

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧЕРЕЖДЕНИЕ
«ПРЕЛЕСТНЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ШКОЛА»**

Согласовано Заместитель директора по ВР МБОУ «Прелестненская СОШ» _____ Билык Л.А. «___» _____ 2024 г	Утверждаю Директор МБОУ «Прелестненская СОШ» _____ Бузанаков В.Ю. Приказ № _____ от «___» _____ 2024 г.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



**Рабочая программа
«Шахматы»
10-11 класс
(спортивно-оздоровительное направление)**

Срок реализации: 2 года
Возраст обучающихся: 15-17 лет
Количество детей в группе: 7-25
Количество часов занятий: 1 час в неделю
Общее количество часов: 68 часов

Разработал: учитель
физической культуры
Захарко В.А.

с. Прелестное, 2024 год

1. Пояснительная записка

Данная рабочая программа по курсу внеурочной деятельности «Шахматы» в рамках «Точки Роста» разработана для обучающихся 10-11 классов МБОУ «Прелестненская СОШ» Прохоровского района Белгородской области.

Данная рабочая программа разработана в соответствии с:

1. Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования (ФГОС ООО).

2. Авторской программой: Авторской программы: «Шахматы - в школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС. Обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя составлены автором программы И.Г.Сухиным).

3. Рабочей программой воспитания МБОУ «Прелестненская СОШ».

4. Учебным планом работы школы на 2024-2025 учебный год;

5. Календарным учебным графиком работы школы на 2024-2025 учебный год.

Целью Программы является: равномерное развитие логического и физического интеллекта детей, формирование основ здорового образа жизни и их интеллектуальное развитие посредством занятий шахматами и физической культурой.

Задачи

Общие:

- гармоничное развитие детей, увеличение объема их двигательной активности, укрепление здоровья;
- обучение новым знаниям, умениям и навыкам по шахматам;
- выявление, развитие и поддержка одаренных детей в области спорта, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к занятиям шахматами в школьные спортивные клубы, секции, к участию в соревнованиях;
- развитие интереса к самостоятельным занятиям физическими упражнениями, интеллектуально – спортивным подвижным играм, различным формам активного отдыха и досуга.

Образовательные:

- освоение знаний о физической культуре и спорте в целом, истории развития шахмат;
- освоение базовых основ шахматной игры, возможности шахматных фигур, особенностей их взаимодействия с использованием интеллектуально – спортивных подвижных игр;
- овладение приемами матования одинокого короля различными фигурами, способами записи шахматной партии, тактическими приемами в типовых положениях;
- освоение принципов игры в дебюте, методов краткосрочного планирования действий во время партии;
- обучение новым двигательным действиям средствами шахмат и

использование шахматной игры в прикладных целях для увеличения двигательной активности и оздоровления;

- обучение приемам и методам шахматной борьбы с учетом возрастных особенностей, индивидуальных и физиологических возможностей школьников.

Оздоровительные:

- формирование представлений об интеллектуальной и физической культуре вообще и о шахматах в частности;

- формирование первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных, эмоциональных и двигательных проявлений;

- укрепление здоровья обучающихся, развитие основных физических качеств и повышение функциональных возможностей их организма;

- формирование у детей культуры движений, обогащение их двигательного опыта интеллектуально – спортивными подвижными играми, как средствами шахмат, так и физическими упражнениями с общеразвивающей направленностью.

Воспитательные:

- приобщение к самостоятельным занятиям интеллектуальными и физическими упражнениям, играм, и использование их в свободное время;

- воспитание положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;

- воспитание у детей устойчивой мотивации к интеллектуально– физкультурным занятиям.

Общая характеристика учебного курса

Настоящая программа включает два основных раздела:

- «Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры».

- «Спортивно – соревновательная деятельность».

В разделе «Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры» представлены история, основные термины и понятия, требования техники безопасности. Представлены образовательные аспекты, которые ориентированы на изучение основ теории и практики шахматной игры и интегрирование базовых шахматных знаний с двигательной активностью.

Раздел «Спортивно – соревновательная деятельность» включает в себя:

- организацию и проведение шахматных соревнований;

- проведение конкурсов решений задач;

- организацию спортивно – шахматных праздников.

Основу содержания занятия составляет изучение основ теории и практики шахматной игры с дальнейшим закреплением полученных знаний в интеллектуально – физкультурной деятельности, соревновательная деятельность, проведение спортивно – шахматных праздников.

Программа рассчитана на 2 года обучения для учащихся 10-11 классов.

Количество часов, программа рассчитана на 68 ч. на два года обучения,

выделенных на изучение курса 35 часов в 10 классе, 34 часа в 11 классе, количество недельных часов – 1 на всех этапах изучения.

Продолжительность учебного занятия 35 минут.

Содержание программы ориентировано на работу по учебно-методическому комплексу: Авторская программа «Шахматы - школе» И.Г. Сухина.

2. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Шахматы».

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 учащихся 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 учащимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);

предметные результаты – освоенный учащимися 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 общеинтеллектуальному 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 общеинтеллектуальному 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).

3.Содержание курса внеурочной деятельности «Шахматы»

(практическая часть учебного содержания предмета усилена материально-технической базой центра «Точка роста», используемого для реализации образовательных программ).

“Шахматы ” – используются обучающие плакаты, диаграммы задачи для самостоятельного решения, загадки, головоломки по темам, лабиринты на шахматной доске, кроссворды, ребусы, шахматное лото, викторины и др., решение которых дают не только информацию о какой-либо фигуре, но и представление об ее игровых возможностях и ограничениях. Кроме этого обучающимся предлагаются задачи для самостоятельного решения: “Ферзь против пешки”, “Ферзь против короля” и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Занятия посвящены в основном совершенствованию игры в миттельшпиле, поскольку главная борьба происходит в середине партии. Основные темы курса “Анализ и оценка позиции”, “Шахматные комбинации”, “План в шахматах”.

Учащиеся учатся элементарно анализировать позицию и на основе анализа составлять простейший план дальнейшей игры. Дети знакомятся с темами комбинаций, учатся находить несложные тактические приемы и проводить комбинации.

Учащиеся принимают участие в соревнованиях.

I. Шахматная партия.

О трех стадиях шахматной партии. Виды преимущества в шахматах: материальное преимущество, преимущество в пространстве (территориальное преимущество), преимущество во времени. Шахматные часы. Рекомендации по рациональному расходованию времени.

II. Анализ и оценка позиции.

Основные правила игры в миттельшпиле (В.Стейниц). Анализ и оценка позиции. Элементы позиции (слабые поля, слабые пешки, позиция фигур, открытые линии, центр, пространство и др.).

III. Шахматная комбинация.

Пути поиска комбинации.

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др.

Матовые комбинации на мат в три хода.

Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др..

Комбинации, ведущие к ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации).

К концу года дети должны *знать*:

- некоторые дебюты (Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит и др.).
- правила игры в миттельшпиле;
- основные элементы позиции.

К концу года дети должны *уметь*:

- правильно разыгрывать дебют;
- грамотно располагать шахматные фигуры и обеспечивать их взаимодействие;
- проводить элементарно анализ позиции;
- составлять простейший план игры;
- находить несложные тактические приемы и проводить простейшие комбинации;
- точно разыгрывать простейшие окончания;
- пользоваться шахматными часами.

4. Тематическое планирование

10 класс.

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов	Основное содержание
1	Шахматная партия.	1	Место шахмат в мировой культуре
2	Правила и законы дебюта.	1	Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.
3	Дебютные ошибки.	1	Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске.
4	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.
5	Игра на мат с первых ходов партии.	1	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали.
6	Детский мат и защита от него.	1	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры
7	Игра против «повторюшки-хрюшки».	1	Начальное положение; расположение каждой из фигур в начальной позиции;
8	Связка в дебюте.	1	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.
9	Коротко о дебютах.	1	Фигуры подразделяются на тяжелые и легкие. К легким относятся конь и слон, к тяжелым - ладья и ферзь.
10	Три стадии шахматной партии	1	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи, взятие.
11	Игры: «Мат в один ход». «Поймай ладью».	1	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.
12	Двух- и трехходовые партии.	1	Ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения
13	«Можно ли сделать рокировку?».	1	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.

14	«Чем бить фигуру	1	
15	Как играть в середине шахматной партии.	1	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.
16	Понятие о тактике.	1	
17	Тактические приемы.	1	
18	Двойной удар.	1	
19	Открытое нападение.	1	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.
20	Открытый шах.	1	
21	Двойной шах.	1	
22	Понятие о стратегии.	1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе.
23	Пути реализации материального перевеса	1	
24	Элементарные окончания.	1	
25	Ферзь против слона, коня, ладьи	1	Способность фигуры одновременно атаковать то или иное число полей шахматной доски свободной от других фигур.
26	Ладья против ладьи	1	В шахматной партии фигуры взаимодействуют. Это направлено к достижению мата.
27	Ладья против слона	1	Открытый шах. Двойной шах.
28	Матование двумя слонами	1	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.
29	Матование слоном и конем	1	
30	Пешка против короля.	1	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.
31 32	Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля.	2	Отличие мата от мата. Варианты ничьей Правила рокировки. Длинная и короткая рокировка.
33	Игра всеми	2	Демонстрация коротких партий. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.

34	фигурами		В шахматной партии фигуры взаимодействуют. Это направлено к достижению мата.
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	

11 класс.

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов	Основное содержание
1	Шахматная партия.	1	Место шахмат в мировой культуре
2	Правила и законы дебюта.	1	Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.
3	Дебютные ошибки.	1	Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске.
4	Невыгодность раннего ввода в игру ладьей и ферзя.	1	Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.
5	Игра на мат с первых ходов партии.	1	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали.
6	Детский мат и защита от него.	1	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры
7	Игра против «повторюшки-хрюшки».	1	Начальное положение; расположение каждой из фигур в начальной позиции;
8	Связка в дебюте.	1	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.
9	Коротко о дебютах.	1	Фигуры подразделяются на тяжелые и легкие. К легким относятся конь и слон, к тяжелым - ладья и ферзь.

10	Три стадии шахматной партии	1	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи, взятие.
11	Игры: «Мат в один ход». «Поймай ладью».	1	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольный слоны.
12	Двух- и трехходовые партии.	1	Ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения
13	«Можно ли сделать рокировку?».	1	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.
14	«Чем бить фигуру	1	
15	Как играть в середине шахматной партии.	1	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.
16	Понятие о тактике.	1	
17	Тактические приемы.	1	
18	Двойной удар.	1	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.
19	Открытое нападение.	1	
20	Открытый шах.	1	
21	Двойной шах.	1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе.
22	Понятие о стратегии.	1	
23	Пути реализации материального перевеса	1	
24	Элементарные окончания.	1	Способность фигуры одновременно атаковать то или иное число полей шахматной доски свободной от других фигур.
25	Ферзь против слона, коня, ладьи	1	В шахматной партии фигуры взаимодействуют. Это направлено к достижению мата.
26	Ладья против ладьи	1	Открытый шах. Двойной шах.
27	Ладья против слона	1	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.
28	Матование двумя	1	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.

	слонами		
29	Матование слоном и конем	1	
30	Пешка против короля.	1	Отличие пата от мата. Варианты ничьей Правила рокировки. Длинная и короткая рокировка.
31 32	Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля.	2	Демонстрация коротких партий. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.
33 34	Игра всеми фигурами	2	В шахматной партии фигуры взаимодействуют. Это направлено к достижению мата.
	ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	34	