


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение Печерская  
средняя школа Смоленского района Смоленской области  
Центр цифрового и гуманитарного профилей «Точка Роста»

«Рассмотрено»  
На педагогическом  
совете  
Протокол N 1  
от «31» августа 2023г.

«Согласовано»  
Руководитель центра  
 /Хуторова  
Т.В./  
«31» августа 2023г.

«Утверждено»  
Директор школы  
 /Молоткова Л.А.  
Приказ N 141  
от «31» августа 2023г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА  
«Шахматы»  
возраст обучающихся: 9-13 лет  
срок реализации 1 год (72 часа)

Составил:  
преподаватель  
Каптюк Валерия Евгеньевна



ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приёма обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

### **Условия реализации программы**

Программа внеурочной деятельности «Шахматы» разработана для занятий с учащимися 11-12 летнего возраста. Общая продолжительность обучения составляет 72 учебных часа (2 часа в неделю, 36 учебных недель). Продолжительность одного занятия – 40 минут.

### **Цели программы:**

1. Обучить правилам игры в шахматы.
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

### **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.

### **Планируемые результаты**

#### **Личностные результаты**

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**

Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления. Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.

Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата. Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.

Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.

Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

#### **Предметные результаты**

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

Сравнивать, находить общее и различие. Уметь 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.

Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать прохождение окончания.

### **Содержание программы внеурочной деятельности «Шахматы»**

На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленной проработкой отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, её 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. Реализация программы обеспечивается применением на занятиях доступных заданий по каждой теме для каждой возрастной группы детей. К примеру, при изучении игровых возможностей ладьи детям предлагаются более лёгкие дидактические задания.

**К концу второго года обучения дети должны знать:**

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- термины *дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.*

**К концу второго года обучения дети должны уметь:**

- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические приемы;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

Среди наиболее ценных авторских инноваций третьего года можно выделить:

• доступное для третьеклассников объяснение игры в дебюте, подкрепленное нестандартными дидактическими заданиями;

- приведение большого количества трехходовых партий;
- необходимое внимание к методам защиты от детского мата;
- разработка оригинальных дидактических заданий;

**Основные формы и средства обучения:**

- практическая игра;
- решение шахматных задач, комбинаций и этюдов;
- дидактические игры и задания, игровые упражнения;
- теоретические занятия, шахматные игры;
- участие в турнирах и соревнованиях.

### **Содержание учебного предмета**

#### **1. Повторение пройденного материала (4 ч.)**

Повторение пройденного материала на первом году обучения.

#### **2. Шахматная комбинация (18 ч.)**

Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.). Дидактические игры и задания: «Объяви мат в два хода», «Сделай ничью», «Выигрыш материала».

#### **3. Основы дебюта (27 ч.)**

Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него. Игра против «повторюшки-хрюшки». Связка в дебюте. Коротко о дебютах. Принципы игры в дебюте:

1. *Быстрейшее развитие фигур.* Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание «пешкоедов».
2. *Борьба за центр.*
3. *Безопасная позиция короля.* Значение рокировки.
4. *Гармоничное пешечное расположение.* Разумная игра пешками.

## Классификация дебютов.

*Дидактические задания.* «Мат в один ход». «Поставь мат в один ход neroкированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход. «Поймай ладью». «Поймай ферзя». Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру. «Защита от мата». Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько). «Выведи фигуру». Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить. «Поставь мат «повторюшке» в один ход». Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы. «Мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода. «Выигрыш материала». «Накажи пешкоода». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество. «Можно ли побить пешку?». Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату. «Захвати центр». Надо найти ход, ведущий к захвату центра. «Можно ли сделать рокировку?». Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют. «Чем бить фигуру?». Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек. «Сдвой противнику пешки». Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

### 4. Основы эндшпиля (17ч.)

Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле. *Дидактические задания.* «Мат в два хода». Белые начинают и дают мат в два хода. «Мат в три хода». Белые начинают и дают мат в три хода. «Выигрыш фигуры». Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру. «Квадрат». Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи. «Проведи пешку в ферзи». Требуется провести пешку в ферзи. «Выигрыш или ничья?». Нужно определить, выиграно ли данное положение. «Куда отступить королем?». Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей. «Путь к ничьей». Точной игрой нужно добиться ничьей.

### 5. Повторение программного материала (6 ч.)

Повторение программного материала в форме конкурсов, мини-соревнований, турниров.

## Тематическое планирование

№	Название раздела, темы	Количество часов (всего)
1.	Повторение пройденного материала	4 ч.
2.	Шахматная комбинация	18 ч.
3.	Основы дебюта	27 ч.
4.	Основы эндшпиля	17 ч.
5.	Повторение программного материала	6 ч.
	Всего	72 ч.

### Календарно-тематическое планирование

№	Темы занятий	Кол-во часов	планируемые даты проведения	фактические даты проведения
<b>Повторение пройденного материала (4 часа)</b>				
1.	Инструктаж по технике безопасности. Повторение пройденного материала.	1	06.09	06.09
2.	Повторение пройденного материала. Шахматная нотация.	1	06.09	06.09
3.	Повторение пройденного материала. Ценность шахматных фигур.	1	13.09	13.09
4.	Повторение пройденного материала. Достижение мата.	1	13.09	13.09
<b>Шахматная комбинация (18 часов)</b>				
5.	Шахматная комбинация. Завлечение.	1	20.09	20.09
6.	Шахматная комбинация. Отвлечение.	1	20.09	20.09
7.	Шахматная комбинация. Блокировка.	1	27.09	27.09
8.	Разрушение королевского прикрытия.	1	27.09	27.09
9.	Освобождения пространства, уничтожение защиты.	1	04.10	04.10
10.	Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	1	04.10	04.10
11.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса.	1	11.10	11.10
12.	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Связка.	1	11.10	11.10
13.	Шахматная партия.	1	18.10	18.10
14.	Тема освобождения пространства и перекрытия.	1	18.10	18.10
15.	Шахматная комбинация. Пешечная структура.	1	25.10	25.10
16.	Шахматная комбинация. Сочетание тактических приемов.	1	25.10	25.10
17.	Шахматная комбинация. Патовые комбинации.	1	01.11	01.11
18.	Шахматная комбинация. Комбинации на вечный шах.	1	01.11	01.11
19.	Типичные комбинации в дебюте.	1	08.11	08.11
20.	Типичные комбинации в дебюте (сложные примеры).	1	08.11	08.11
21.	Шахматная партия.	1	15.11	15.11
22.	Шахматная партия.	1	15.11	15.11
<b>Основы дебюта (27 часов)</b>				

23.	Двух- и трехходовые партии.	1	22.11	22.11
24.	Решение задания. «Мат в 1 ход».	1	22.11	22.11
25.	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1	29.11	29.11
26.	Решение заданий. Игровая практика.	1	29.11	29.11
27.	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский мат. Защита.	1	06.12	06.12
28.	Решение заданий. Игровая практика.	1	06.12	06.12
29.	Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита.	1	13.12	13.12
30.	Решение заданий. Игровая практика.	1	13.12	13.12
31.	«Повторюшка-хрюшка». Наказание «повторюшек».	1	20.12	20.12
32.	Решение заданий. Игровая практика.	1	20.12	20.12
33.	Принципы игры в дебюте. Принцип быстреего развития фигур.	1	27.12	27.12
34.	Решение задания «Выведи фигуру». Игровая практика.	1	27.12	27.12
35.	Наказания за несоблюдение принципа быстреего развития фигур.	1	10.01	10.01
36.	Принципы игры в дебюте. Борьба за центр.	1	10.01	10.01
37.	Принципы игры в дебюте. Гамбит Эванса.	1	17.01	17.01
38.	Принципы игры в дебюте. Королевский гамбит.	1	17.01	17.01
39.	Принципы игры в дебюте. Ферзевый гамбит.	1	24.01	24.01
40.	Решение заданий. Игровая практика.	1	24.01	24.01
41.	Безопасное положение короля. Рокировка. Правила рокировки.	1	31.01	31.01
42.	Игровая практика.	1	31.01	31.01
43.	Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1	07.02	07.02
44.	Связка в дебюте. Полная и неполная связка.	1	07.02	07.02
45.	Игровая практика.	1	14.02	14.02
46.	Открытые, полуоткрытые и закрытые дебюты.	1	14.02	14.02
47.	Типичные комбинации в дебюте.	1	21.02	21.02
48.	Игровая практика.	1	21.02	21.02
49.	Игровая практика.	1	28.02	28.02
<b>Основы эндшпиля (17 часов)</b>				
50.	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя.	1	28.02	28.02
51.	Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи	1	06.03	06.03

	(простые случаи).			
52.	Ферзь против слона. Ферзь против коня.	1	06.03	06.03
53.	Ладья против слона. Ладья против коня.	1	13.03	13.03
54.	Игровая практика.	1	13.03	13.03
55.	Игровая практика.	1	20.03	20.03
56.	Матование двумя слонами (простые случаи).	1	20.03	20.03
57.	Матование слоном и конем (простые случаи).	1	27.03	27.03
58.	Пешка против короля. Правило «квадрата».	1	27.03	27.03
59.	Белая пешка на 7-ой и 6-ой горизонтали. Король помогает своей пешке.	1	03.04	
60.	Пешка против короля. Белая пешка на 5-ой горизонтали. Ключевые поля.	1	03.04	
61.	Пешка против короля. Оппозиция.	1	10.04	
62.	Игровая практика.	1	10.04	
63.	Удивительные ничейные положения.	1	17.04	
64.	Король против короля и двух коней.	1	17.04	
65.	Король против короля, слона и пешки.	1	24.04	
66.	Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.	1	24.04	
<b>Повторение программного материала (6 часов)</b>				
67.	Повторение программного материала. Шахматная партия.	1	08.05	
68.	<b>Повторение программного материала. Промежуточная аттестация.</b>	1	08.05	
69.	Повторение программного материала. Шахматная партия.	1	15.05	
70.	Повторение программного материала. Шахматная партия.	1	15.05	
71.	Повторение программного материала. Шахматная партия.	1	22.05	
72.	Повторение программного материала. Шахматная партия.	1	22.05	