

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА СЕЛА
СУККУЛОВО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ДЮРТЮЛИНСКИЙ РАЙОН
РЕСПУБЛИКИ БАШКОРТОСТАН**

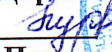
Согласовано

Зам. директора по ВР

 Д.Н. Шамсутдинова
27.05.2022г.

Утверждаю

Директор школы

 Л.Г. Нуртдинова
Приказ №50 от 27.05.2022г.



**Рабочая программа
кружка дополнительного образования
«Шахматы- Точка Роста»
5-9 класс**

Учитель: Гумерова Светлана Фриковна

2022-2023 учебный год

1. Личностные, метапредметные и предметные результаты

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 педагога.
- проговаривать последовательность действий.
- учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.
- учиться работать по предложенному педагогом плану.
- учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога.
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога.
- 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 образовательном учреждении 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;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

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

№ п/п	Тема	Формы организации учебных занятий	Виды учебной деятельности
1	Введение	Беседа	Объяснять шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры. Правильно расставлять фигуры перед игрой.
2	Краткая история шахмат	Беседа, практическая работа, работа по группам	Осваивать правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. Владеть принципами игры в дебюте.
3	Ценность шахматных фигур	Беседа, практическая работа, работа по группам	Осваивать правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. Владеть принципами игры в дебюте.
4	Техника матования одинокого короля	Практическая работа, работа по группам	Осваивать основные тактические приемы. Понимать и объяснять термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля. Разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.
5	Достижение мата без жертвы материала	Практическая работа, работа по группам	Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.
6	Шахматная комбинация	Практическая работа, работа по группам	Овладевать логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, устанавливать аналогии и причинно-следственные связи, строить рассуждения.
7	Повторение	Практическая работа, работа по группам, индивидуальная работа	Сравнивать, сопоставлять, анализировать, находить общее и различие. Обретать навыки игры.

3. Тематическое планирование

№	Тема	Кол-во часов	Дата проведения		Примечание
			По плану	По факту	
1.	Шахматная доска.	1			
2.	Шахматная доска.	1			
3.	Знакомство с шахматными фигурами.	1			
4.	Начальная расстановка фигур.	1			
5.	Шахматная доска и фигуры.	1			
6.	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1			
7.	Ладья в игре.	1			
8.	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1			
9.	Слон в игре.	1			
10.	Ладья против слона.	1			
11.	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1			
12.	Ферзь в игре.	1			
13.	Ферзь против ладьи и слона.	1			
14.	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1			
15.	Конь в игре.	1			
16.	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1			
17.	Знакомство с пешкой.	1			
18.	Пешка в игре.	1			
19.	Пешка против ферзя, ладьи, слона.	1			
20.	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1			
21.	Король против других фигур.	1			
22.	Шах.	1			
23.	Шах.	1			
24.	Мат. Цель шахматной партии.	1			
25.	Мат.	1			
26.	Ставим мат.	1			
27.	Ставим мат.	1			
28.	Ничья, пат.	1			
29.	Рокировка.	1			

30.	Рокировка.	1			
31.	Шахматная партия.	1			
32.	Шахматная партия.	1			
33.	Повторение программного материала. Игра всеми фигурами.	1			
34.	Повторение программного материала. Игра всеми фигурами.	1			