

Российская Федерация  
Краснодарский край, Куцевский район,  
с. Красная Поляна  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №9 им. Полевого П.Г.

УТВЕРЖДЕНО

Решение педсовета протокол № 1  
от «31» августа 2023 года

Председатель педсовета

\_\_\_\_\_ Ковш Е.В.

**Рабочая программа**  
**курса внеурочной деятельности**  
кружок «Шахматист»

Ступень обучения: основное общее образование

Возрастная категория: 5-9 классы

Количество часов: 34

Учитель: Шангарёва Елена Александровна

Программа составлена на основе авторской программы «Шахматы – школе»  
под редакцией И. Г. Сухина. Обнинск. Духовное возрождение. 2023

# Рабочая программа курса «Шахматы»

## Пояснительная записка

Программа курса «Шахматист» составлена на основе программы «Шахматы - школе» под редакцией И.Г.Сухина, в соответствии с требованиями ФГОС основного общего образования для обучающихся 5-9 классов.

### Цель программы:

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

### Задачи:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций обучающихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

## I. Планируемые результаты освоения учебного курса.

**Предметные результаты** освоения программы учебного занятия «Шахматист» характеризуют умения и опыт обучающихся, которые приобретаются и закрепляются в процессе освоения учебного занятия.

В результате освоения программы учебного занятия «Шахматист» обучающиеся общеобразовательных организаций должны:

### **знать/понимать:**

- историю возникновения и развития шахматной игры;
- чемпионов мира по шахматам, ведущих шахматистов мира;
- историю возникновения шахматных соревнований, правила проведения соревнований.

Одновременно обучающиеся должны приобрести следующие **умения и навыки:**

**к концу первого года обучения** обучающиеся должны:

- объяснять 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;
- знать шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- знать правила хода и взятия каждой фигуры;
- ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушения правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать вертикаль, горизонталь, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- знать, что такое ничья, пат и вечный шах;
- знать «цену» каждой шахматной фигуры;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

**к концу второго года обучения** обучающиеся должны:

- овладеть умением видеть нападение со стороны соперника, защищать свои фигуры, нападать и создавать угрозы;
- защищать свои фигуры от нападения и угроз;

- решать шахматные задачи на тактику и видеть следующие тактические угрозы в партиях: двойной удар, связку, ловлю фигуры, сквозной удар, мат на последней горизонтали, открытый и двойной шахи;
- ставить мат одинокому королю ладьей и королем;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

**к концу третьего года обучения** обучающиеся должны:

- владеть основными шахматными понятиями;
- знать и применять основные принципы развития фигур в дебюте; открытые дебюты и их теоретические варианты;
- понимать основы разыгрывания дебюта и правильно выводить фигуры в начале партии;
- знать способы атаки на рокировавшегося и не рокировавшегося короля;
- уметь разыгрывать элементарные пешечные эндшпили и реализовывать большое материальное преимущество.
- владеть основными элементами шахматной тактики и техники расчета вариантов в практической игре;
- находить и решать различные шахматные комбинации, в том числе мат в 2-3 хода;
- уметь реализовывать материальное преимущество;
- принимать участие в шахматных соревнованиях.

**Метапредметные результаты** освоения программы учебного занятия «Шахматист» характеризуют уровень сформированности следующих универсальных учебных действий (УУД):

#### **1. Регулятивные УУД:**

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию, контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

#### **2. Познавательные УУД:**

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение устанавливать причинно-следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, находить нестандартные решения ситуации.

#### **3. Коммуникативные УУД:**

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;

- умение учитывать позицию партнера, организовывать и осуществлять сотрудничество с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

**Личностные результаты** освоения программы учебного занятия «Шахматист» отражают индивидуальные личностные качества обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программного материала. Это:

- ориентация на моральные нормы и их выполнение;
- формирование основ шахматной культуры;
- формирование основ чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- уважительное отношение к сопернику;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей.

**Положительные результаты** освоения программы учебного занятия «Шахматист»:

- Рост личностного, интеллектуального и социального развития ребёнка, развитие коммуникативных способностей, инициативности, толерантности, самостоятельности.
- Приобретение теоретических знаний и практических навыков шахматной игры.
- Освоение новых видов деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

## **II. Содержание учебного курса.**

**Первый год обучения** (34 часа из расчета 1 час в неделю)

### **Шахматная доска 3 ч.**

Первое знакомство с шахматным королевством. Шахматная доска. Белые и черные поля. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

### **II. Шахматные фигуры 2 ч.**

Знакомство с шахматными фигурами

### **III. Начальная расстановка фигур 1 ч.**

Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило *«Каждый ферзь любит свой цвет»*. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

### **IV. Ходы и взятие фигур 16 ч.** (основная тема учебного курса)

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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

### **V. Цель шахматной партии 9 ч.**

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

### **VI. Игра всеми фигурами из начального положения 3 ч.**

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

Шахматный турнир (1ч)

### **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.

"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, обучающиеся должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, обучающиеся 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 обучающиеся 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.)

"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.

"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.

"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.  
"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.

## **Второй год обучения** (34 часа из расчета 1 час в неделю)

- I. **Краткая история шахмат 3 ч.**  
Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.
- II. **Шахматная нотация 2 ч.**  
Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись начального положения. Запись шахматной партии.
- III. **Ценность шахматных фигур 4 ч.**  
Повторение: ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Нападение и защита. Способы защиты (5 способов).
- IV. **Техника матования одинокого короля 4 ч.**  
Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.
- V. **Достижение мата без жертвы материала 3 ч.**  
Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Защита от мата.
- VI. **Шахматная комбинация 15 ч.**  
Достижение мата путём жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожение защиты и др.. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.)
- VI. **Повторение программного материала 3 ч.**  
**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 обучающиеся 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.  
"Кто быстрее". К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.  
"Вижу цель". Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его. Учитель уточняет ответы обучающихся.  
"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.

“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.

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

“Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

“Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

“Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

“Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

### **Третий год обучения** (34 часа из расчета 1 час в неделю)

#### **I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии 3 ч.**

Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль)

#### **II. Основы дебюта 9 ч.**

Двух- и трехходовые партии. 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.

#### **III. Основы миттельшпиля 10 ч.**

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Понятие о **тактике**. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Понятие о **стратегии**. Пути реализации материального перевеса.

#### **IV. Основы эндшпиля 12 ч.**

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 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход neroкированному 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.

“Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоода”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

“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.

“Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

“Сдвой противнику пешки”. Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

“Выигрыш материала”. Надо провести типичный тактический прием, либо комбинацию, и остаться с лишним материалом.

“Мат в 3 хода”. Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в 3 хода.

“Сделай ничью” Нужно пожертвовать материал и добиться ничьей.

“Мат в 2 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 2 хода. “Мат в 3 хода”. Белые начинают и дают черным мат в 3 хода. “Выигрыш фигуры”.

“Квадрат”. Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

“Проведи пешку в ферзи”. Тут требуется провести пешку в ферзи.

“Выигрыш или ничья?”. Здесь 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 надо добиться ничьей.

### III. Тематическое планирование с указанием количества часов, отводимых на освоение каждой темы

#### Первый год обучения

№ п/п	Тема занятия	Кол-во час.	Виды деятельности	Дата план.	Дата факт.
	<b>Шахматная доска</b>	<b>3</b>			
1	Первое знакомство с шахматным королевством. Белые и черные поля.	1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске.		
2	Горизонталь, вертикаль, диагональ.	1	Горизонтальная и вертикальная линии. Количество полей в горизонтали и вертикали.		
3	Центр шахматной доски.	1	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Центр. Количество полей в центре.		
	<b>Шахматные фигуры.</b>	<b>2</b>			
4	Знакомство с шахматными фигурами	1	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.		
5	Знакомство с шахматными фигурами	1	Чтение и инсценировка дидактической сказки И.Г. Сухина «Приключения в шахматной стране».		
	<b>Начальная расстановка</b>	<b>1</b>			



	<b>фигур.</b>				
6	Начальное положение	1	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет».		
	<b>Ходы и взятие фигур.</b>	<b>16</b>			
7	Знакомство с шахматной фигурой. Ладья.	1	Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие. Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.		
8	Ладья в игре.	1			
9	Знакомство с шахматной фигурой. Слон.	1			
10	Слон в игре.	1			
11	Ладья против слона.	1			
12	Знакомство с шахматной фигурой. Ферзь.	1	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания и игры «Один в поле воин», «Кратчайший путь».		
13	Ферзь в игре.	1			
14	Ферзь против ладьи и слона.	1			
15	Знакомство с шахматной фигурой. Конь.	1			
16	Конь в игре.	1			
17	Конь против ферзя, ладьи слона.	1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания и игры «Лабиринт», «Один в поле воин».		
18	Знакомство с пешкой.	1			
19	Пешка в игре.	1			
20	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1			
21	Знакомство с шахматной фигурой. Король.	1			
22	Король против других фигур.	1			
	<b>Цель шахматной партии.</b>	<b>9</b>			
23	Шах.	1	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы).		
24	Шах.	1			
25	Мат.	1			
26	Мат	1			
27	Ставим мат.	1			
28	Ставим мат.	1			
29	Ничья, пат.	1			
30	Рокировка.	1			
31	Рокировка.	1			
	<b>Игра всеми фигурами из начального положения.</b>	<b>3</b>			
32	Шахматная партия.	1	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию).		
33	Шахматная партия.	1			

34	Повторение программного материала.	1	Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.		
----	------------------------------------	---	---	--	--

**Второй год обучения**  
**Календарно-тематическое планирование кружка внеурочной деятельности**  
**«Шахматы»**

№п/п	Тема занятия	Кол-во час.	Виды деятельности	Дата план.	Дата факт.
	<b>Краткая история шахмат.</b>	<b>3</b>			
1	Рождение шахмат	1	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика.		
2	От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу.	1			
3	Чемпионы мира по шахматам.	1			
	<b><u>Шахматная нотация</u></b>	<b>2</b>			
4	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.	1	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей. Игровая практика. На этом занятии дети, делая ход, проговаривают, какая фигура с какого поля на какое идет. Например: «Король с e1 – на e2». Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии.		
5	Обозначение шахматных фигур и терминов.	1			
	<b>Ценность шахматных фигур.</b>	<b>4</b>			
6	Ценность шахматных фигур. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.	1	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Дидактические игры и задания «Выигрыш материала» (выигрыш пешки). Способы защиты. Игровая практика.		
7	Достижение материального перевеса.	1			
8	Способы защиты.	1			
9	Ценность шахматных фигур. Защита.	1			
	<b>Техника матования одинокого короля</b>	<b>4 ч.</b>			
10	Техника матования одинокого короля. Две	1	Две ладьи против короля. Дидактические игры и задания		

	ладья против короля.		«Шах или мат». Игровая практика. Ферзь и ладья против короля. Ферзь и король против короля. Дидактические игры и задания «Шах или мат», «Мат или пат», «Мат в один ход», «На крайнюю линию», «В угол», «Ограниченный король», «Мат в два хода». Игровая практика.		
11	Ферзь и ладья против короля.	1			
12	Ферзь и король против короля.	1			
13	Ладья и король против короля.	1			
	<b>Достижение мата без жертвы материала</b>	<b>3 ч.</b>			
14	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле.	1	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле. Цугцванг. Защита от мата. Игровая практика. Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле. Игровая практика.		
15	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле.	1			
16	Учебные положения на мат в два хода в дебюте.	1			
	<b>Шахматная комбинация</b>	<b>15</b>			
17	Темы комбинаций. Тема отвлечения.	1	Матовые комбинации. Темы комбинаций. Тема отвлечения. Игровая практика. Тема завлечения. Матовые комбинации. Тема блокировки. Тема разрушения королевского прикрытия. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика. Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена». Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Дидактические игры и задания «Объяви мат в два хода». Игровая практика. Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема уничтожения защиты. Тема связки. Тема освобождения пространства. Тема перекрытия Тема превращения пешки. Другие шахматные комбинации и сочетание приемов. Сочетание тактических приемов. Патовые комбинации.		
18	Тема завлечения.	1			
19	Матовые комбинации. Тема блокировки.	1			
20	Тема разрушения королевского прикрытия.	1			
21	Тема освобождения пространства. Тема уничтожения защиты. Тема «рентгена».	1			
22	Другие шахматные комбинации и сочетание приемов.	1			
23	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Тема отвлечения. Тема завлечения.	1			
24	Тема уничтожения защиты. Тема связки.	1			
25	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1			
26	Тема превращения пешки.	1			
27	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Сочетание тактических приемов.	1			

28	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации.	1	Дидактические игры и задания «Сделай ничью». Комбинации для достижения ничьей. Комбинации на вечный шах. Типичные комбинации в дебюте. Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры). Дидактические игры и задания «Проведи комбинацию». Игровая практика.		
29	Комбинации на вечный шах.	1			
30	Типичные комбинации в дебюте.	1			
31	Типичные комбинации в дебюте (более сложные примеры).	1			
	<b>Повторение программного материала</b>	<b>3 ч.</b>			
32	Повторение программного материала за 1 и 2 год обучения.	1	Дидактические игры и задания. Игровая практика.		
33	Повторение программного материала. Игровая практика.	1			
34	Игровая практика.	1			

### Третий год обучения

№п/п	Тема занятия	Кол-во час.	Виды деятельности	Дата план.	Дата факт.
	<b>Шахматная партия. Три стадии шахматной партии</b>	<b>3 ч.</b>			
1	Шахматная партия	1	Просмотр диафильмов «Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат.» Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение. Шахматная нотация. Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения.. Запись шахматной партии. Ценность шахматных фигур. Пример матования одинокого короля.		
2	Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль)	1			
3	Игровая практика.	1			
	<b>ОСНОВЫ ДЕБЮТА</b>	<b>9 ч.</b>			
4	Двух- и трехходовые партии.	1	Выявление причин поражения в них одной из сторон. Дидактическое задание «Мат в 1 ход» (на втором либо третьем ходу партии). Дидактические задания «Поставь детский мат», «Мат в 1 ход»,		
5	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя.	1			
6	Игра «на мат» с первых ходов партии. Детский	1			

	мат. Защита.		“Защитись от мата”.		
7	Вариации на тему детского мата. Другие угрозы быстрого мата в дебюте. Защита. Как отражать скороспелый дебютный наскок противника.	1	Дидактические задания “Мат в два хода”, “Выигрыш материала”, “Накажи пешкоеда”, “Можно ли побить пешку?”.		
8	“Повторюшка-хрюшка” (черные копируют ходы белых). Наказание “повторюшек”.	1	Дидактические задания “Можно ли сделать рокировку?”, “В какую сторону можно рокировать?”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь мат в 2 хода нерокированному королю”, “Не получают ли белые мат в 1 ход, если рокируют?”.		
9	Быстрейшее развитие фигур. Темпы. Гамбиты.	1			
10	Наказание за несоблюдение принципа быстрейшего развития фигур. “Пешкоедство”. Неразумность игры в дебюте одними пешками (с исключениями из правила).	1			
11	Борьба за центр. Гамбит Эванса. Королевский гамбит. Ферзевый гамбит.	1			
12	Гармоничное пешечное расположение. Какие бывают пешки.	1			
	<b>Основы миттельшпиля</b>	<b>10 ч.</b>			
13	Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.	1			
14	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар.	1	Дидактическое задание “Выигрыш материала		
15	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	1	Дидактическое задание “Выигрыш материала”.		
16	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.	1			
17	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия,	1	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.		

	освобождения пространства, уничтожения защиты.				
18	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.	1	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.		
19	.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	1	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.		
20	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на вечный шах.	1	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.		
21	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.	1	Дидактическое задание “Сделай ничью”.		
22	Решение заданий	1			
	<b>Основы эндшпиля</b>	<b>12 ч.</b>			
23	Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).	1	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.		
24	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).	1	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.		
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).	1	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.		
26	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.	1	Дидактическое задание “Квадрат”.		
27	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король помогает своей пешке. Оппозиция.	1	Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.		
28	Пешка против короля. Белая пешка на пятой	1	Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”,		

	горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.		“Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.		
29	Решение заданий	1			
30	Пешка против короля. Белая пешка на второй, третьей, четвёртой горизонтали. Ключевые поля.	1	Дидактические задания “Мат в 3 хода”.		
31	Решение заданий. Игровая практика.	1			
32	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.	1	Дидактические задания “Проведи пешку в ферзи”, “Куда отступить королем?”.		
33	Решение заданий. Игровая практика.	1			
34	<b>Повторение программного материала.</b> Решение заданий	1			

Согласовано  
 Протокол заседания ШМО  
 среднего и старшего звена  
 МБОУСОШ № 9 им. Полевого П.Г.  
 от 29.08.2023 г. № 1  
 \_\_\_\_\_ Аникеева Г.И.  
 подпись руководителя МО Ф.И.О.

Согласовано  
 зам. директора  
 \_\_\_\_\_ Кохан Е.А.  
 подпись Ф.И.О  
 30.08.2023 г.