

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
Министерство образования и науки Нижегородской области  
Управление образования, молодежной политики и спорта администрации Пильнинского  
муниципального округа

Муниципальное общеобразовательное учреждение Медянская средняя школа

Приложение 2  
к ООП ООО,  
утвержденной  
приказом директора  
от 25.08.2023г.№60 о.д.

Рабочая программа  
внеурочной деятельности  
**«Мир шахмат»**  
(основное общее образование)

с. Медяна, 2023г

## 1. Содержание внеурочной деятельности

№п/п	Тема	Количество часов	Содержание учебного предмета	Контрольно-оценочная деятельность (виды и формы)
1.	Введение.	1	Введение и знакомство с программой	закрепление полученных теоретических знаний в ходе практической подготовки.
2.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.	16	<p>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.</p> <p>Дидактические задания <b>“Выигрыш материала”</b>. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.</p> <p><b>“Мат в 3 хода”</b>. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.</p> <p><b>“Сделай ничью”</b> Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей</p>	овладение техническими и тактическими приемам
3.	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.	16	<p>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).</p> <p>Матование двумя слонами (простые случаи). Матование</p>	овладение техническими и тактическими приемам

			<p>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.</p> <p>Дидактические задания <b>“Мат в 2 хода”</b>. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. <b>“Мат в 3 хода”</b>. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. <b>“Выигрыш фигуры”</b>. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру. <b>“Квадрат”</b>. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи. <b>“Проведи пешку в ферзи”</b>. Тут требуется провести пешку в ферзи. <b>“Выигрыш или ничья?”</b>. Здесь нужно определить, выиграно ли данное положение. <b>“Куда отступить королем?”</b>. Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей. <b>“Путь к ничьей”</b>. Точной игрой надо добиться ничьей</p>	
4.	Повторение программного материала.	1	Повторение пройденного материала	закрепление полученных теоретических знаний в ходе практической подготовки.

## 2. Планируемые результаты программы внеурочной деятельности

Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

### Метапредметные результаты освоения программы курса.

Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.

Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

### Предметные результаты освоения программы курса.

Знать шахматные термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля. Основные тактические приемы; Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания и сложные комбинации.

класс	К концу учебного года дети должны знать:	К концу учебного года дети должны уметь:
5-9	Принципы игры в дебюте; основные тактические приемы; что означают 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.

### 3. Тематическое планирование

Номер урока	Тема урока	Планируемые образовательные результаты	Учебно-практическое, лабораторное оборудование и технические средства на уроке	Кол-во часов
1	Игровая практика Повторение изученного материала.	Просмотр фильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка.	<a href="https://shkolaprogimnaziyasurgut-r86.gosweb.gosuslugi.ru/pedagogam-i-sotrudnikam/shahmaty/elektronn">https://shkolaprogimnaziyasurgut-r86.gosweb.gosuslugi.ru/pedagogam-i-sotrudnikam/shahmaty/elektronn</a>	1

		<p>Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Игровая практика</p>	<p><a href="http://ye-resursy-po-shahmatam/">ye-resursy-po-shahmatam/</a> Ноутбук, шахматы, шахматные часы, рабочая тетрадь, учебник <a href="https://yandex.ru/games/tag/shahmaty_306?k50id=0100000026530697404_26530697404&amp;yclid=7455405002268868607">https://yandex.ru/games/tag/shahmaty_306?k50id=0100000026530697404_26530697404&amp;yclid=7455405002268868607</a></p>		
2	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ	<p>Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Дидактическое задание “Выигрыш материала Игровая практика</p>	<p>Ноутбук, шахматы, шахматные часы, рабочая тетрадь, учебник, CD</p>	2	
3	<p>Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.</p>	<p>Дидактическое задание “Выигрыш материала”. Решение задания</p>		2	
4	<p>Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса..</p>	<p>Темы завлечения, отвлечения, блокировки Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.</p>		2	
5	<p>Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.</p>	<p>Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.</p>		2	
6	<p>Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.</p>	<p>Темы связки, “рентгена”, перекрытия.</p>		<p>Ноутбук, шахматы, шахматные часы, рабочая тетрадь, учебник</p>	2

7	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	Ноутбук, шахматы, шахматные часы, рабочая тетрадь, учебник, CD	3
8	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	Комбинации на вечный шах. Дидактическое задание “Сделай ничью”. Решение заданий .	Ноутбук, шахматы, шахматные часы, рабочая тетрадь, учебник	3
9	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.	Ноутбук, шахматы, шахматные часы, рабочая тетрадь, учебник, CD	2
10	Ферзь против слона. Ферзь против коня.	Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”. Решение заданий	Ноутбук, шахматы, шахматные часы, рабочая тетрадь, учебник	2
11	Матование двумя слонами (простые случаи).	Матование слоном и конем (простые случаи). Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”. Решение заданий	Ноутбук, шахматы, шахматные часы, рабочая тетрадь, учебник, CD	2
12	Пешка против короля. Правило “квадрата”.	Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Дидактическое задание “Квадрат”. Решение заданий	Ноутбук, шахматы, шахматные часы, рабочая тетрадь, учебник	2
13	Пешка против короля. Оппозиция.	Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	Ноутбук, шахматы, шахматные часы, рабочая тетрадь, учебник	2

14	Пешка против короля. Король ведет свою пешку за собой.	Белая пешка на пятой горизонтали. Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.	Ноутбук, шахматы, шахматные часы, рабочая тетрадь, учебник	2
15	Решение заданий	Решение заданий	Ноутбук, шахматы, шахматные часы, рабочая тетрадь, учебник	2
16	Удивительные ничейные положения.	Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.	Ноутбук, шахматы, шахматные часы, CD	2
17	Повторение программного материала.	Повторение программного материала. Решение заданий	Ноутбук, шахматы, шахматные часы.	1