

Рабочая программа

внеурочной деятельности «Белая ладья»

Уровень: основное общее образование 6,9 классы

Количество часов на год

6, 9 классы: всего 70 часов, в неделю 2 часа;

Учитель: Гаджилаев С.Ф.

Рабочая программа составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г. Сухина , образовательной программы школы.

2022 – 2023 учебный год

Пояснительная записка

Планируемые результаты освоения учащимися программы внеурочной деятельности.

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия.

Основная образовательная программа учреждения предусматривает достижение следующих результатов образования:

личностные результаты – готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности; метапредметные результаты – освоенные учащимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);

предметные результаты – освоенный учащимися в ходе изучения учебных предметов опыт специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной научной картины мира.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “Шахматы” является формирование следующих умений:

Определять и высказывать простые и общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы);

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.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению “шахматы” – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

Определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.

Проговаривать последовательность действий.

Учить *высказывать* своё предположение (версию) на основе данного задания, учить *работать* по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.

Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.

Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками *давать* эмоциональную оценку деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

2. Познавательные УУД:

Добывать новые знания: *находить* ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.

Перерабатывать полученную информацию: *делать* выводы в результате совместной работы всей команды. Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

3. Коммуникативные УУД:

Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. *Слушать* и *понимать* речь других.

Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре и следовать им.

Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.

Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

Место в базисном учебном плане

На изучение отводится 2 ч в неделю.

Программа рассчитана:

На 70 часов

Основные формы работы на занятии:

индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Виды деятельности:

1. Практическая игра.
2. Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
3. Дидактические игры и задания, игровые упражнения;
4. Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
5. Участие в турнирах и соревнованиях.

Содержание программы внеурочной деятельности.

(практическая часть учебного содержания предмета усилена материально-технической базой центра «Точка роста», используемого для реализации образовательных программ).

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).

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.

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.

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.

Игра всеми фигурами из начального положения.

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

Важной вехой в овладении шахматными основами становится умение учащихся ставить мат.

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.

Шахматная нотация.

Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур.

Краткая и полная шахматная нотация. Запись начального положения. Запись шахматной партии.

Ценность шахматных фигур.

1	Шахматная партия.	1	Место шахмат в мировой культуре		
2	Правила и законы дебюта.	1	Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.		
3	Дебютные ошибки.	1	Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске.		
4	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.		
5	Игра на мат с первых ходов партии.	1	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали.		
6	Детский мат и защита от него.	1	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры		
7	Игра против «повторюшки-хрюшки».	1	Начальное положение; расположение каждой из фигур в начальной позиции;		
8	Связка в дебюте.	1	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.		
9	Коротко о дебютах.	1	Фигуры подразделяются на тяжелые и легкие. К легким относятся конь и слон, к тяжелым - ладья и ферзь.		
10	Три стадии шахматной партии	1	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи, взятие.		
11	Игры: «Мат в один ход».	1	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.		

	«Поймай ладью».			
12	Двух- и трехходовые партии.	1	Ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения	
13	«Можно ли сделать рокировку?».	1	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.	
14	«Чем бить фигуру	1		
15	Как играть в середине шахматной партии.	1	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.	
16	Понятие о тактике.	1		
17	Тактические приемы.	1		
18	Двойной удар.	1	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.	
19	Открытое нападение.	1		
20	Открытый шах.	1		
21	Двойной шах.	1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе.	
22	Понятие о стратегии.	1		
23	Пути реализации материального перевеса	1		
24	Элементарные окончания.	1	Способность фигуры одновременно атаковать то или иное число полей шахматной доски свободной от других фигур.	

25	Ферзь против слона, коня, ладьи	1	В шахматной партии фигуры взаимодействуют. Это направлено к достижению мата.	
26	Ладья против ладьи	1	Открытый шах. Двойной шах.	
27	Ладья против слона	1	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	
28	Матование двумя слонами	1	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	♔
29	Матование слоном и конем	1		♚
30	Пешка против короля.	1	Отличие пата от мата. Варианты ничьей Правила рокировки. Длинная и короткая рокировка.	
31	Пешка против короля.	1	Отличие пата от мата. Варианты ничьей Правила рокировки. Длинная и короткая рокировка.	
32	Пешка против короля.	1	Отличие пата от мата. Варианты ничьей Правила рокировки. Длинная и короткая рокировка.	
33	Шахматная партия.	1	В шахматной партии фигуры взаимодействуют. Это направлено к достижению мата.	
34	Элементарные окончания.	1	Способность фигуры одновременно атаковать то или иное число полей шахматной доски свободной от других фигур.	
35	Элементарные окончания.	1	Способность фигуры одновременно атаковать то или иное число полей шахматной доски свободной от других фигур.	

--	--	--	--	--

36	Шахматная партия.	1	Место шахмат в мировой культуре			
37	Шахматная партия.	1	Место шахмат в мировой культуре			
38	Связка в дебюте.	1	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.			
39	Коротко о дебютах.	1	Фигуры подразделяются на тяжелые и легкие. К легким относятся конь и слон, к тяжелым - ладья и ферзь.			
40	Три стадии шахматной партии	1	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи, взятие.			
41	Детский мат и защита от него.	1	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры			
42	Игра против «повторюшки-хрюшки».	1	Начальное положение; расположение каждой из фигур в начальной позиции;			
43	Связка в дебюте.	1	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.			
44	Коротко о дебютах.	1	Фигуры подразделяются на тяжелые и легкие. К легким относятся конь и слон, к тяжелым - ладья и ферзь.			
45	Детский мат и защита от него.	1	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры			
46	Игры: «Мат в один ход».	1	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.			

	«Поймай ладью».			
47	Двух- и трехходовые партии.	1	Ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения	
48	«Можно ли сделать рокировку?».	1	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.	
49	«Чем бить фигуру	1		
50	Как играть в середине шахматной партии.	1	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.	
51	Понятие о тактике.	1		
52	Тактические приемы.	1		
53	Двойной удар.	1	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.	
54	Открытое нападение.	1		
55	Открытый шах.	1		
56	Двойной шах.	1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе.	
57	Понятие о стратегии.	1		
58	Пути реализации материального перевеса	1		
59	Элементарные окончания.	1	Способность фигуры одновременно атаковать то или иное число полей шахматной доски свободной от других фигур.	

60	Ферзь против слона, коня, ладьи	1	В шахматной партии фигуры взаимодействуют. Это направлено к достижению мата.	
61	Ладья против ладьи	1	Открытый шах. Двойной шах.	
62	Ладья против слона	1	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.	
63	Матование двумя слонами	1	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	
64	Матование слоном и конем	1		
65	Пешка против короля.	1	Отличие пата от мата. Варианты ничьей Правила рокировки. Длинная и короткая рокировка.	
66	Шахматная партия.	1	В шахматной партии фигуры взаимодействуют. Это направлено к достижению мата.	
67	Пешка против короля.	1	Отличие пата от мата. Варианты ничьей Правила рокировки. Длинная и короткая рокировка.	
68	Шахматная партия.	1	В шахматной партии фигуры взаимодействуют. Это направлено к достижению мата.	
69	Элементарные окончания.	1	Способность фигуры одновременно атаковать то или иное число полей шахматной доски свободной от других фигур.	
70	Элементарные окончания.	1	Способность фигуры одновременно атаковать то или иное число полей шахматной доски свободной от других фигур.	