

Проверено

Зам. директора по УВР

\_\_\_\_\_ Харитоновна Н.Г.

Утверждаю

Директор ГБОУ СОШ №13

\_\_\_\_\_ Воронкова В.К.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
реализуется с использованием оборудования Центра образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка Роста»

Предмет (курс внеурочной деятельности) Шахматы школе

Класс 1-4

Общее количество часов по учебному плану 68 часа.

Составлена в соответствии с Примерной рабочей программой по шахматам.

Одобрена решением федерального учебно- методического объединения по общему образованию, протокол №1 от 29.08.2024 гг.

Рассмотрена на заседании МО Естествознание

(название методического объединения)

Протокол № 1 от "3 0 " августа 2024г.

Председатель МО Казакова Н.А. (ФИО) (подпись)

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа реализуется на основе следующих нормативных документов:

- Приказа Минобрнауки России от 06.10.2009 № 373 «Об утверждении и введении в действие федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (в редакции приказов от 26.11.2010 № 1241, от 22.09.2011 № 2357, от 18.12.2012 № 1060, от 29.12.2014 № 1643, от 18.05.2015 № 507);
- Основной образовательной программы ГБОУ СОШ №13 г.о. Чапаевск.

*Реализация программы будет проходить на базе ГБОУ СОШ №13 г.о. Чапаевск в Центре образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста».*

### ЦЕЛЬ КУРСА

Создание условий для многогранного развития интеллектуальных способностей и творческого потенциала каждого учащегося в свободное от учёбы время.

### ЗАДАЧИ:

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.
7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные

формы волевого управления поведением.

## **I. Результаты освоения курса**

### **Личностные результаты освоения программы курса.**

Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.

Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.

Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.

Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

### **Метапредметные результаты освоения программы курса.**

- овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств ее осуществления;
- формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата;
- формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- определение и осуществление взаимного контроля в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих;
- готовность конструктивно разрешать конфликты посредством учета интересов сторон и сотрудничества;

## **Предметные результаты освоения программы курса.**

Знание шахматных терминов: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой;

Сравнение, нахождение общего и различие. Умение ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила. 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.

Принципы игры в дебюте;

Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

Грамотное расположение шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать пр. окончания.

Формирование первоначальных представлений о древней игре, о ее позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учебы и социализации;

Овладение умениями организовать здоровьесберегающую жизнедеятельность (режим дня, утренняя зарядка, оздоровительные мероприятия, подвижные игры и т.д.);

Взаимодействие со сверстниками по правилам проведения шахматной партии и соревнований в соответствии с шахматным кодексом;

Выполнение простейших элементарных шахматных комбинаций;

Развитие восприятия, внимания, воображения, памяти, мышления, начальных форм волевого управления поведением.

## II. СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА ДЛЯ УЧАЩИХСЯ (1-2кл.)

### **1. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.**

Дидактические игры и задания

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

### **2. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.**

Дидактические игры и задания

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

**3. Начальное положение (начальная позиция);** расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

"Мешочек". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

"Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

**4. Правила хода и взятия каждой из фигур,** игра "на уничтожение", белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Дидактические игры и задания

"Игра на уничтожение" – важная игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.

"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

### ***5. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.***

Дидактические игры и задания

"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.

"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.

"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.

"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

### ***6. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.***

Дидактические игры и задания



"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

«Игра на уничтожение» - важнейшая игра курса. У ребёнка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур. Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить чёрные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре

«Лабиринт» Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две чёрные фигуры.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

Все дидактические игры и задания из этого раздела моделируют в доступном для детей виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске.

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО КУРСА ДЛЯ УЧАЩИХСЯ(3-4кл.)

**1-2. «Назови вертикаль».** Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем задаются вопросы: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли (ферзи, королевские слоны, ферзевые кони, ферзевые ладьи и т.п.)

«Назови горизонталь». Задание подобно предыдущему, но дети называют горизонтали.

«Назови диагональ». А здесь называется диагональ (например, диагональ e1 – a5).

«Какого цвета поле?». Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет (можно попробовать это сделать «вслепую», не глядя на доску).

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог просит их найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Ученики отвечают по очереди, причем после каждого ответа учитель уточняет – ближе или дальше.

«Диагональ». Дети должны назвать поля, составляющие диагональ (например, e1-h4).

**3. «Кто сильнее?».** Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?».

«Обе армии равны». Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

«Выигрыш материала». Учитель на демонстрационной доске расставляет положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

«Защита». В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

#### 4. «Шах или мат». Шах или мат черному королю?

«Мат или пат». Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

«Мат в один ход». Требуется объявить мат в один ход черному королю.

«На крайнюю линию». Надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черный король отошел на угловое поле.

«Ограниченный король». Надо сделать такой ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

5. «Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«Защитись от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

6. **Повторение материала.** Повторение основных вопросов курса. Игра в турнире. Турнирные партии. Практическая игра.

### ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

#### 1-2 класс

№ п\п	Тема
1	Шахматная доска
2	Шахматная доска
3	Знакомство с шахматными фигурами

4	Начальная расстановка фигур
5	Шахматная доска и фигуры
6	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья
7	Ладья в игре
8	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.
9	Слон в игре
10	Ладья против слона
11	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь
12	Ферзь в игре
13	Ферзь против ладьи и слона
14	Знакомство с шахматной фигурой. Конь
15	Конь в игре
16	Конь против ферзя, ладьи, слона
17	Знакомство с пешкой
18	Пешка в игре
19	Пешка против ферзя, ладьи, слона
20	Знакомство с шахматной фигурой. Король
21	Король против других фигур
22	Шах
23	Шах
24	Мат. Цель шахматной партии
25	Мат
26	Ставим мат
27	Ставим мат
28	Ничья, пат
29	Рокировка
30	Рокировка
31	Шахматная партия
32	Шахматная партия
33	Повторение программного материала. Игра всеми фигурами

## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

(3-4кл.)

№п\п	Тема
1	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах
2	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей значение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения
3	Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии
4	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.
5	Достижение материального перевеса
6	Достижение материального перевеса. Способы защиты.
7	Защита.
8	Две ладьи против короля.
9	Ферзь и ладья против короля
10	Ферзь и ладья против короля
11	Ладья и король против короля
12	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле
13	Цугцванг.
14	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.
15	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.
16	Матовые комбинации. Тема отвлечения.

17	Матовые комбинации. Тема завлечения.
18	Матовые комбинации. Тема блокировки.
19	Тема разрушения королевского прикрытия.
20	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты.
21	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия.
22-23	Тема превращения пешки.
24-25	Сочетание тактических приемов.
26-28	Патовые комбинации.
29-30	Комбинации на вечный шах.
31-32	Типичные комбинации в дебюте.
33-34	Типичные комбинации в дебюте (услож. примеры).

### **Формы представления результатов:**

- контроль знаний осуществляется в форме наблюдения;
- промежуточный контроль проводится один раз в полугодие в форме игры-партии;
- в конце каждого учебного года проводится турнир среди учащихся на курсах внеурочной деятельности;
- в форме опроса, тестирования;
- промежуточный контроль в форме городского турнира.

### **Оценивание результатов:**

По итогам турниров, партий, опросов, тестирования каждому учащемуся выставляется отметка (в форме значка):

кружок серого цвета—удовлетворительно,

цветочек красного цвета—хорошо,

звездочка разноцветная — отлично.

## Литература

1. И. Г. Сухин. Шахматы, первый год-второй год , или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1-4 кл. – Обнинск « Духовное возрождение»,



2012 г. Рекомендовано Министерством общего и профессионального образования  
Российской Федерации

2. Иллюстрации к книге Игорь Сухин - Шахматы, первый год-второй год , или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны.