

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Министерство образования и науки Алтайского края  
МКУ "Управление образования Администрации города Бийска"  
МБОУ "СОШ №1"

|   |   |   |
|---|---|---|
| <b>РАССМОТРЕНО</b><br>на МО классных<br>руководителей МБОУ<br>«СОШ №1»<br>Протокол № 1<br>« 21 » августа 2023 г.<br><br>_____<br>/Медведева А.В./ | <b>ПРИНЯТО</b><br>педагогическим советом<br>МБОУ «СОШ № 1»<br><br>Протокол № 1<br><br>от «21» августа 2023 г. | <b>УТВЕРЖДАЮ</b><br>Директор МБОУ «СОШ № 1»<br>_____/О.А.Киреева/<br><br>Приказ № 399<br>«22» августа 2023 г. |
|---|---|---|

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ПО КУРСУ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**  
**«Шахматы»**

для 5-6 класса основного общего образования  
на 2023-2024 учебный год

Составитель: Хаустова Вероника Сергеевна,  
учитель

Бийск 2023

## **Планируемые результаты**

### **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 с 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:**

#### ***Познавательные УУД:***

- определять, различать и называть шахматные фигуры
- конструировать по условиям, заданным взрослым, по образцу, по чертежу, по заданной схеме и самостоятельно играть фигурами в совокупности и в отдельности
- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всего класса, сравнивать и группировать предметы и их образы

#### ***Регулятивные УУД:***

- уметь расставлять шахматные фигуры
- умение излагать мысли в четкой логической последовательности, анализировать ситуацию и самостоятельно решать элементарные задачи на мат в один ход
- определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя

#### ***Коммуникативные УУД:***

- уметь работать в паре и в коллективе
- уметь работать над решением шахматных задач в команде

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

#### **К концу первого учебного года дети должны знать и уметь:**

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья, вечный шах, двойной удар;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры, обозначение ходов при записи партии

- наиболее эффективные способы достижения результата.
- правильно помещать шахматную доску между партнерами
- правильно расставлять фигуры перед игрой
- вести записи партий
- разыграть шахматную партию от начала до конца без нарушений правил шахмат
- рокировать, объявлять шах, ставить мат
- решать элементарные задачи на мат в один ход
- проводить элементарные комбинации на двойной удар в 1-2 хода

### **Формы организации познавательной деятельности:**

1. Индивидуальная форма работы
2. Коллективная форма работы

#### **1. Групповая форма работы**

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

Формы контроля уровня достижений планируемых результатов

Для закрепления и проверки знаний обучающихся используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

### **Содержание курса внеурочной деятельности**

Программой “Шахматная школа ” предусматривается 34 занятия (одно занятие в неделю). Учебный курс такие темы: “Шахматная доска”, “Шахматные фигуры”, “Начальная расстановка фигур”, “Ходы и взятие фигур”, “Цель шахматной партии”, “Игра всеми фигурами из начального положения”. На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленным изучением отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

Занятие 1. Волшебный мир шахмат.

Знакомство детей с шахматами. Легенда о возникновении шахмат. Основные вехи истории шахмат, их место в мировой культуре.

Две армии на шахматной доске. Соперники, противники, партнеры. Расположение доски перед началом игры. Шахматные поля. Горизонтالي, вертикали, диагонали. Фигуры и пешки. В какой последовательности расставлять фигуры и пешки на доске, чтобы не ошибиться.

«Ферзь – любит свой цвет, а король – чужой цвет».

Занятие 2. Шахматная нотация.

Обозначение вертикалей и горизонталей на шахматной доске. «Адрес» поля как пересечение вертикали и горизонтали. Диаграмма. Центр и угловые поля.

Занятие 3. Ладья и слон.

Ладья: как ходит и бьет белые фигуры соперника ладьи. Вертикали и горизонтали на шахматной доске.

Слон: как ходит и бьет слон. Чернопольные и белопольные слоны – разноцветные и одноцветные слоны.

Диагонали.

Занятие 4. Нападение и взятие.

Нападение на фигуру или пешку соперника. Линия действия фигуры. Как напасть на неприятельскую фигуру. Как определить, какая фигура находится под боем.

Занятие 5. Пешка.

Пешка – душа шахматной партии. Сколько пешек на доске и как они называются. Как ходит и бьет пешка.

Занятие 6. Король.

Король: как ходит и бьет фигуры противника (незащищенные!) король. Король – самая главная фигура.

Занятие 7. Ферзь

Ферзь: как ходит и бьет ферзь. Ферзь, ладья, слон – дальнбойные фигуры. Ферзь самая сильная фигура.

Занятие 8. Конь.

Конь: как ходит и бьет. Как выглядит фигура (внешнее сходство с настоящими лошадьми) по сравнению с другими фигурами абстрактного дизайна.

Занятие 9. Ценность фигур.

Пешка – «мера веса» шахматной фигуры. Сколько пешек «весят» (или стоят) конь, слон, ладья и ферзь.

Король бесценен. Понятие о выгодном и невыгодном размене.

Занятие 10. Особые ходы пешки

Превращения пешки после достижения последней горизонтали. «Пешка идет в .. ферзи». Процедура превращения: поставить пешку на последнюю горизонталь, а затем поменять на выбранную фигуру того же цвета. Взятие на проходе, битое поле.

Занятие 11. Повторение пройденного материала: ходы фигур, ценность фигур.

Как ходят и бьют все фигуры и пешка, сравнительная ценность фигур – игра «шахматный базар»

Занятие 12. Повторение пройденного материала: ходы фигур, ценность фигур.

Как ходят и бьют все фигуры и пешка, сравнительная ценность фигур – игра «шахматный базар»

Занятие 13. Защита от нападения.

Способы защиты от нападения: отход, защита с помощью другой фигуры (перекрытие), уничтожение атакующей пешки или фигуры.

Занятие 14. Шах и защита от него.

Что такое шах. Шах различными фигурами. Три способа защиты от шаха: отход короля, перекрытие линии атаки, взятие атакующей фигуры или пешки.

Занятие 15. Мат.

Цель шахматной партии. Что такое мат. Отличие мата от шаха. Как матают пешка, ладья, слон, конь и ферзь. Сдача партии в проигранной позиции.

Занятие 16. Простейшие матовые конструкции.

Стандартные позиции: мат по последней (первой) горизонтали; мат ферзем, которого поддерживают слон, конь, ладья, король и пешка. Король на краю и в углу доски, поля для отступления.

Занятие 17. Пат. Ничья.

Что такое ничья. Разновидности ничьей. Недостаток материала для выигрыша с обеих сторон. Определение пата, чем отличается пат от мата. Соглашение на ничью. Вечный шах.

Троекратное повторение позиции. Правило 50 ходов. Занятие 19. Повторение: задания на шах, мат и пат.

Занятие 20. Повторение: задания на шах, мат и пат. Занятие 21. Особый ход – рокировка.

Определение и роль рокировки. Рокировать можно только один раз за партию. Виды рокировок: короткая и длинная. Как делается рокировка. Когда можно рокироваться. Как записывается ход рокировка.

Занятие 21. Двойной удар.

Что такое двойной удар. Кто может нанести двойной удар. Коневая вилка. Двойные удары ферзем, ладьей, слоном, пешкой, королем. Самый опасный двойной удар – с нападением на короля соперника.

Занятие 22. Мат королем и ферзем.

Стандартная связка «король + ферзь» против короля соперника. Когда могут встречаться такие позиции. Метод оттеснения короля в угол совместными усилиями. Патовые ловушки.

Занятие 23. Мат ферзем и ладьей.

Связка «ферзь + ладья». На каких стадиях игры могут встречаться матовые атаки ферзем и ладьей.

Внимательная игра помогает избежать пата.

Занятие 24. Мат двумя ладьями.

Матование двумя ладьями одинокого короля. Линейный мат. Оттеснение короля на

последнюю горизонталь. Мат по седьмой (второй) горизонтали при стеснённом положении короля.

Занятие 25. Повторение: матование одинокого короля разными фигурами.

Повторение различных способов матования короля: ферзём и королём; ферзём и ладьёй, двумя ладьями

Занятие 26. Повторение: матование одинокого короля разными фигурами.

Повторение различных способов матования короля: ферзём и королём; ферзём и ладьёй, двумя ладьями

Занятие 27. Правила поведения во время игры.

Принятые правила поведения во время шахматной партии. Приветствие соперника, рукопожатие.

Соблюдение тишины. Предложение ничьей. Правило «тронул – ходи». Как поправить фигуру на доске.

Корректное совершение хода.

Занятие 28. Шахматные часы.

Отличие шахматных часов от обычных. Устройство часов и принципы игры с часами. Правильное расположение часов на столике. Флажок (на механических часах). Контроль времени. Цейтнот.

Занятие 29. Запись партии.

Отличие длинной нотации от короткой нотации. Сокращённые названия фигур, символы шаха, мата, взятия, короткой и длинной рокировки. Как записывают ходы пешки. Пример записи партии.

Занятие 30. Вилка.

Двойной удар конём – коневая вилка. На какой стадии встречаются такие удары. Внимание к коням соперника помогает избежать попадания под вилку. Шах с выигрышем фигуры.

Занятие 31. Сквозной удар.

Что такое сквозной удар. Когда может возникнуть возможность для двойного удара. Предпосылки для двойного удара.

Занятие 32. Повторение - итоговый тест.

Решение заданий: атака, защита, выгодный обмен, защита от шаха, мат, пат, двойное нападение, сквозной удар, запись партии. Повторение: стандартные позиции и приёмы игры.

Занятие 33. Турнир по окончанию обучения. Занятие 34. Турнир по окончанию обучения.

## II. Календарно - тематическое планирование курса «Шахматы»

| №<br>п/п                | Планируемая<br>дата | Тема занятия   |
|-------------------------|---------------------|--|
| 1                       |                     | Волшебный мир шахмат   |
| 2                       |                     | Шахматная нотация  |
| 3                       |                     | Ладья и слон   |
| 4                       |                     | Нападение и взятие   |
| 5                       |                     | Пешка  |
| 6                       |                     | Король   |
| 7                       |                     | Ферзь  |
| 8                       |                     | Конь   |
| 9                       |                     | Ценность фигур   |
| 10                      |                     | Особые ходы пешки  |
| 11                      |                     | Повторение пройденного материала: ходы фигур, ценность фигур |
| <b>I триместр – ч.</b>  |                     |  |
| 12                      |                     | Повторение пройденного материала: ходы фигур, ценность фигур |
| 13                      |                     | Защита от нападения  |
| 14                      |                     | Шах и защита от него   |
| 15                      |                     | Мат  |
| 16                      |                     | Простейшие матовые конструкции                               |
| 17                      |                     | Пат. Ничья   |
| 18                      |                     | Повторение: задания на шах, мат и пат                        |
| 19                      |                     | Повторение: задания на шах, мат и пат                        |
| 20                      |                     | Особый ход - рокировка                                       |
| 21                      |                     | Двойной удар   |
| <b>II триместр – ч.</b> |                     |  |
| 22                      |                     | Мат королем и ферзем   |
| 23                      |                     | Мат ферзем и ладьей  |
| 24                      |                     | Мат двумя ладьями  |
| 25                      |                     | Повторение: матование одинокого короля разными фигурами      |
| 26                      |                     | Повторение: матование одинокого короля разными фигурами      |
| 27                      |                     | Правила поведения во время игры                              |

|   |  |                           |
|---|--|---------------------------|
| 28  |  | Шахматные часы            |
| 29  |  | Записи партии             |
| 30  |  | Вилка                     |
| 31  |  | Сквозной удар             |
| 32  |  | Повторение: итоговый тест |
| 33  |  | Шахматный турнир          |
| 34  |  | Шахматный турнир          |
| <b>III триместр – ч.</b><br><br><b>ИТОГО: 34 ч.</b> |  |                           |

### ЛИСТ ВНЕСЕНИЯ ИЗМЕНЕНИЙ

| <b>Дата по журналу, когда была сделана корректировка</b> | <b>Номера уроков, которые были интегрированы</b> | <b>Тема урока, которая стала после интеграции</b> | <b>Основание для корректировки</b> | <b>Подпись представителя администрации школы, контролирующего выполнение корректировки</b> |
|--|--|---|------------------------------------|--|
|  |  |   |                                    |  |
|  |  |   |                                    |  |
|  |  |   |                                    |  |
|  |  |   |                                    |  |
|  |  |   |                                    |  |
|  |  |   |                                    |  |
|  |  |   |                                    |  |
|  |  |   |                                    |  |
|  |  |   |                                    |  |
|  |  |   |                                    |  |
|  |  |   |                                    |  |
|  |  |   |                                    |  |
|  |  |   |                                    |  |