного руководителя 6 класса Олейник Анны Николаевны, утверждённой решением педагогического совета от 28 августа 2020 года протокол №1.

Планирование разработана в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования (Приказ Минобрнауки России от 17.12.2010 N 1897) и составлена на основе авторской программы «Шахматы - школе» под редакцией И. Г. Сухина, рекомендованной Министерством образования и науки Российской Федерации в соответствии с требованиями ФГОС среднего общего образования

УМК: Учебник «Шахматы в школе» Е.И. Волкова, Е.А. Прудникова «Второй год обучения», Москва «Просвещение» 2017, 159 стр.

№	Учебная неделя	Тема раздела	Кол-во часов раздела	Тема урока	Содержание	Планируемый результат	Корректировка
1	2	3	4	5	6	7	8
1 четверть – 9 часов							
1	1 неделя	Повторение	9 часов	Из истории шахмат. Чемпионы мира по шахматам и выдающиеся шахматисты мира.	Сведения о каждом из 16 чемпионов мира по шахматам, их вкладе в развитии шахмат, знакомство с ведущими шахматистами мира. Инструкция по технике безопасности при игре в шахматы. Названия и ходы фигур. Способы нападения на фигуру, нападение на короля (шах), защита от шаха, рокировка. Мат и пат, алгоритм матования одинокого короля. Игровая практика. "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". "Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так,	<p>Предметные результаты: Приобрести знания из истории развития шахмат. Представление о роли шахмат в мире. Знать шахматные фигуры и их ходы. Уметь защитить короля.</p> <p>Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p> <p>Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p>Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>	
2	2 неделя			Проект «Выдающиеся шахматисты мира»			
3	3 неделя			Шахматные фигуры.			
4	4 неделя			Нападение в шахматной партии. Шах и защита от него.			
5	5 неделя			Рокировка.			
6	6 неделя			Мат. Пат.			
7	7 неделя			Мат в один ход. Мат одинокому королю королём и ладьёй.			
8	8 неделя			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Стартовая диагностика.			
9	9 неделя			Игровая практика			

					<p>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.</p> <p>Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила. Дидактические игры и задания «Шах или не шах».</p>		
2 четверть – 7 часов							
10	10 неделя	Тактические приёмы и защиты	11 часов	Защита в шахматной партии: уход из-под нападения, уничтожение	Защиты фигур, уход от нападения. Перекрытие, контрнападение, двойной удар, коневая вилка,	Предметные результаты: Знать тактические приёмы, способы защиты, умение поставить мат и защититься от мата.	

				атакующей фигуры, защита фигуры	пешечная вилка, двойной удар и его разновидности. Связка, способы защиты от связки. Ловля фигуры, основные способы ловли фигуры. Сквозной удар, выполняемый слоном, ладьёй, ферзём. Приём «Форточка». Открытый шах. Двойной шах. Игровая практика	<p>Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p> <p>Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p>Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>	
11	11 неделя		Защита в шахматной партии: перекрытие, контрнападение.				
12	12 неделя		Тактический приём «двойной удар» Тест «Защиты»				
13	13 неделя		Тактический приём «связка»				
14	14 неделя		Тактический приём «ловля фигуры»				
15	15 неделя		Тактический приём «сквозной удар»				
16	16 неделя		Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика				
3 четверть – 10 часов							
17	17 неделя			Тактический приём «открытый шах»			
18	18 неделя			Тактический приём «двойной удар»			
19	19 неделя			Мат на последней горизонтали			
20	20 неделя			Игровая практика			
21	21 неделя	Основы игры в дебюте	6 часов	Дебютные ловушки	Определение дебюта, миттельшпиль, эндшпиль, дебютные ловушки,	Предметные результаты: Знать правила игры в дебюте, дебютные ошибки, типичные комбинации в дебюте	
22	22 неделя			Дебютные ошибки			
23	23 неделя			Атака на короля			

24	24 неделя			Атака на короля	<p>правила игры в дебюте, дебютные ловушки. Дебютные ошибки. Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию, «Сделай ничью», «Проведи пешку в ферзи», «Объяви мат в два хода».</p>	<p>Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p> <p>Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Прогнозировать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности.</p> <p>Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p>Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>	
25	25 неделя		Типичные комбинации в дебюте.				
26	26 неделя		Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика				
4 четверть – 8 часов							

27	27 неделя	Основы эндшпиля	3 часа	Реализация большого материального преимущества	Правила игры в эндшпилю, реализация большого материального преимущества, игровая практика. 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	<p>Предметные результаты: уметь играть в эндшпилю, знать правила игры в эндшпилю</p> <p>Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями.</p> <p>Метапредметные результаты:</p> <p>Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать.</p> <p>Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.</p>
28	28 неделя			План игры в эндшпилю	Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.	
29	29 неделя			Реализация преимущества в конце шахматной партии	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.		
30	30 неделя	Основы анализа шахматной партии	5 часов	Основы анализа шахматной партии	Тактические приёмы (повтор), правила игры в дебюте, анализ шахматной партии. Отработка тактических приёмов.	Предметные результаты: Уметь анализировать шахматную партию, повторить правила игры в дебюте Личностные результаты: Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве. Уметь управлять своими эмоциями. Метапредметные результаты: Регулятивные УУД: Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя. Проговаривать последовательность действий. Планировать, контролировать, объективно учитывать свои способности. Познавательные УУД: Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя, уметь моделировать. Коммуникативные УУД: Слушать и понимать речь других. Совместно договариваться о правилах общения и следовать им. Находить компромиссы и общие решения.	
31	31 неделя			Тактические приёмы			
32	32 неделя			Правила разыгрывания дебюта.			
33	33 неделя			Конкурс решения позиций: как бы вы сыграли? Игровая практика			
34	34 неделя			Шахматный праздник. Игровая практика			