


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Альшиховская средняя общеобразовательная школа Буинского муниципального района Республики Татарстан»

<p>Согласовано: Зам. директора по УВР Каримова Г.С. <u>ГК</u> « 29 » 08.2024 г.</p>	<p>Согласовано: Зам. директора по ВР Тимрякова И.П. <u>ИП</u> « 22 » 08.2024 г.</p>	<p>ПРИНЯТО» педагогическим советом протокол от « 22 » 08. 2024 г. № 1 Введено приказом от 02.09 .2024г. № 111 ОУД Директор МБОУ «Альшиховская СОШ» М.В.Киргизова</p> 
---	---	--

**Программа  
внеурочной деятельности  
«Шахматная азбука» 9 класс**

Составитель: Бабайкина Л.М. (учитель русского языка и литературы)

2024 г.

## Планируемые результаты освоения курса

### Личностные результаты освоения основной образовательной программы:

1. . Готовность и способность обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию; готовность и способность осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учетом устойчивых познавательных интересов.

При изучении учебного курса обучающиеся **усовершенствуют приобретенные на первом уровне навыки работы с информацией и пополнят их.** Они смогут работать с текстами, преобразовывать и интерпретировать содержащуюся в них информацию, в том числе: заполнять и дополнять таблицы, схемы, диаграммы, тексты.

В соответствии ФГОС ООО выделяются три группы универсальных учебных действий: **регулятивные, познавательные, коммуникативные.**

### Регулятивные УУД

1. Умение самостоятельно определять цели обучения, ставить и формулировать новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности. Обучающийся сможет:

### Познавательные УУД

2. Умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное, по аналогии) и делать выводы. Обучающийся сможет:

### Коммуникативные УУД

3. Умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками; работать индивидуально и в группе: находить общее решение и разрешать конфликты на основе согласования позиций и учета интересов; формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение. Обучающийся сможет: выбирать, строить и использовать адекватную информационную модель для передачи своих мыслей средствами естественных и формальных языков в соответствии с условиями коммуникации; выделять информационный аспект задачи, оперировать данными, использовать модель решения задачи; использовать компьютерные технологии (включая выбор адекватных задаче инструментальных программно-аппаратных средств и сервисов) для решения информационных и коммуникационных учебных задач, в том числе: вычисление, написание писем, сочинений, докладов, рефератов, создание презентаций и др.;

Краткое содержание	Формы реализации	Виды деятельности обучающихся
<p>Первое знакомство с шахматным королевством.</p> <p>Знакомство с шахматной доской</p> <p>Шахматная доска.</p> <p>Линии на шахматной доске. Горизонтали и вертикали.</p> <p>Линии на шахматной доске. Диагонали.</p> <p>Центр шахматной доски</p> <p>Шахматная дистанционная доска.</p> <p>Шахматные фигуры</p> <p>Знакомство с шахматными фигурами</p> <p>Сравнительная сила фигур</p> <p>Начальная расстановка фигур</p> <p>Ходы и взятие фигур.</p> <p>Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.</p> <p>Ладья в игре.</p> <p>Знакомство с шахматной фигурой. Слон.</p> <p>Слон в игре.</p> <p>Ладья против слона.</p> <p>Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.</p> <p>Ферзь в игре.</p> <p>Ферзь против ладьи и слона.</p> <p>Практическое занятие на дистанционной доске.</p> <p>Игровое занятие.</p> <p>Знакомство с шахматной фигурой. Конь.</p> <p>Конь в игре.</p> <p>Конь против ферзя, ладьи слона.</p>	<p>Занятие –игра</p> <p>Беседа</p> <p>самостоятельная работа</p> <p>игра</p> <p>практические занятия</p>	<p>Тренировать внимание.</p> <p>Формировать способность наблюдать, сравнивать, обобщать, находить простейшие закономерности, использовать догадку, строить и проверять простейшие гипотезы.</p> <p>Совершенствовать воображение.</p> <p>Развивать наглядно образное мышление.</p> <p>Формировать пространственное воображение и пространственное представление.</p> <p>Развивать концентрацию внимания.</p> <p>Формировать интеллектуальные умения, связанные с выбором стратегии решения, анализом ситуации, сопоставлением данных.</p> <p>Формировать умение рассуждать как компонент логической грамотности.</p>

<p>Знакомство с пешкой. Пешка в игре. Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.</p> <p>Превращение пешки в другие фигуры.</p> <p>Знакомство с шахматной фигурой. Король. Король против других фигур.</p> <p>Цель шахматной партии.</p> <p>Шах..</p> <p>Мат. Ставим мат. Ничья, пат.</p> <p>Вопросы. Рокировка. Взятие на проходе.</p> <p>Сравнительная сила фигур. Вопросы.</p> <p>Нотация (шахматная доска). Обозначение фигур.</p> <p>Обозначение действий в шахматной партии.</p> <p>Вопросы.</p> <p>Защита. Задания.</p> <p>Вопросы.</p> <p>Связка. Задания. Избавление от связки Вилка. Задания.</p> <p>Вопросы.</p> <p>Открытое нападение. Практические задания. Игра всеми фигурами из начального положения.</p> <p>Шахматная партия</p>		
---	--	--

Календарно-тематическое планирование

№ занятия	Внеурочное занятие (тема, название)	Содержание занятия	УУД	Дата
<b>Шахматная доска</b>				
1.	Первое знакомство с шахматным королевством. Знакомство с шахматной доской	Чтение и инсценирование дидактической сказки «Удивительные приключения шахматной доски». Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля	Развитие готовности к сотрудничеству и дружбе.	
2.	Линии на шахматной доске. Горизонтالي и вертикали.	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Дидактические задания и игры «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».		
3	Линии на шахматной доске. Диагонали.	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали.		
4	Центр шахматной доски	Центр. Форма центра. Количество полей в центре.		
5	Шахматная дистанционная доска.	Знакомство с шахматной доской.		
<b>Шахматные фигуры</b>				
6	Шахматные фигуры Знакомство с шахматными фигурами	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране». Дидактические задания и игры «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Секретная фигура», «Угадай», «Что общего?», «Большая или маленькая	Формирование установки на здоровый образ жизни.	
7	Сравнительная сила фигур	Сравнительная сила шахматных фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Дидактические задания и игры «Кто сильнее?», «Обе армии равны».	Формирование социальных мотивов.	
<b>Начальная расстановка фигур</b>				
8	Начальная расстановка фигур	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры «Мешочек», «Да и нет», «Мяч».	Ориентация на понимание причин успеха в деятельности.	
<b>Ходы и взятие фигур</b>				
9	Ходы и взятие фигур.	(Основная тема учебного курса). Место шахматной фигуры на поле.	Развитие учебно - познавательного интереса к новому материалу и способам решения новой задачи.	
10	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья. Ладья в игре.	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».		
11	Знакомство с шахматной фигурой. Слон. Слон в игре. Вопросы для проверки знаний	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».		

12	Ладья против слона. Вопросы для проверки полученных знаний.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру». Термин «стоять под боем». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), «Ограничение подвижности».	Понимание возможности различных позиций и точек зрения на какой-либо предмет и вопрос.  Умение договариваться, находить общее решение.		
Ходы и взятие фигур					
13	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь. Ферзь в игре.	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь».	Целеполагание как постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимися и того, что ещё неизвестно.		
14	Ферзь против ладьи и слона. Вопросы.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), «Ограничение подвижности».			
15	Практическое занятие на дистанционной доске. Игровое занятие.	Вопросы для проверки усвоения материала. Вопросы для закрепления материала.			
16	Знакомство с шахматной фигурой. Конь. Конь в игре.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь». Дидактические задания и игры «Захват контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), «Ограничение подвижности».			
17	Конь против ферзя, ладьи слона. Вопросы для проверки усвоения нового материала.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Захват контрольного поля», «Защита контрольного поля», «Игра на уничтожение» (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения).		Понимание возможности различных позиций и точек зрения на какой-либо предмет и вопрос.	
18	Знакомство с пешкой. Пешка в игре.	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».			
19	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона. Вопросы для повторения.	Дидактические задания и игры «Перехитри часовых», «Сними часовых», «Атака неприятельской фигуры», «Двойной удар», «Взятие», «Защита», «Выиграй фигуру», «Игра на уничтожение» (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), «Ограничение подвижности».			Умение договариваться, находить общее решение.

20	Преобразование пешки в другие фигуры. Вопросы.			
21	Знакомство с шахматной фигурой. Король. Король против других фигур. Вопросы.	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Перехитри часовых», «Один в поле воин», «Кратчайший путь», «Игра на уничтожение» (король против короля).	Умение аргументировать своё предложение, убеждать и доказывать.	
Цель шахматной партии				
22	Цель шахматной партии. Шах.	Шах - угроза королю. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха (3 способа). Дидактические задания «Шах или не шах», «Дай шах», «Пять шахов». Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания «Защита от шаха». Дидактическая игра «Первый шах». Игра фигурами из начального положения до первого шага.		
23	Мат. Мат. Вопросы.	Мат - цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход». Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы). Дидактические задания «Мат или не мат», «Мат в один ход».		
24	Ставим мат.	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание «Дай мат в один ход». Задания.		
25	Ничья, пат. Вопросы.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание «Пат или не пат».		
26	Рокировка. Вопросы.	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание «Рокировка».		
27	Взятие на проходе. Вопросы.	Рассмотрение позиций на рисунках (карточках).		
28	Сравнительная сила фигур. Вопросы.	Легкие и тяжелые фигуры.	Развитие готовности к сотрудничеству с учителем.	

29	Нотация (шахматная доска). Обозначение фигур. Обозначение действий в шахматной партии. Вопросы.	Расположение фигур в начальной позиции.		
30	Защита. Задания. Вопросы. Связка. Задания.	Рассмотрение позиций на рисунках (карточках).		
31	Избавление от связки Задания. Вопросы.	Самостоятельное выполнение заданий.		
32	Вилка. Задания. Вопросы.	Рассмотрение позиций на рисунках (карточках).		
33	Открытое нападение. Задания.	Рассмотрение позиций на рисунках (карточках).		
Игра всеми фигурами из начального положения				
34.	Игра всеми фигурами из начального положения. Шахматная партия.	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Практические занятия. Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра «Два хода». Закрепление в игре программного материала. Игра всеми фигурами из начального положения.	Умение договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности, в том числе в ситуации столкновения интересов.	