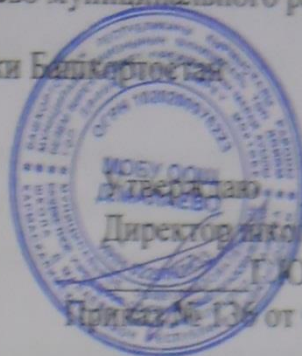


Муниципальное общеобразовательное бюджетное учреждение
основная общеобразовательная школа д.Малаево муниципального района
Кармаскалинский район Республики Башкортостан

Рассмотрено

Руководитель ШМО учителей

Р.И.Исмаилов
Протокол №1 от 01.08.2021г



Г.Ю.Гайфуллин
Приказ № 136 от 01.08.2021 г

Рабочая программа
по внеурочной деятельности спортивно-оздоровительного
направления «Шахматы»
для 5-9 классов
на 2021-2022 учебный год

Составил: Кудакеев Мажит Уралович,
учитель первой категории

Рабочая программа внеурочной деятельности по спортивно - оздоровительному направлению «Шахматы» 5-9 классы составлена в соответствии нормативными документами:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ "Об образовании в Российской Федерации";
- Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам – образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования, утвержденного приказом Минобрнауки России от 30.08.2013 № 1015;
- Федеральным государственным образовательным стандартом начального общего образования, утвержденного приказом Минобрнауки России от 06.10.2009 № 373;
- Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования, утвержденного приказом Минобрнауки России от 17.12.2010 № 1897;
- Уставом МОБУ ООШ д.Малаево;
- Основной образовательной программой основного общего образования (далее ООП ООО) МОБУ ООШ д.Малаево;

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 обучающихся 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 обучающимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);
- предметные результаты — освоенный обучающимися 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 спортивно-оздоровительному 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 спортивно-оздоровительному 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).

Содержание курса «Шахматы»

Знакомство с шахматной доской и игровым "полем". Знакомство с шахматной доской и игровым "полем".

Краткая история шахмат. Краткая история шахмат. Знакомство с шахматами, первые чемпионы.

Ценность шахматных фигур. Шахматные фигуры. Шах. Мат. Ничья, пат. Мат в один ход.

Рокировка.

Техника матования одинокого короля

Дебюты. Миттельшпиль. Эндшпиль. Техника матования одинокого короля.

Блиц - шахматы, долгие шахматы.

Достижение мата без жертвы материала

Достижение мата. Мат в один, два, три и более ходов. Мат в один, два, три и более ходов.

Нападение на незащищенного короля.

Задачи на постановку мата в несколько ходов. Задачи на постановку мата в несколько ходов.

Шахматная комбинация. Шахматные комбинации. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Система защиты, атака. Прорыв пешечной позиции. Разрушение королевского прикрытия.

Повторение. Шахматная партия. Шахматная партия. Шахматная партия. Шахматная партия. Шахматный турнир.

Тематическое планирование

№ п/п	Тема	Кол-во часов
1	Краткая история шахмат.	4
2	Шахматная нотация	2
3	Ценность шахматных фигур	4
4	Техника матования одинокого короля.	4
5	Достижение мата без жертвы материала.	3
6	Шахматная комбинация	15
7	Повторение и закрепление программного материала	2
	всего	34