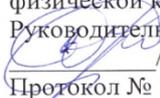


Министерство образования Самарской области

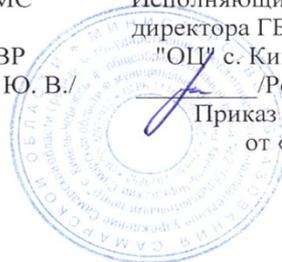
Отраденское управление МО СО

ГБОУ СОШ № 2 "ОЦ" с. Кинель-Черкассы"

РАССМОТРЕНО
на заседании МО учителей
физической культуры
Руководитель ШМО
 /Семёнов С.В./
Протокол № 1 от 27.08.2025 г.

СОГЛАСОВАНО
на заседании ШМС
Заместитель
директора по УВР
 /Старкова Ю. В./
«29» 08 2025 г.

УТВЕРЖДЕНА
Исполняющий обязанности
директора ГБОУ СОШ № 2
"ОЦ" с. Кинель Черкассы
 /Родионова И.Р./
Приказ № 01-139/1-од
от «29» 08 2025 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

ШАХМАТНОГО КЛУБА "БЕЛАЯ ЛАДЬЯ"

(ID 8811343)

Модуль «Шахматы»

для обучающихся 1-6 классов

с. Кинель-Черкассы, 2025

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа имеет социально-педагогическую направленность. Данная программа в системе дополнительного образования ориентирована на развитие личностных и творческих способностей и умений обучающихся, популяризации игры в шахматы, выявлении и поддержка одаренных детей.

Согласно легенде шахматная игра появилась в Индии в глубокой древности - более тысяч лет назад. Именно оттуда шахматы в начале первого тысячелетия нашей эры перекочевали в страны Ближнего востока, а затем, в 8-9-м веках начали распространяться в Европе. Примерно в это же время появляются шахматы и на территории России.

В настоящее время в шахматы играют миллионы людей всех возрастов на всех континентах, им посвящены десятки тысяч книг и журналов, за соревнованиями сильнейших шахматистов следят миллионы людей.

Главное, чем влекут к себе шахматы – это их глубокое творческое содержание, отражающее ни с чем несравнимую красоту человеческой мысли. Шахматы – это прежде всего творчество, а творцом за шахматной доской может стать любой, независимо от его шахматной квалификации. В. А. Сухомлинский писал, что «Шахматы – превосходная школа последовательного логического мышления... Игра в шахматы дисциплинирует мышление, воспитывает сосредоточенность, развивает память. Она должна войти в жизнь начальной школы как один из элементов умственной культуры. Речь идет именно о начальной школе, где интеллектуальное воспитание занимает особое место, требует специальных форм и методов работы».

Шахматы играют большую роль в общении детей, снимают возрастной барьер, поскольку правила одни для всех независимо от возраста. Сюда же можно отнести пользу шахмат как универсального средства межнационального общения, ибо их язык понятен всем.

Шахматы оказывают большое эстетическое воздействие на играющих: они несут в себе огромный заряд соперничества и сопричастности происходящему, учат сопоставлять и корректировать принимаемые решения, способствуют самокритичному отношению к собственному мнению, взвешенности суждений, способствуют духовному обогащению и гармоничному развитию личности, а ведь именно эта задача является ведущей в процессе образования и воспитания.

Шахматы являются идеальной моделью, на которой отрабатывается поиск и принятие решений в экстремальных ситуациях и – что не менее важно – ответственность за принятое решение.

Шахматы способствуют формированию объективного отношения к себе, учат уважать чужое мнение, помогают развитию фантазии и воображения. Играя в шахматы, дети учатся ощущать реальность времени, осознавать его ценность и рационально его использовать.

Занятия шахматами, а особенно участие в соревнованиях, непосредственным образом влияют на формирование характера, ибо в процессе борьбы необходимы такие качества, как воля, целеустремленность, активность, уверенность, стойкость.

Шахматы наглядно демонстрируют невыгодность пассивного образа действий. В современных условиях инициативный смелый человек имеет больше шансов достичь успеха, как в профессиональной, так и в личной сферах жизни.

ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Целями программы являются: популяризация игры в шахматы, общее развитие обучающихся посредством занятий шахматами; достижение квалификации 4-го разряда.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа решает следующие задачи:

ОБУЧАЮЩИЕ:

1. Обучить элементарным основам шахматной игры;
2. Ознакомить с простейшими тактическими приемами;
3. Сформировать интерес к занятиям шахматами;
4. Привить навыки участия в соревнованиях;
5. Расширить кругозор обучающихся.

РАЗВИВАЮЩИЕ:

1. Активизировать мыслительную деятельность обучающихся;
2. Развить логическое мышление, память, наблюдательность, внимание, фантазию, репродуктивное мышление;
3. Развить в детях стремление к интеллектуальному и нравственному самосовершенствованию.

ВОСПИТАТЕЛЬНЫЕ:

1. Воспитать волю, настойчивость, выдержку, дисциплинированность, ответственность за принятое решение, уверенность в своих силах, умение оптимально распоряжаться временем;
2. Привить культуру поведения в детском коллективе и во время соревнований.

ВОЗРАСТ ДЕТЕЙ, УЧАСТВУЮЩИХ В РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной дополнительной общеразвивающей общеобразовательной программы 7-11 лет. В группы принимаются все желающие, без ограничения по здоровью.

СРОКИ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Сроки реализации программы – 4 года. В группу принимаются все желающие. Специального отбора не проводится. По уровню освоения содержания образования программа относится к базовому уровню, 4 год обучения относится к продвинутому уровню.

ОБЪЕМ ПРОГРАММЫ В ЧАСАХ

Программа является долгосрочной и рассчитана на 4 года обучения, объем 34 часа в каждом году обучения.

ФОРМЫ ЗАНЯТИЙ

Обучение может проводиться по очной и очно - заочной форме обучения. Основными формами организации учебно-воспитательного процесса являются: теоретические (лекции с элементами беседы), практические занятия и игровые турниры различного уровня. Большинство занятий проводится в групповой форме, при необходимости занятия могут быть индивидуальными и по подгруппам.

Процесс обучения происходит посредством изучения теории шахматной игры с закреплением полученных теоретических знаний на практике.

Теоретические основы шахматной игры преподаются в форме лекций, бесед, коллективного обмена мнениями (словесные методы) с применением демонстрационной доски, диаграмм или обычных шахмат (наглядные методы). В процессе преподавания учебного материала используются примеры из партий сильнейших шахматистов, типичные ошибки показываются на примерах из партий начинающих.

Закрепление полученных теоретических знаний и отработка навыков применения теории на практике происходит в процессе игры в парах, в тройках, в сеансе, в тренировочных тематических партиях, в выполнении домашних заданий, при решении шахматных задач. При реализации программы используются принципы доступности, наглядности, повторности, систематичности, последовательности, индивидуального подхода.

РЕЖИМ ЗАНЯТИЙ

Занятия по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе могут проводиться: 1 раза в неделю по 1 часу. Кратность занятий и их продолжительность обосновывается рекомендуемыми нормами СанПиН 2.4.4.3172-14, целью и задачами программы. Количество часов, разделов и тем учебно-тематического плана носят рекомендательный характер. Расписание занятий может быть не постоянным, что связано с особенностями программы.

НАПОЛНЯЕМОСТЬ УЧЕБНЫХ ГРУПП

Обучение по программе на 1-3 годах может проводиться для двух групп в составе 15-20 человек. Обучение на 4 году возможно только для групп в количестве 15-20 человек.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

1	Тактика игры. Атака короля противника. Понятие темпа. Контрудары. Стратегия игры. Централизация. Центрифланги. Открытые и полуоткрытые линии.
2	Дебют. План в дебюте. Дебютные принципы. Гамбиты. Основные идеи некоторых начал. Практические занятия: разбор специально подобранных позиций и учебных партий, анализ наиболее часто повторяющихся ошибок.
3	Миттельшпиль. Основные идеи миттельшпиля. Форсированный переход в эндшпиль. Практические занятия: разбор разыгрывания партнером специально подобранных позиций.
4	Эндшпиль. Пешечный эндшпиль. Цугцванг. Легко фигурный эндшпиль. Ладейные окончания. Атака в эндшпиле. Практические занятия: разбор и разыгрывание с партнером специально подобранных позиций, решение задач.
5	Подготовка к областному лично-командному турниру
6	Участие в областном лично-командном турнире
7	Разбор партий турниров.
8	Итоговое занятие.
9	Дополнительно на занятиях педагоги могут проводить игры, викторину.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные:

- во время обучения выдвигает собственные идеи;
- не нуждается в постоянной помощи педагога;
- умеет следовать инструкциям;
- умеет работать в группе;
- сотрудничать и оказывать взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строить свое общение со сверстниками и взрослыми;
- продуктивно участвует в образовательной деятельности.
- демонстрирует осведомленность и интерес к шахматам;
- соблюдает ТБ,
- развивает усидчивость, внимательность, самостоятельность, терпеливость, гибкость, собранность, изобретательность.

Метапредметные:

- находит решение шахматных партий;
- использует различные источники информации: интернет, книги и журналы, мнение экспертов;
- сотрудничает и оказывает взаимопомощь, доброжелательно и уважительно строит свое общение со сверстниками и взрослыми;
- продуктивно участвует в образовательной деятельности.

Предметные:

- самостоятельно осуществляет поиск информации;
- выполняет презентации в приложении MicrosoftPowerPoint, осуществляет демонстрацию презентации.
- самостоятельно определяет целеполагание, прогнозирование.

КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

1-2 группа

1-2 годов обучения

	Темы и виды деятельности	Количество часов		
		На теоретические занятия	На практические занятия	Итого
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности.	1	1	2
2.	Тактика и стратегия игры.	1	4	5
3.	Дебют.	1	9	10
4.	Миттельшпиль.	1	6	7
5.	Эндшпиль.	1	6	7
6.	Подготовка к турниру	1	6	7
7.	Турнир на лично-командное первенство	1	10	11
8.	Разбор игровых партий турнира	1	10	11
9.	Итоговое занятие		8	8
	ИТОГО:	8	60	68

Для реализации программы используются следующие средства:

1. Комплекты шахматных фигур с досками – 10шт.
2. Доска демонстрационная с комплектом фигур на магнитах–1шт.
3. Часы шахматные–5шт.
4. Раздаточный материал с упражнениями по изучаемому материалу.

МЕТОДИЧЕСКАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Костьев А. Н. Учителю о шахматах.– М.,1986
2. Пожарский В.Н. Шахматный учебник.–Рязань,1994
3. Журнал«64»-М.,1983-2004
4. Костьев А.Н. Шахматный кружок в школе и пионерском лагере– М.,1980
5. Принципы шахматной игры: учебное пособие/Шакуров М. Ф.–Казань: Мастер Лайн,2000
6. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
7. Сборник дидактического материала к поурочному планированию занятий по обучению игре в шахматы детей старшего дошкольного и младшего школьного возраста. Авторы-составители: педагоги д/о Зайкин В.В., Зайкина В.Л. - Норильск, МБОУ ДОД "Центр внешкольной работы" района Талнах, 2010.
8. Авербах Ю., Бейлин М. Путешествие в шахматное королевство. М., ФиС, 2019 г.

ПРЕДМЕТНАЯ ЛИТЕРАТУРА

1. Таль М.Н., Дамский Я.В.Атака.–М.,1997
2. Туров Б. И .Жемчужины шахматного творчества–М., 1981
3. Спутник шахматиста: Справочник/В.П. Елесин, Б.М.Волков, А. И. Крюков. – М. Воениздат, 1992
4. Гик Е.Я. Компьютерные шахматы: Сборник. – М.: Агентство «ФАИР»,1997

Календарный учебный график .

№ Занятия	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия Место проведения занятий
1	лекция	1	Вводное. Знакомство с программой, ее целями и задачами. Инструктаж по технике безопасности. История шахмат. Шахматная доска.
2.	Лекция, практика	1	Вертикали. Горизонтали. Центр. Фланги
3	Практика	1	Игры «Запомни позицию», «Собери урожай»
4	Практика	1	Игра «Дремучий лес». Правило битого поля.
5	Практика	1	Ходы фигур. Игры «Собери урожай.» , «Запомни позицию»
6	Практика	1	Пешечный бой. Преподаватель – ученики. Команда на команду
7	Практика	1	Ферзь против 8-ми пешек. Преподаватель - ученики. Команда на команду с переменной цвета.
8	Лекция, практика	1	Ладья против 5-ти пешек на демонстрационной доске. Повторение основных шахматных правил
9	Практика	1	Запомни позицию. Слон против 3пешек. Игра на демонстрационной доске.
10	Практика, лекция	1	Пешечный бой. Повторение правила взятия в проходе.
11	Практика	1	Ладья против 5-ти пешек. Игра в парах.
12	Практика	1	Урожай собирает слон. Игра на демонстрационной доске.
13	Практика	1	Слон против 3-х пешек. Игра на демонстрационной доске.
14	Практика	1	Упражнения на знание доски. Не глядя на доску! Определи цвет поля. Дай шах королю.
15	Практика	1	Упражнения на знание доски. Не глядя на доску!
16	Лекция	1	Нападение. Нападение на короля. Мат. Повторение пройденного
17	Практика	1	Урожай собирает конь. Повторение хода конем

18	Практика	1	Игра. Как ферзь поймал коня. Конь против двух пешек.
19	Лекция	1	Упражнения на знание доски. Повторение хода конем
20	Практика	1	Игра «Ферзь поймал слона». Игра «Запомни позицию».
21	Практика, лекция	1	Игра «Как король может толкаться». Повторяем все про короля.
22	Практика	1	Упражнения на знание доски. Пешечный бой в парах.
23	Лекция	1	Рокировка-ход короля. Правила рокировки. Рокировки длинная и короткая. Обозначение рокировки.
24	Лекция	1	Игра с начальной позиции. Типичные ошибки начинающих. Детский мат.
25	Практика	1	Абсолютная сила фигур. Нападение и защита. 6 методов защиты.
26	Практика	1	Игра с начальной позиции на демонстрационной доске. Педагог – ученики. Разбор.
27	Практика	1	Нападение и защита. Повторение.
28	Практика, лекция	1	Игра с начальной позиции. Мат - цель игры. Игра в парах. Разбор.
29	Лекция	1	Мат королю. Простейшие шахматные задачи на мат в 1 ход.
30	Практика	1	Игра в парах. Соблюдение основных шахматных правил во время игры
31	Лекция	1	3 стадии шахматной партии. 3 принципа игры в дебюте. Правила игры в дебюте.
32	Зачетное, практика	1	Игра в парах. Правила игры в дебюте
33	Практика	1	Конкурс решения простейших шахматных задач
34	Практика	1	Игра в сеансе. Разбор ошибок

Дидактические игры и задания

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»). Так школьники называют все вертикали.

Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?» И т. п.

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»).

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1—a5»).

«Какого цвета поле?» Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

«Шахматный морской бой» Учитель делит детей на две команды - белых» и «черных». На демонстрационной доске расставлены в произвольном порядке магнитные шахматные фигуры. Игроки из разных команд пытаются «подбить» фигуры соперника, называя их координаты (например, игрок команды «черных» наметил уничтожить белую фигуру на поле g6, он должен правильно определить и назвать его. В случае промаха очередь хода переходит к другой команде. Ходы выполняют дотех пор, пока не уничтожатся все фигуры какого-либо цвета (черные или белые). Побеждает команда, чьи фигуры остались на доске.

«Исправь ошибку» На демонстрационной доске расставлены белые (1,2 горизонталь) и черные (7,8 горизонталь) фигуры вперемешку. Игрокам двух команд предлагается исправлять ошибки в расстановке. К доске подходят по одному игроку из каждой команды, чтобы исправить положение только одной фигуры. Далее играют по цепочке. Выигрывает та команда, которая первой исправила и закончила расстановку начального положения фигур.

«Кто сильнее». Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? Насколько очков?»

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

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

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

« $\langle \rangle =$ ». На доске записаны два выражения. Ученикам предлагается их сравнить.

«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». Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

«В угол». Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

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

«Объяви мат в один ход». Требуется дать мат в один ход.

«Сделай ничью». Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

Решение проходит как на демонстрационной доске (групповая работа) так и на нетбуках (самостоятельная работа). Оценка данной работы проводится по набранным баллам в результате решения задач.

“Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход не рокированному королю”, “Поставь детский мат” Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.

“Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти 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 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).

“Выведи фигуру” Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

“Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.

“Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

“Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

“В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.

Шахматная викторина

Правильный ответ нужно выбрать из 2 или 3 предложенных вариантов.

Вопросы

1. *Какая фигура всегда остаётся на доске до конца игры?*

- А) Ферзь
- Б) Король
- В) Пешка

2. *Каким столовым прибором называется одновременное нападение на две и больше фигуры?*

- А) Ложка
- Б) Вилка
- В) Нож

3. *Что означает зевок в шахматах?*

- А) Шахматист хочет спать
- Б) Шахматисту не хватает воздуха
- В) Шахматист просмотрел отличный ход или нечаянно потерял фигуру.

4. *В какой стране придумали шахматы?*

- А) В Китае
- Б) В России
- В) В Индии

5. *Как звали богиню, покровительницу шахмат?*

- А) Артемида
- Б) Афродита
- В) Каисса

6. *Что получает король в конце игры?*

- А) Щелчок по носу
- Б) Шах
- В) Мат

7. *Как называется система записи шахматной партии?*

- А) Нотная грамота
- Б) Нотация
- В) Шифровка

8. *Как называются самые крупные шахматные соревнования на планете?*

- А) Турнир
- Б) Соревнование
- В) Олимпиада

9. *Как называется острая нехватка времени у игрока?*

- А) Цугцванг
- Б) Цейтнот

10. *Как называется самое высокое звание, которое дают шахматистам?*

- А) Мастер
- Б) Кандидат в мастера
- В) Гроссмейстер

11. *В каком случае шахматы называют быстрыми или активными? Когда на партию для каждого игрока отводится:*

А) 2,5 часа

Б) 1 час

В) 30 минут

12. Как по другому можно назвать шахматную партию?

А) Комбинация

Б) Оборона

В) Игра, поединок

13. Фигуры какого цвета всегда начинают партию первыми?

А) Чёрные

Б) Белые

14. Как называется одновременный ход короля и ладьи?

А) Манёвры

Б) Ловушка

В) Рокировка

15. Какие фигуры разного цвета никогда не встречаются в игре?

А) Ладьи

Б) Слоны разнопольные

В) Пешки

Проверьте ответы:

1. Король всегда остаётся на доске до конца игры. 2. Вилка - так называется нападение одной фигуры на две или несколько. 3. Если игрок просмотрел отличный ход или потерял нечаянно фигуру, это невнимательность к игре называется зевок. 4. Шахматы придумали в Индии. 5. Покровительницу шахмат, греческую богиню звали Каисса. 6. В конце игры король получает мат (шах, это ещё не конец игры). 7. Система записи шахматной партии называется нотация. Если игра идёт по переписке, то такая запись называется цифровой нотацией. 8. Самые крупные шахматные соревнования на планете называются Олимпиадой. 9. Острая нехватка времени – Цейтнот (цугцванг – когда игроку приходится делать невыгодный для него ход). 10. Самым высоким званием для шахматиста является звание Гроссмейстера. 11. Быстрыми или активными называются шахматы, когда на игру даётся очень мало времени - 30 минут. 12. Шахматную партию по - другому можно назвать Игра или поединок. 13. Игру всегда начинают только фигуры белого цвета. 14. Одновременный ход короля и ладьи называется Рокировка. 15. Разнопольные слоны не могут атаковать друг друга.

Сказка о храбром шахматном воине Белой Пешке

Седегова Александра Николаевна

В некотором царстве, в шахматном государстве жил да был великий Белый Король.

И была у Короля армия. Служили в этой армии смелые офицеры, быстрые кони, грозные ладьи и ловкие пешки. И всегда рядом с королем стояла Великая Королева.



Каждая пешка мечтала когда-нибудь стать такой же Великой

Королевой. Однажды Король Черного королевства вызвал Белого Короля на битву. Белый Король был благороден и смел. Он с радостью и без страха принял вызов. Наступил решающий день. Оба короля построили свои войска. Среди белых пешек - солдат стояла в строю и пешка Е-2. Как и другие, она тоже мечтала совершить подвиг, пройти все поле битвы и стать Королевой.

Пешка мечтала и представляла, как она будет помогать своему Королю и, может быть, даже спасет его.

По приказу короля Е2 первая кинулась в бой. Она сразу прыгнула на вторую линию фронта и твердо встала на Е4.

Бой длился долго. Соперники были одинаково сильны. Но, главное, у Черного Короля не было такой проворной и смелой пешки. Рядом погибали другие фигуры. С обеих сторон были потери. Пешке Е2 везло. Она шла и шла вперед.

Погибла, защищая короля, Великая Белая Королева. Казалось, всё пропало, разгром неизбежен. Каждую минуту черные могли объявить Белому Королю мат.

Пешка напрягла все свои силы и проскочила через вражеское поле. А это означало, что она стала Королевой!

Пешка - Королева придала белой армии новые силы. В этом бою благодаря новой Королеве, белые одержали победу. Маленькая, незаметная пешка спасла Короля.

Никогда не нужно терять надежду на лучшее и бороться, даже когда кажется, что все потеряно.