

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
основная общеобразовательная школа № 12
г.о.Чапаевск Самарской области**

Рассмотрено на заседании МО Руководитель МО /Меркулова Т.И./ протокол № 1 от 28.08. 2025г.	Проверено Куратор УР /Шипилова И.В. / 29.08.2025	Утверждено Директор школы _____/О.К.Ягова/ Приказ № 134-од от 29.08. 2025
---	---	--

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности
«Шахматы»**

г.о.Чапаевск, 2025

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа курса внеурочной деятельности для 1 года обучения (5 класс) составлена на основе требований ФГОС основного общего образования, а также ориентирована на целевые приоритеты духовно-нравственного развития, воспитания и социализации обучающихся, сформулированные в федеральной рабочей программе воспитания.

В программе нашли свое отражение направления Концепции преподавания учебного предмета «Физическая культура» в образовательных организациях Российской Федерации, реализующих основные общеобразовательные программы и программы развития вида спорта «шахматы» в Российской Федерации.

В основе программы лежат представления об уникальности личности каждого обучающегося, индивидуальных возможностях каждого обучающегося и ученического сообщества в целом, профессиональных качествах учителей и управлеченческих команд системы образования, создающих условия для максимально полного обеспечения образовательных возможностей обучающихся в рамках единого образовательного пространства Российской Федерации.

В рамках школьного образования активное освоение детьми шахмат благотворно скажется на их психическом, умственном и эмоциональном развитии, будет способствовать формированию нравственных качеств, изобретательности и самостоятельности, умения ориентироваться на плоскости, сравнивать и обобщать. Дух здорового соперничества, присутствие игрового компонента, возможность личностной самореализации без агрессии, компактность, экономичность, – всё это выгодно выделяет шахматы из большого ряда иных видов спорта. Постоянный поиск оптимального решения с учётом угроз соперника, расчёт вариантов в уме (без передвижения их на доске) создают в шахматной партии почти идеальные условия для формирования конвергентного, дивергентного и абстрактного видов мышления, а также способствуют появлению устойчивых навыков в принятии оптимальных самостоятельных решений в любой жизненной ситуации.

Цель программы:

создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с элементарными понятиями шахматной игры;
- помочь овладеть приемами тактики и стратегии шахматной игры;
- научить воспитанников играть шахматную партию с записью;
- обучить решать комбинации на разные темы;
- обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;
- научить детей видеть в позиции разные варианты.

Развивающие:

- развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;
- развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;
- развивать способность анализировать и делать выводы;
- способствовать развитию творческой активности;
- развивать волевые качества личности.

Воспитательные:

- воспитывать уважения к партнеру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;
- сформировать правильное поведение во время игры;
- воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;
- воспитывать целеустремленность, трудолюбие.

Место курса «Шахматы» в учебном плане внеурочной деятельности.

В 5 классе на изучение курса отводится 1 час в неделю, суммарно 34 часа.

Содержание курса внеурочной деятельности.

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен начинающим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

На занятиях 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 учащимся предлагаются темы для самостоятельного изучения: «Ферзь против пешки», «Ферзь против короля» и др., занимательные рассказы из истории шахмат, тесты для проверки полученных знаний.

Из истории шахмат

Сведения о возникновении шахмат и появлении их на Руси, первое знакомство с чемпионами мира по шахматам и ведущими шахматистами мира.

Базовые понятия шахматной игры

Изучение основ шахматной игры: шахматная доска, шахматные фигуры, начальная позиция фигур, шахматная нотация, ценность фигур, нападение, взятие, шахматная нотация, шах и защита от шаха, мат, пат, рокировка, взятие на проходе, превращение пешки, матование одинокого короля различными фигурами, начало шахматной партии, материальное преимущество, правила шахматного этикета, дебютные ошибки.

Практико-соревновательная деятельность

Участие детей в шахматном турнире «Первенство класса».

Планируемые образовательные результаты

Личностные результаты:

- проявление чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России через достижения отечественной сборной команды страны на мировых первенствах, чемпионатах Европы, Всемирных шахматных олимпиад;
- проявление уважительного отношения к сверстникам, культуры общения и

взаимодействия, нравственного поведения, проявление положительных качеств личности, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам, решение проблем в процессе занятий шахматами;

□ ценности здорового и безопасного образа жизни, усвоение правил безопасного поведения в учебной, соревновательной, досуговой деятельности и чрезвычайных ситуациях при занятии шахматами.

Метапредметные результаты:

□ умение самостоятельно определять цели и задачи своего обучения средствами шахмат, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности в физкультурно-спортивном направлении;

□ умение планировать пути достижения целей с учетом наиболее эффективных способов решения задач средствами плавания в учебной, игровой, соревновательной и досуговой деятельности, соотносить свои действия с планируемыми результатами в шахматах, определять и корректировать способы действий в рамках предложенных условий;

□ умение владеть основами самоконтроля, самооценки, выявлять, анализировать и находить способы устранения ошибок при выполнении технических приемов и соревнований по шахматам;

-умение организовывать совместную деятельность с учителем и сверстниками, работать индивидуально и в группе, формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета.

Предметные результаты:

□ понимание значения шахмат как средства развития общих способностей и повышения функциональных возможностей основных систем организма и укрепления здоровья человека;

-знание правил проведения соревнований по шахматам в учебной, соревновательной и досуговой деятельности;

□ владение правилами поведения и требованиями безопасности при организации занятий шахматами;

□ участие в соревновательной деятельности внутри школьных этапов различных соревнований, фестивалей, конкурсов по шахматам;

□ знание и выполнение тестовых упражнений по шахматной

подготовленности для участия в соревнованиях по шахматам.

Содержание программы.

1- год обучения

I Раздел. Шахматная доска. 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.

II Раздел. Шахматные фигуры. 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.

III Раздел. Начальная расстановка фигур. 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.

IV Раздел. Ходы и взятие фигур. 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" – важнейшая 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.

V Раздел. Цель шахматной партии. 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.

VI Раздел. Игра всеми фигурами из начального положения. 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.

Материально-техническое обеспечение

- шахматные доски с набором шахматных фигур - 2 шт.
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур - 3 шт.
- шахматные часы
- шаблоны горизонтальных, вертикальных и диагональных линий
- шаблоны латинских букв (из картона или плотной бумаги) для изучения шахматной нотации
- мешочек, сшитый из ткани для игры «Волшебный мешочек»

Тематическое планирование

№ п/п	Название раздела. Темы	Кол- во часов	Виды деятельности	ЭОР
Раздел 1. Шахматная доска. 1ч				
1	Знакомство с шахматной доской	1 ч	<p>Занятие-путешествие. Знакомство с понятиями : шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр</p> <p><i>Дидактические игры и задания</i></p> <p>Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).</p> <p>То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.</p> <p>То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=Lftaadc9j8s</p> <p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/c3bf1198-6f68-403f-95c2-6eb76a9ef449/?interface=themcol</p>
Раздел 2. Шахматные фигуры. 2ч				
2	Знакомство с шахматными фигурами	2 ч	<p>Знакомство: Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.</p> <p><i>Дидактические игры и задания</i></p> <p>«Волшебный мешочек». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.</p> <p>«Угадай-ка». Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.</p>	<p>http://school-collection.edu.ru/catalog/res/09576eee-2d6b-43fe-b071-cdf52aff3214/?interface=electronic</p>

			<p>«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».</p> <p>«Угадай». Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.</p> <p>«Что общего?» Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)</p> <p>«Большая и маленькая». На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.</p>	
--	--	--	--	--

Раздел 3 Начальная расстановка фигур 17 час

3	Ходы и взятие фигур.	1	<p>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.</p> <p><i>Дидактические игры и задания</i></p> <p>"Игра на уничтожение" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция</p>	https://ya.ru/video/preview/2649041751026270506
4	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1		https://ppt-online.org/1079493?ysclid=ltepfg2li3935400792
5	Ладья в игре.	1		
6	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1		
7	Слон в игре.	1		
8	Ладья против слона.	1		

9	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.	
10	Ферзь в игре.	1		
11	Ферзь против ладьи и слона.	1		
12	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1	"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).	
13	Конь в игре.	1	"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.	
14	Конь против ферзя, ладьи слона.	1	"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.	
15	Знакомство с пешкой.	1	"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.	
16	Пешка в игре.	1	"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.	
17	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с	
18	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1		
19	Король против других фигур.	1		

		<p>целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.</p> <p>"Защита контрольного поля".</p> <p>Эта игра подобна предыдущей, но притчной игре обеих сторон не имеет победителя.</p> <p>"Атака неприятельской фигуры".</p> <p>Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем.</p> <p>"Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.</p> <p>"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.</p> <p>"Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.</p> <p>"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур/</p> <p>"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", нос "заминированными" полями.</p> <p>Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.</p>	
--	--	--	--

Раздел4. Цель шахматной партии.9 ч

20	Шах.	1	Шах, мат, пат, ничья, мат в	https://www.youtube.com/watch?v=bZ0
----	------	---	-----------------------------	---

21	Шах.	1	<p>один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.</p> <p>Дидактические игры и задания</p> <p>"Шах или не шах". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет.</p> <p>"Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.</p> <p>"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.</p> <p>"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.</p> <p>"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю.</p> <p>"Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах.</p> <p>"Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.</p>	1XXoJYr4
22	Мат.	1		
23	Мат.	1		
24	Ставим мат.	1		
25	Ставим мат.	1		
26	Ничья, пат.	1		
27	Рокировка.	1		
28		1	<p>Рокировка.</p>	

Раздел 5 Игра всеми фигурами из начального положения. 6 ч

29	Шахматная партия.	1	<p>Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.</p> <p>Дидактические игры и задания</p> <p>"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать</p>	https://ya.ru/video/preview/7311368023191538839
30	Шахматная партия.	1		
31	Повторение программного материала.	1		

32	Повторение программного материала.	1	угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.	
33-34	Шахматный турнир	2		
	ИТОГО	34 Ч		

Система оценивания

Результаты деятельности учащихся на занятиях курса внеурочной деятельности не оцениваются традиционным образом, так как отсутствие "наказания" в виде оценок позволяет ребенку чувствовать себя свободнее, чем на традиционных уроках, формирует умение высказывать гипотезы, опровергать или доказывать их, искать ошибки и неточности в рассуждениях, и тем не менее, чтобы отследить динамику усвоения учениками теоретического материала, обеспечить мотивацию регулярных занятий, предоставление ему объективной информации об уровне его знаний и умений используются нестандартные способы оценивания: интонация, жест, мимика, разнообразие изучаемого материала, похвала, самооценка.

Проверка результатов освоения программы предусматривает следующие формы:

-проведение шахматного турнира в классе.

Оценивание достижений на занятиях внеурочной деятельности проводится по итогам четверти, в журнал выставляется отметка о «зачете» или «незачете», в зависимости от процента освоения курса внеурочной деятельности.