

**Аннотация к рабочей программе
курса внеурочной деятельности «Шахматы»
основное общее образование**

1. Документы

Рабочая программа по внеурочной деятельности составлена на основе следующих нормативных документов:

- Приказа Министерства образования и науки РФ от 17.05.12 г. № 413 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта среднего образования» (с изменениями и дополнениями);
- ООП ООО МКОУ Палецкой СОШ.

2. Программа курса внеурочной деятельности «Шахматы» реализует спортивное направление.

3. Место в плане внеурочной деятельности:

Рабочая программа курса разработана на основе плана внеурочной деятельности МКОУ Палецкой СОШ и рассчитана на 1 год обучения - 34 часа.

4. Планируемые предметные результаты :

В результате изучения курса «Шахматы» учащийся научится:

правилам игры в шахматы, включая сложные моменты: пат, трехкратное повторение ходов, вечный шах, взятие на проходе и др.; определять ценность шахматных фигур, объяснять, почему одни фигуры сильнее, а другие — слабее;

понимать цель игры;

ставить мат;

элементарным тактическим приемам: вилка, связка — и успешно применять их на практике;

разыгрывать основные дебюты, распознавать и исправлять типичные ошибки в начале партии;

составлять простейшие планы в миттельшпиле, например, матовая атака на короля или размены с переходом в выигранное окончание;

ставить мат одинокому королю: ферзем и ладьей,

двумя ладьями, ферзем, ладьей, двумя слонами;

записывать шахматную партию;

пользоваться шахматными часами, следовать шахматному этикету при игре в турнирах;

понимать систему присвоения шахматных разрядов и званий.

В результате изучения курса «Шахматы.» учащийся научится:

создавать и парировать многочисленные угрозы

(например, вилки, связки или открытое нападение);

использованию понятий темпа и промежуточного хода;

различным дебютным ловушкам;

сложным тактическим приемам: отвлечению, завлечению, блокировке и др.;

использованию форсированной игры, умению рассчитывать на 2—3, а в некоторых позициях на большее количество ходов вперед;

основам эндшпиля на примере простых окончаний, таких как король с пешкой против короля;

простейшим стратегическим идеям в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле;

решению сложных творческих задач по тактике, соединяющих в себе несколько приемов (например, отвлечение, блокировку и вилку).

5. Тематическое планирование

№ п/п	Тема занятия	К-во часов
1	История шахмат	1
2	Шахматная доска. Начальная расстановка фигур на доске.	1
3	Король — самая важная фигура. Ходы и взятия короля	1
4	Ладья — тяжелая артиллерия. Ходы и взятия ладьи	1
5	Как ходит слон: ходы и взятия	1
6	Сила ферзя. Ходы и взятия ферзя	1
7	Ходы и взятия коня	1
8	Правила ходов и взятия пешки	1
9	Взятия фигурами и пешками. Повторение изученного	1
10	Шах, способный защитить от шаха. Вскрытый шах. Как защититься от вскрытого шаха. Повторение всей темы «Шах»	1
11	Мат. Определение, простейшие примеры	1
12	Закрепление темы «Мат». Решение задач в классе	1
13	Преобразование пешки в ферзя и в другие фигуры	1
14	Рокировка. Случаи, когда невозможно сделать рокировку. Взятие на проходе.	1
15	Пат. Определение, примеры, отличие от мата	1
16	Недостаток материала для достижения победы (мата)	1
17	Троекратное повторение позиции. Вечный шах	1
18	Шахматная нотация. Короткая и длинная нотации. Примеры записи шахматных партий	1
19	Игровой день. Игра с записью партий с помощью короткой или длинной нотации	1
20	Ценность шахматных фигур	1
21	Вилка. Определение, примеры применения на практике	1
22	Связка. Определение, примеры применения на практике	1
23	Самостоятельная работа по темам «Вилка» и «Связка»	1

24	Три стадии шахматной партии. Что такое дебют?	1
25	Грубые ошибки в дебюте. Игра в паре 10—15 ходов с последующей оценкой позиции после дебюта	1
26	Популярные ловушки, возникающие в известных открытых дебютах (русская, итальянская, испанская партии)	1
27	Миттельшпиль — середина игры. Какие бывают планы в миттельшпиле	1
28	Миттельшпиль — середина игры. Игра в паре	1
29	Эндшпиль. Связь окончаний с другими стадиями игры	1
30	Линейный мат.	1
31	Шахматный этикет	1
32	Шахматные часы (Фишера и механические)	1
33-34	Игровое занятие. Игра в быстрые шахматы с записью первых 15 ходов	2