

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
учебного курса внеурочной деятельности
ШАХМАТЫ
ДЛЯ 9 КЛАССА
НА 2020/2021 УЧЕБНЫЙ ГОД
9-АБВ классы – 1 час в неделю

Составитель программы:
Демеха Иван Анатольевич,
высшая квалификационная категория

1. Результаты усвоения учебного курса внеурочной деятельности

В результате реализации данной программы обучающиеся получают возможность формирования следующих результатов:

личностные результаты:

- Определять и высказывать под руководством педагога самые простые 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.

метапредметные результаты:

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: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).
- 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;
- проводить элементарные комбинации;
- планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;

- ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.
- понимать правила техники безопасности;
- ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- знакомиться с историей мировых и отечественных шахмат, именами чемпионов мира и претендентов на шахматную корону, современными шахматистами;
- располагать фигуры в миттельшпиле, находить тактические удары и проводить комбинации;
- определять главное и существенное на основе развивающих заданий и упражнений, путем логических задач и проведения дидактических игр;
- формулировать учебную задачу, выполнять ее самостоятельно;
- владеть тактическими приемами, грамотно их комбинировать;
- строить и реализовывать стратегические планы, читать планы противника;
- разыгрывать основные дебюты и окончания, иметь в своем арсенале несколько наиболее проработанных дебютов;
- следовать правилам этикета без напоминаний, не бояться признать свое поражение;
- осознавать свои и чужие ошибки, искать их причину, стараться использовать ошибки соперника;
- самостоятельно грамотно анализировать позиции, четко направлять тактические приемы на реализацию стратегических планов;
- для выигрыша партии не стремиться к излишнему перевесу в качестве, понимать и ценить красоту шахматных комбинаций,
- комбинировать патовые ситуации;
- объявлять «ничью»;
- записывать партии при помощи шахматной нотации;
- проводить элементарные приемы легкофигурного и ладейного эндшпиля;
- планировать нападение на фигуры противника в эндшпиле, организовать защиту своих фигур;
- точно разыгрывать простейшие окончания;
- сравнивать и анализировать действия других игроков;
- разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.
- самостоятельно работать с шахматной литературой
- матовать короля слонами или путем комбинации;
- ставить мат одинокому королю двумя слонами, королем и ферзем, королем и ладьей из любой позиции;
- понимать причины своего выигрыша и проигрыша;
- блокировать проходные пешки, оценивать качество расположения фигур;
- соблюдать правило «квадрата»;
- применять тактические приемы,
- различать простейшие методы реализации материального преимущества,
- ставить мат в типичных различных позициях;
- различать ничейные положения;
- владеть тактическими приемами с большим и малым количеством фигур;
- участвовать в шахматных турнирах и соревнованиях;
- играть, как минимум, на уровне третьего спортивного разряда.

2. Содержание курса внеурочной учебной деятельности с указанием форм организации и видов деятельности

Материал пятого года обучения сложнее материала предыдущих лет обучения. На основе ранее приобретенных знаний и умений ребята углубляют представления во всех трех стадиях шахматной партии. При этом из всего обилия шахматного материала заботливо отбирается не только доступный, но и максимально ориентированный на развитие материал.

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 слонем 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". Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

"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 учебного года дети должны знать:

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

К концу учебного года дети должны уметь:

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

**Календарно-тематическое планирование внеурочной деятельности
учебного курса «Шахматы» в 9 АБ классе
(1 час в неделю, всего 35 часов в год)**

Часов		Название темы/занятия
План	Дата	
3		Повторение изученного материала
		Повторение изученного материала
		Игровая практика
		Повторение изученного материала
17		ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ
		Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле
		Игровая практика.
		Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар
		Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.
		Решение задания "Выигрыш материала".
		Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.
		Решение заданий.
		Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.
		Решение заданий.
		Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, "рентгена", перекрытия.
		Решение заданий.
		Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.
		Решение заданий.
		Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.
		Решение заданий. "Сделай ничью".
		Классическое наследие. "Бессмертная" партия. "Вечнозеленая" партия.
		Решение заданий.
13		ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ
		Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).
		Решение заданий.
		Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).
		Решение заданий.
		Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и

	конем (простые случаи).
	Решение заданий.
	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата».
	Решение заданий.
	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.
	Решение заданий.
	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.
	Решение заданий.
	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.
2	Повторение программного материала.
	Решение заданий. Игровая практика.
	Решение заданий. Игровая практика.
Итого	35 часов