**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Департамент образования и науки ХМАО-Югры**

**‌Департамент образования администрации города Мегиона ‌**​

**МАОУ "СОШ № 4"**

УТВЕРЖДЕНО

директором

Исянгуловой О.А.

Приказ №1038
от «28» сентября 2023 г.

‌

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**по курсу внеурочной деятельности «Шахматы»**

для обучающихся 5-9 классов

Учитель: Терновой И.Э.

​**Мегион, 2023**

**Планируемые результаты освоения учебного предмета, курса**

 Данная программа обеспечивает достижение необходимых личностных, метапредметных, предметных результатов освоения курса, заложенных в ФГОС НОО.

Личностные результаты освоения программы – отражают индивидуальные личностные качества обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программного материала.

- формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости

за свою Родину, российский народ и историю России;

-  формирование уважительного отношения к иному мнению, истории и культуре других народов;

- ориентация на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;

- формирование чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;

- формирование основ шахматной культуры;

- понимание необходимости личного участия в формировании собственного

здоровья;

- понимание основных принципов культуры безопасного, здорового образа жизни;

- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;

- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;

- уважительное отношение к иному мнению;

- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками; умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций;

- этические чувства доброжелательности, толерантности и эмоционально-

нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам

других людей;

- умение управлять своими эмоциями;

- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении

поставленных целей;

- навыки творческого подхода в решении различных задач, к работе на результат;

- оказание бескорыстной помощи окружающим.

Метапредметные результаты освоения программы - характеризуют уровень

сформированности *универсальных учебных действий: познавательных, коммуникативных и регулятивных.*

*Познавательные УУД:*

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять, и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;

- овладение способом структурирования шахматных знаний;

- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;

- овладение способом поиска необходимой информации;

- умение совместно с учителем самостоятельно ставить и формулировать

проблему, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;

- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;

- умение строить логические цепи рассуждений;

- умение анализировать результат своих действий;

- умение воспроизводить по память информацию;

- умение устанавливать причинно – следственные связи;

- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть

реакцию соперника, сравнивать, развивать концентрацию внимания, умение находить

нестандартные решения.

*Коммуникативные УУД*:

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе

согласования различных позиций;

- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести

дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;

- умение донести свою позицию до других;

- умения учитывать позицию партнера (собеседника), организовывать и

осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно

передавать информацию и отображать предметное содержание и условия

деятельности в речи.

*Регулятивные УУД:*

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;

- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее

реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

Предметные результаты освоения программы – характеризуют умение и опыт обучающихся, которые приобретаются и закрепляются в процессе освоения учебного предмета.

– формирование первоначальных представлений о древней игре, о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учебы и социализации;

– овладение умениями организовать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.);

– взаимодействие со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом;

– выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций;

- развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, начальных форм волевого управления поведением.

**Содержание учебного предмета**

**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 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.

***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”.
* “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 четвертого года обучения дети должны знать:***

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

***К концу четвертого года обучения дети должны уметь:***

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

**Тематическое планирование в том числе с учетом рабочей программы воспитания с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **№** | **Дата** | **Тема урока** | **Кол-во часов** |
| **Основы миттельшпиля (30ч.)** |
| 1 |  | Общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле | 1 |
| 2 |  | Связка в миттельшпиле. Двойной удар | 1 |
| 3 |  | Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах  | 1 |
| 4 |  | Решение задания “Выигрыш материала”. Игровая практика | 1 |
| 6 |  | Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки. | 1 |
| 7 |  | Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты | 1 |
| 8 |  | Темы связки, “рентгена”, перекрытия. | 1 |
| 9 |  | Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов. | 1 |
| 10 |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |
| 11 |  | Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах | 1 |
| 12 |  | Решение задания “Сделай ничью”. Игровая практика | 1 |
| 13 |  | Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия. | 1 |
| 14 |  | Игровая практика | 1 |
| 15 |  | Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи) | 1 |
| 16 |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |
| 17 |  | Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи) | 1 |
| 18 |  | Решение заданий. Игровая практика | 1 |
| 19 |  | Матование двумя слонами (простые случаи).  | 1 |
| 20 |  | Матование слоном и конем (простые случаи) | 1 |
| 21 |  | Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата” | 1 |
| 22 |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |
| 23 |  | Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция | 1 |
| 24 |  | Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой | 1 |
| 25 |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |
| 26 |  | Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвертой горизонталях. Ключевые поля | 1 |
| 27 |  | Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля | 1 |
| 28 |  | Решение заданий. Игровая практика. | 1 |
| **Основы эндшпиля (2ч.)** |
| 29 |  | Общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле | 1 |
| 30 |  | Игровая практика | 1 |