

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧЕРЕЖДЕНИЕ
«ПРЕЛЕСТНЕНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ ШКОЛА»**

Согласовано Заместитель директора по ВР МБОУ «Прелестненская СОШ» _____ Билык Л.А. «___» _____ 2024 г	Утверждаю Директор МБОУ «Прелестненская СОШ» _____ Бузанаков В.Ю. Приказ № _____ от «___» _____ 2024 г.
---	---



**Рабочая программа
кружка дополнительного образования
«Шахматы»
(спортивно-оздоровительное направление)**

Срок реализации: 5 лет
Возраст обучающихся: 14-17 лет
Количество детей в группе: 7-25
Количество часов занятий: 4 часа в неделю
Общее количество часов: 136 часов

Разработал: педагог
дополнительного
образования
Захарко В.А.

с. Прелестное, 2024 год

1. Пояснительная записка

Данная рабочая программа реализует спортивное-оздоровительное направление развития личности. Форма реализации – спортивная секция для учащихся 14-17 лет.

Данная рабочая программа разработана в соответствии с:

1. Федеральным государственным образовательным стандартом основного общего образования (ФГОС ООО).

2. Авторской программой: Авторской программы: «Шахматы - в школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС. Обеспечена УМК (учебники, методические рекомендации для учителя составлены автором программы И.Г.Сухиным).

3. Рабочей программой воспитания МБОУ «Прелестненская СОШ».

4. Учебным планом работы школы на 2024-2025 учебный год;

5. Календарным учебным графиком работы школы на 2024-2025 учебный год.

Целью Программы является: равномерное развитие логического и физического интеллекта детей, формирование основ здорового образа жизни и их интеллектуальное развитие посредством занятий шахматами и физической культурой.

Задачи

Общие:

- гармоничное развитие детей, увеличение объема их двигательной активности, укрепление здоровья;
- обучение новым знаниям, умениям и навыкам по шахматам;
- выявление, развитие и поддержка одаренных детей в области спорта, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к занятиям шахматами в школьные спортивные клубы, секции, к участию в соревнованиях;
- развитие интереса к самостоятельным занятиям физическими упражнениями, интеллектуально – спортивным подвижным играм, различным формам активного отдыха и досуга.

Образовательные:

- освоение знаний о физической культуре и спорте в целом, истории развития шахмат;
- освоение базовых основ шахматной игры, возможности шахматных фигур, особенностей их взаимодействия с использованием интеллектуально – спортивных подвижных игр;
- овладение приемами матования одинокого короля различными фигурами, способами записи шахматной партии, тактическими приемами в типовых положениях;
- освоение принципов игры в дебюте, методов краткосрочного планирования действий во время партии;
- обучение новым двигательным действиям средствами шахмат и

использование шахматной игры в прикладных целях для увеличения двигательной активности и оздоровления;

- обучение приемам и методам шахматной борьбы с учетом возрастных особенностей, индивидуальных и физиологических возможностей школьников.

Оздоровительные:

- формирование представлений об интеллектуальной и физической культуре вообще и о шахматах в частности;

- формирование первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных, эмоциональных и двигательных проявлений;

- укрепление здоровья обучающихся, развитие основных физических качеств и повышение функциональных возможностей их организма;

- формирование у детей культуры движений, обогащение их двигательного опыта интеллектуально – спортивными подвижными играми, как средствами шахмат, так и физическими упражнениями с общеразвивающей направленностью.

Воспитательные:

- приобщение к самостоятельным занятиям интеллектуальными и физическими упражнениями, играми, и использование их в свободное время;

- воспитание положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;

- воспитание у детей устойчивой мотивации к интеллектуально– физкультурным занятиям.

Общая характеристика учебного курса

Настоящая программа включает два основных раздела:

- «Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры».

- «Спортивно – соревновательная деятельность».

В разделе «Знания о теоретических основах и правилах шахматной игры» представлены история, основные термины и понятия, требования техники безопасности. Представлены образовательные аспекты, которые ориентированы на изучение основ теории и практики шахматной игры и интегрирование базовых шахматных знаний с двигательной активностью.

Раздел «Спортивно – соревновательная деятельность» включает в себя:

- организацию и проведение шахматных соревнований;

- проведение конкурсов решений задач;

- организацию спортивно – шахматных праздников.

Основу содержания занятия составляет изучение основ теории и практики шахматной игры с дальнейшим закреплением полученных знаний в интеллектуально – физкультурной деятельности, соревновательная деятельность, проведение спортивно – шахматных праздников.

Секция «Шахматы» организуется для учащихся в возрасте 14-17 лет. Срок реализации программы- 5 лет . Занятия проходят в двух группах по 2

раза в неделю продолжительностью 1 час. Общее количество часов в год в каждой группе—68.

Содержание программы ориентировано на работу по учебно-методическому комплексу: Авторская программа «Шахматы - школе» И.Г. Сухина.

2. Планируемые результаты освоения курса внеурочной деятельности «Шахматы».

Планируемые результаты освоения учащимися программы внеурочной деятельности.

В процессе обучения и воспитания собственных установок, потребностей в значимой мотивации на соблюдение норм и правил здорового образа жизни, культуры здоровья у обучающихся формируются познавательные, личностные, регулятивные, коммуникативные универсальные учебные действия.

Основная образовательная программа учреждения предусматривает достижение следующих результатов образования:

личностные результаты – готовность и способность учащихся к саморазвитию, сформированность мотивации к учению и познанию, ценностно-смысловые установки выпускников, отражающие их индивидуально-личностные позиции, социальные компетентности, личностные качества; сформированность основ российской, гражданской идентичности;

метапредметные результаты – освоенные учащимися универсальные учебные действия (познавательные, регулятивные и коммуникативные);

предметные результаты – освоенный учащимися в ходе изучения учебных предметов опыт специфической для каждой предметной области деятельности по получению нового знания, его преобразованию и применению, а также система основополагающих элементов научного знания, лежащая в основе современной научной картины мира.

Личностными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «Шахматы» является формирование следующих умений:

Определять и высказывать простые и 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.

Метапредметными результатами программы внеурочной деятельности по общеинтеллектуальному направлению «шахматы» – является формирование следующих универсальных учебных действий (УУД):

1. Регулятивные УУД:

Определять и формулировать цель деятельности на занятии с помощью учителя, а далее самостоятельно.

Проговаривать последовательность действий.

Учить *высказывать* своё предположение (версию) на основе данного задания, учить *работать* по предложенному учителем плану, а в дальнейшем уметь самостоятельно планировать свою деятельность.

Средством формирования этих действий служит технология проблемного диалога на этапе изучения нового материала.

Учиться совместно с учителем и другими воспитанниками *давать* эмоциональную *оценку* деятельности на занятии.

Средством формирования этих действий служит технология оценивания образовательных достижений (учебных успехов).

2. Познавательные УУД:

Добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии.

Перерабатывать полученную информацию: *делать* выводы в результате совместной работы всей команды.

Средством формирования этих действий служит учебный материал и задания.

3. Коммуникативные УУД:

Умение донести свою позицию до других: оформлять свою мысль. *Слушать и понимать* речь других.

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

Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.

Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игре.

Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

3. Содержание курса внеурочной деятельности «Шахматы»

(практическая часть учебного содержания предмета усилена материально-технической базой центра «Точка роста», используемого для реализации образовательных программ).

1. Введение. Шахматная доска

Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске.

Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Игра «Вертикаль. Горизонталь».

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Игра «Секретная фигура», «Что общего? Угадайка».

3. Начальная расстановка фигур

Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Игра «Мешочек», «Да-нет».

4. Ходы и взятие фигур

ЛАДЬЯ. Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактическая игра «Лабиринт».

СЛОН. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Игра «Перехитри часовых».

ЛАДЬЯ ПРОТИВ СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".

ФЕРЗЬ. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".

ФЕРЗЬ ПРОТИВ ЛАДЬИ И СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной

удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

КОНЬ. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".

КОНЬ ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".

ПЕШКА. Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.

Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин". Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".

ПЕШКА ПРОТИВ ФЕРЗЯ, ЛАДЬИ, КОНЯ, СЛОНА. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности". **КОРОЛЬ.** Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие.

Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).

КОРОЛЬ ПРОТИВ ДРУГИХ ФИГУР. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие".

Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".

2. Цель шахматной партии

ШАХ. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха". Открытый шах.

Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".

МАТ. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат". Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход". Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".

НИЧЬЯ, ПАТ. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".

РОКИРОВКА. Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "

4. Тематическое планирование
1 группа

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов	Основное содержание
1	Шахматная партия.	2	Место шахмат в мировой культуре
2	Правила и законы дебюта.	2	Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.
3	Дебютные ошибки.	2	Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске.
4	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	2	Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.
5	Игра на мат с первых ходов партии.	2	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали.
6	Детский мат и защита от него.	2	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры
7	Игра против «повторюшки-хрюшки».	2	Начальное положение; расположение каждой из фигур в начальной позиции;
8	Связка в дебюте.	2	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.
9	Коротко о дебютах.	2	Фигуры подразделяются на тяжелые и легкие. К легким относятся конь и слон, к тяжелым - ладья и ферзь.
10	Три стадии шахматной партии	2	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи, взятие.
11	Игры: «Мат в один ход». «Поймай ладью».	2	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.
12	Двух- и трехходовые партии.	2	Ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения

13	«Можно ли сделать рокировку?».	2	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.
14	«Чем бить фигуру	2	
15	Как играть в середине шахматной партии.	2	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.
16	Понятие о тактике.	2	
17	Тактические приемы.	2	
18	Двойной удар.	2	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.
19	Открытое нападение.	2	
20	Открытый шах.	2	
21	Двойной шах.	2	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе.
22	Понятие о стратегии.	2	
23	Пути реализации материального перевеса	2	
24	Элементарные окончания.	2	Способность фигуры одновременно атаковать то или иное число полей шахматной доски свободной от других фигур.
25	Ферзь против слона, коня, ладьи	2	В шахматной партии фигуры взаимодействуют. Это направлено к достижению мата.
26	Ладья против ладьи	2	Открытый шах. Двойной шах.
27	Ладья против слона	2	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.

28	Матование двумя слонами	2	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.
29	Матование слоном и конем	2	
30	Пешка против короля.	2	Отличие пата от мата. Варианты ничьей Правила рокировки. Длинная и короткая рокировка.
31	Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля.	4	Демонстрация коротких партий. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.
32	Игра всеми фигурами	4	В шахматной партии фигуры взаимодействуют. Это направлено к достижению мата.
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		68	

2 группа

№ п/п	Тема урока	Кол-во часов	Основное содержание
1	Шахматная партия.	2	Место шахмат в мировой культуре
2	Правила и законы дебюта.	2	Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.
3	Дебютные ошибки.	2	Горизонтальная линия. Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске.
4	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	2	Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали.
5	Игра на мат с первых	2	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие

	ходов партии.		диагонали.
6	Детский мат и защита от него.	2	Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры
7	Игра против «повторюшки-хрюшки».	2	Начальное положение; расположение каждой из фигур в начальной позиции;
8	Связка в дебюте.	2	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.
9	Коротко о дебютах.	2	Фигуры подразделяются на тяжелые и легкие. К легким относятся конь и слон, к тяжелым - ладья и ферзь.
10	Три стадии шахматной партии	2	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи, взятие.
11	Игры: «Мат в один ход». «Поймай ладью».	2	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.
12	Двух- и трехходовые партии.	2	Ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две ладьи против двух слонов, сложные положения
13	«Можно ли сделать рокировку?».	2	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.
14	«Чем бить фигуру	2	
15	Как играть в середине шахматной партии.	2	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.
16	Понятие о тактике.	2	
17	Тактические приемы.	2	
18	Двойной удар.	2	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.
19	Открытое нападение.	2	

20	Открытый шах.	2	
21	Двойной шах.	2	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе.
22	Понятие о стратегии.	2	
23	Пути реализации материального перевеса	2	
24	Элементарные окончания.	2	Способность фигуры одновременно атаковать то или иное число полей шахматной доски свободной от других фигур.
25	Ферзь против слона, коня, ладьи	2	В шахматной партии фигуры взаимодействуют. Это направлено к достижению мата.
26	Ладья против ладьи	2	Открытый шах. Двойной шах.
27	Ладья против слона	2	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха.
28	Матование двумя слонами	2	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.
29	Матование слоном и конем	2	
30	Пешка против короля.	2	Отличие пата от мата. Варианты ничьей Правила рокировки. Длинная и короткая рокировка.
31	Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля.	4	Демонстрация коротких партий. Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.
32	Игра всеми фигурами		В шахматной партии фигуры взаимодействуют. Это направлено к достижению мата.

ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ	68	

Материально-техническое обеспечение образовательного процесса

- компьютерная техника, программное обеспечение(презентации),
- шахматная демонстрационная доска с магнитными фигурами,
- наборы шахматных досок