

п 4.1

## РЕЦЕНЗИЯ

на программу внеурочной деятельности кружка «Шахматная школа»  
учителя физической культуры  
муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения  
средняя общеобразовательная школа №10  
муниципального образования город Новороссийск  
Михальцовой Ольги Юрьевны

Программа внеурочной деятельности спортивно-оздоровительного направления кружка «Шахматная школа», разработанная учителем физической культуры Михальцовой Ольгой Юрьевной рассчитана на пять лет реализации и предназначена для учащихся 5-9 классов.

Программа отражает конкретный круг актуальных вопросов по формированию специальных компетенций в процессе обучения игре шахматы и составлена с учетом актуальных тенденций в вопросе воспитания подрастающего поколения и требований ФГОС.

Структура образовательного процесса построена с учетом возрастных особенностей учащихся.

Сроки реализации программы распределены на этапы, каждый этап программы предполагает возможность получения обучающимися спортивного разряда согласно Российской единой спортивной классификации.

Планируемые результаты образовательной программы основаны на результатах прохождения индивидуального образовательного маршрута обучающихся.

Содержание учебно-тематического плана предполагает постепенное усложнение учебного материала на каждом этапе обучения. Концентрическая структура программы позволяет учащимся получать новые знания на основе уже имеющихся.

Методическое обеспечение программы определяется перечнем необходимых пособий и условий для успешной реализации содержания программы. Наличие методической базы позволяет полностью реализовывать данную образовательную программу.

Данная программа рекомендована для реализации в общеобразовательных организациях в рамках внеурочной деятельности.

14.09.2020

Рецензент:

Главный специалист МКУ ЦРО

Подпись главного специалиста удостоверяю  
Директор МКУ ЦРО



Седова О.А.

Е.Л.Тимченко

Муниципальное образование город Новороссийск  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №10

УТВЕРЖДЕНО

решением педагогического совета

от 28.08.2020 года протокол № 1

Председатель Т.А. Горшенина



## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

По курсу внеурочной деятельности « Шахматная школа»

Уровень образования (класс) базовый уровень, основное общее образование

5-9 класс

Количество часов 170 часов

Программу разработала и составила: Михальцова Ольга Юрьевна

учитель физической культуры

Программа разработана на основе: Шахматы в школе. Рабочие программы.  
5-9 годы обучения : учеб. пособие для общеобразоват. организаций / Е. А.  
Прудникова, Е. И. Волкова. – М. : Просвещение, 2017

## Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности по шахматам в 5-9 классах

### **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.

## Содержание программы

### 5 класс (34 часа; 1 час в неделю)

#### Раздел № 1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА.

Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

#### Раздел №2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ.

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

#### Раздел №3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР.

Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило “ферзь любит свой цвет”; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

#### Раздел №4. 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, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

#### Раздел №5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.

Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

#### Раздел №6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

### 6 класс (34 часа; 1 час в неделю)

#### Раздел № 1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ.

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

#### Раздел №2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ.

Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

#### Раздел №3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР.

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

#### Раздел №4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ.

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

#### Раздел №5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

#### **Раздел №6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.**

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

#### **7класс (34 часа;1 час в неделю)**

##### **Раздел № 1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА.**

Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

#### **8класс (34 часа;1 час в неделю)**

##### **Раздел № 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.

##### **Раздел № 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.

### 9 класс (34 часа; 1 час в неделю)

#### Раздел № 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.

#### Раздел № 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.

### тематическое планирование

#### 5 класс

№	Разделы, темы	Рабочая программа		
		всего	теория	практика
1.	Шахматная доска	2	1	1
2.	Шахматные фигуры.	2	1	1
3.	Начальная расстановка фигур.	1	-	1
4.	Ходы и взятие фигур.	16		16
5.	Цель шахматной партии.	9	3	6
6.	Игра всеми фигурами из начального положения.	4	-	4
Итого:		34	5	29

**6 класс**

№	Разделы, темы	Рабочая программа		
		всего	теория	практика
1.	ПОВТОРЕНИЕ И КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ	4	1	3
2.	ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ	2	-	2
3.	ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР	4	-	4
4.	ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ	5	-	5
5.	ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА	3	-	3
6.	ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ.	16	-	16
<b>Итого:</b>		<b>34</b>	<b>1</b>	<b>33</b>

**7 класс**

№	Разделы, темы	Рабочая программа		
		всего	теория	практика
1.	ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕНОГО	7	1	6
2.	ОСНОВЫ ДЕБЮТА.	27	1	26
<b>Итого:</b>		<b>34</b>	<b>2</b>	<b>32</b>

**8 класс**

№	Разделы, темы	Рабочая программа		
		всего	теория	практика
1.	ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕНОГО	4	-	4
2.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ	17	2	15
3.	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ	13	-	13
<b>Итого:</b>		<b>34</b>	<b>2</b>	<b>32</b>

**9 класс**

№	Разделы, темы	Рабочая программа		
		всего	теория	практика
1.	ПОВТОРЕНИЕ ИЗУЧЕНОГО	4	-	4
2.	ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ	17	2	15
3.	ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ	13	-	13
<b>Итого:</b>		<b>34</b>	<b>2</b>	<b>32</b>