

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение Стрехнинская средняя общеобразовательная школа село Стрехнино, Ишимский округ, Тюменская область

РАССМОТРЕНО

Руководитель Центра «Точка роста»

от «27» августа 2026 г.

СОГЛАСОВАНО

Заместитель директора

Кирпичникова И.В.

«27» августа 2026 г.

УТВЕРЖДЕНО

И.о. директора

Кирпичникова И.В.

Приказ № ____

от «28» августа 2026 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

дополнительного образования
естественно-научной направленности
«Мир шахмат»

Форма обучения: очная

Возраст детей: 7-15 лет

Место реализации: МАОУ

Стрехнинская СОШ

Срок реализации: 2026-2027г.

Составитель: Мартиш С.А.,

педагог дополнительного

образования Центра «Точка роста»

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Мир шахмат» разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-03 "Об образовании в Российской Федерации", «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утв. приказом Минобрнауки России от 29.08.2013 № 1008, Концепцией развития дополнительного образования детей.

Рабочая программа по шахматам адресована для детей 7-15 лет, составлена на основе авторской программы «Шахматы - школе» под редакцией И. Г. Сухина, рекомендованной Министерством образования и науки Российской Федерации в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования.

Актуальность.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы. Шахматы как специфический вид человеческой деятельности получают всё большее признание в России и во всём мире. Шахматы сближают людей всех возрастов и профессий в любой части Земли. Не случайно Международная шахматная федерация (ФИДЕ) выбрала девиз: «Gens una sumus», «Мы все - одна семья».

Шахматы доступны людям разного возраста, а единая шахматная символика создаёт необходимые предпосылки для международного сотрудничества, обмена опытом. Шахматы - часть мирового культурного пространства. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Цель программы.

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

Задачи.

Обучающие:

- формирование ключевых компетенций (коммуникативных, интеллектуальных,

социальных) средством игры в шахматы;

- формирование критического мышления;

- формировать умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;

- ♦ **Адресат программы, категория обучающихся.**

Дополнительная образовательная программа «Мир шахмат» рассчитана для детей 8-14 лет. Численный состав кружка - 15 человек. Программа «Мир шахмат»

Объем программы: программа рассчитана на 1 год обучения (34 часа)

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной школы, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 1 раз в неделю по 40 минут.

Форма организации занятия: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность), **формы проведения занятия** - беседа, практическое занятие.

Методы организации образовательного процесса, словесный, наглядный, практическая работа.

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

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

♦♦♦ Материально-техническое обеспечение программы Оборудование:

столы, стулья, демонстрационная шахматная доска с магнитными фигурами, компьютер, экран,

проектор, плакаты, инструменты.

3

Инструменты:

1. тетрадь в крупную клетку
2. шахматные доски
3. наборы шахматных фигур

4. шахматные часы

3. Учебно-тематическое планирование.

№	Раздел, тема	Количество часов		
		Всего	Теория	Практик
1.	Шахматная доска	2	1	1
2.	Шахматные фигуры	9	2	7
3.	Начальная расстановка фигур	1	0	1
4.	Ходы и взятие фигур	6	0	6
5.	Цель шахматной партии	12	3	9
6.	Методы атаки на короля. Игра всеми	3	0	3
7.	Итоговое занятие	1	0	1
Итого		34	6	28

Личностных результатов:

Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметных результатов :

Регулятивные УУД:

Определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога.⁴

Проговаривать последовательность действий.

Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.

Учиться работать по предложенному педагогом плану.

Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.

Учиться совместно с педагогом и другими учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога.

Добыывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога. Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.

Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.

Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).

Слушать и понимать речь других.

Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика)

Предметных результатов:

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

Контроль и оценка планируемых воспитательных результатов:

В основу изучения программы положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

Первый уровень результатов — приобретение ребёнком социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и

повседневной жизни. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ребёнка со своими педагогами как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов — получение ребёнком опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие детей между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной про-социальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов — получение ребёнком опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых невозможно существование гражданина и гражданского общества

1. Шахматная доска

Легенда о происхождении шахмат. 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.

1. 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.

2. 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.

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" — 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.

3. 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.

4. Методы атаки на короля. Игра всеми фигурами из начального положения.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Детский мат и методы защиты от детского мата. Опасная диагональ. Спёртый мат. Разрушающие жертвы ради атаки на короля.

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.

5. Календарно-тематическое планирование.

№. п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Элементы содержания	Дата	Примечание
1	Волшебный мир шахмат. Шахматная доска.	1	Знакомство детей с шахматами. Легенда о возникновении шахмат. Основные вехи истории шахмат, их место в мировой культуре. Две армии на шахматной доске. Соперники, противники, партнёры. Расположение доски перед началом игры. Шахматные поля. Горизонтالي, вертикали, диагонали.		практика
2	Шахматная нотация.	1	Обозначение вертикалей и горизонталей на шахматной доске. «Адрес» поля как места пересечений вертикали и горизонталей. Диаграмма. Центр и угловые поля.		теория
3	Шахматные фигуры.	1	Две армии - белая и чёрная. Фигуры и пешки.		теория
4	Начальное положение.	1	В какой последовательности расставлять фигуры и пешки на доске, чтобы не ошибиться. «Ферзь любит свой цвет, а король - чужой цвет».		практика
5	Пешка.	1	Пешка-душа партии. Сколько пешек на доске и как они называются. Как ходит и бьёт пешка. Правило взятия на проходе. Правило превращения пешки.		практика
6	Пешка.	1	Проходные пешки. Блокированные пешки. Сдвоенные, связанные и изолированные пешки. Дидактическая игра «Кто раньше?».		практика
7	Ладья.	1	Ход ладьёй. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт».		практика
8	Ладья против ладьи. Ладья против пешек.	1	Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай чёрную ладью», «Задержи проходные».		практика
9	Слон.	1	Ход слоном. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт».		практика
10	Слон против слона, против ладьи и против пешек.	1	Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Поймай чёрного слона», «Задержи проходные».		практика

11	Ферзь.	1	Ход ферзём. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт».		практика
12	Ферзь против ферзя, ладьи, слона и пешек.	1	Нападение. Двойной удар. Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Задержи проходные».		практика
13	Конь.	1	Ход конём. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт».		практика
14	Конь против фигур и пешек.	1	Нападение и защита. Двойной удар. Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Задержи проходные», «Поймай чёрного коня».		практика
15	Ценность фигур. Выгодно-невыгодно.	1	Пешка - мера веса шахматной фигуры. Сколько пешек «везут» (или стоят) конь, слон, ладья и ферзь. Понятие о выгодном и невыгодном размене. Дидактические задания «Сколько стоит?», «Больше, меньше или равно?», «Что выгоднее побить?»		теория
16	Король.	1	Ход королём. Взятие. Дидактические игры «Съешь клубничку», «Домик и мухоморы», «Лабиринт».		практика
17	Король против фигур и пешек.	1	Нападение и защита. Двойной удар королём. Дидактические игры «Волшебный сундучок», «Задержи проходные», «Поймай чёрную фигуру».		практика
18	Нападение на короля - шах.	1	Шахматная нотация - повторение и обобщение. Что такое шах. Шах различными фигурами. Три способа защиты от шаха. Дидактические задания «Объяви все возможные шахи», «Укажи все защиты от шаха».		теория
19	Вскрытый шах и двойной шах.	1	Вскрытый (открытый) шах. Двойной шах. Дидактические задания «Объяви скрытый шах», «Объяви двойной шах».		практика
20	Мат как цель игры в шахматы.	1	Что такое мат. Как матают пешка, ладья, слон, конь и ферзь. Дидактические задания «Шах или мат?», «Мат в один ход».		теория
21	Основной ход - рокировка.	1	Длинная и короткая рокировка. Когда можно рокировать. - Дидактические задания «Можно или нельзя рокировать».		практика

22	Мат в один ход - более сложные случаи.	1	Дидактические задания «Поставь мат в один ход».		практика
23	Ничья. Пат, вечный шах.	1	Разновидности ничьей. Вечный шах. Чем отличается пат от мата. Дидактическое задание «Пат или не пат?»		теория
24	Линейный мат. Мат в два хода.	1	Матование двумя ладьями одинокого короля. Мат в два хода (Простейшие случаи).		практика
25	Мат королём и ферзём.	1	Метод оттеснения короля в угол. Патовые ловушки. Дидактические задания «Мат в один ход и мат в два хода».		практика
26	Двойной удар. Шах с выигрышем фигуры.	1	Двойной удар пешкой, слоном, ладьёй, ферзём и конём. Шах с выигрышем фигуры.		практика
27	Связка.	1	Полная и неполная связка. Давление на связку. Дидактические задания «Выиграй фигуру при помощи связки», «Спаси связанную фигуру». Мат Легаля.		практика
28	Спёртый мат.	1	Старинная комбинация с жертвой ферзя. Дидактические задания «Мат в один ход», «Мат в два хода».		практика
29	Детский мат.	1	Детский мат. Как защититься от детского мата. Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».		практика
30	Опасная диагональ.	1	Самый короткий мат. Опасная диагональ. Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».		практика
31	Перевес в развитии.	1	Атака на застрявшего в центре короля. Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».		практика
32	Атака на короля. Жертва на f7 (f2)	1	Продолжение темы «Атака на короля в центре». Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение». Типовая жертва на <i>П</i> (12).		практика
33	Атака позиции рокировки.	1	Дидактические задания «Поставь мат в один ход», «Поставь мат в два хода», «Найди сильнейшее продолжение».		практика

34	Итоговое шахматное занятие «Сокровища старого моряка»	1	Повторить знания о шахматной доске, шахматных фигурах; умение ставить мат королю, решать шахматные примеры; умение ориентироваться на шахматной доске		практика
ИТОГО: 34 часа					