

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа с. Красное Поселение  
муниципального района Елховский Самарской области

РАССМОТРЕНО

На заседании ШМО

Протокол №3

от «12» января 2026 г.

Руководитель ШМО

\_\_\_\_\_ /Липовая Н.А./

ПРОВЕРЕНО

Заместитель директора по

УВР

\_\_\_\_\_ /Шутова О.М./

12» января 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор ГБОУ СОШ с. Красное

Поселение \_\_\_\_\_ /Усанова С.Г./

Приказ № 1/5 -од от 12» января 2026г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**курса внеурочной деятельности**  
**на 2025-2026 учебный год**

Название курса ВД: Шахматы (1-ый год обучения).

Направление ВД: Спортивно-оздоровительная деятельность.

Класс(ы): 1-4.

Количество часов по учебному плану: 34 часа (2 часа в неделю, во втором полугодии).

Разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, рабочей программы «Шахматы в школе» (авторы программы Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова)

Составитель: учитель физической культуры

## **Пояснительная записка.**

Рабочая программа разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования, программы «Шахматы в школе», авторы программ Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова.

Программа для младших школьников «Шахматы» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности.

Актуальность программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Введение «Шахмат» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков — сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям.

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.

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.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в уроки игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д. Важное значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность на занятиях, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

### **Цели программы:**

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

### **Задачи:**

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.
3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Научить играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами.
5. Сформировать умение рокировать; объявлять шах; ставить мат.
6. Сформировать умение решать элементарные задачи на мат в один ход.
7. Познакомить с обозначением горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур.
8. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
9. Сформировать умение записывать шахматную партию.
10. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
11. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

**Режим занятий** обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 30-40 минут во втором полугодии.

**Основные формы работы на занятии:** индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

## **Рабочая программа рассчитана на первый год обучения**

Количество часов в 1-4 классах – 34 часа (2 часа в неделю во втором полугодии), за счет внеурочной деятельности.

### **Содержание учебного предмета.**

#### **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 во время урока.

Раздел «Спортивно – соревновательная деятельность включает в себя:

- организацию и проведение шахматных соревнований;
- проведение конкурсов решений задач;
- организацию спортивно – шахматных праздников.

Согласно Федеральному базисному учебному плану (приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 30 августа 2010 г. №889) основу содержания урока составляет изучение основ теории и практики шахматной игры с дальнейшим закреплением полученных знаний в интеллектуально – физкультурной деятельности, соревновательная деятельность, проведение спортивно – шахматных праздников.

#### **Содержание теоретического раздела программы**

Начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен младшим школьникам. Большое значение при изучении шахматного курса имеет специально организованная игровая деятельность, использование приема обыгрывания учебных заданий, создания игровых ситуаций.

Особенность программы в том, что на первом году обучения ребенок делает первые шаги в мире шахмат. Учащиеся знакомятся с историей возникновения шахматной игры, шахматной доской, фигурами, учатся выполнять различные дидактические задания, разыгрывать положения с ограниченным количеством фигур, блоки игровых позиций на отдельных фрагментах доски. Большое место отводится изучению "доматового" периода игры. На занятиях используется материал, вызывающий особый интерес у детей: загадки, стихи, сказки песни о шахматах, шахматные миниатюры и инсценировки. Ключевым моментом занятий является деятельность самих детей, в которой они наблюдают за передвижением фигур на доске, сравнивают силу фигур и их позицию, делают выводы, выясняют закономерности, делают свои первые шаги на шахматной доске.

#### **Содержание практического раздела программы**

*Первый год обучения* (34 часа из расчета 2 часа в неделю)

1. Шахматная доска. 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.

2. 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.

3. 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.

4. 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" – важнейшая 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.

5. 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.

6. Игра всеми фигурами из начального положения. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

#### **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.

#### ***К концу первого года обучения дети должны знать:***

- 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;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

#### ***К концу первого года обучения дети должны уметь:***

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

#### **Формы контроля**

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём её протяжении и реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс. Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений, с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений. Контрольные испытания проводятся в торжественной соревновательной обстановке.

**Поурочное планирование, (1-ый год обучения)**

<b>№ урока</b>	<b>Тема</b>	<b>Вид деятельности</b>	<b>Кол-во часов</b>	<b>Содержание</b>	<b>Дата проведения</b>
1.	Обучение правилам техники безопасности (ТБ) во время занятий, соревнования и в спортивном зале. Шахматы - мои друзья.	Т.	1ч.	Беседа о ТБ Знакомство детей с понятием «Шахматная игра», с историей возникновения данного понятия и шахматной игры в целом	
2.	Шахматная доска.	П.	1ч.	Знакомство детей с новыми понятием «Шахматная доска», белыми и черными полями на шахматной доске, угловыми и центральными полями, правильным расположением шахматной доски в начале партии, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх	
3.	Горизонталь.	Т.	1ч.	Знакомство с шахматной доской: новое понятие «горизонталь», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	
4.	Вертикаль.	Т.	1ч.	Знакомство с шахматной доской: новое понятие «вертикаль», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	
5.	Диагональ.	Т.	1ч.	Повтор понятий «горизонталь» и «вертикаль», знакомство с новым понятием «диагональ», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	
6.	Волшебная шахматная доска.	П.	1ч.	Повтор понятий «горизонталь», «вертикаль», «диагональ». Знакомство с новым понятием «шахматная нотация», определение «адреса» шахматных полей, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	
7.	Ладья.	П.	1ч.	Знакомство обучающихся с шахматной фигурой «ладья», местом ладей в начальной позиции, способом передвижения ладьи по доске: ход и взятие, понятием «ход фигуры», «невозможный ход», закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	
8.	Слон.	П.	1ч.	Повторить ходы и взятие ладьей, знакомство обучающихся с новой шахматной фигурой «слон», местом слонов в начальной позиции, объяснить	

				способы передвижения слона по доске: ход и взятие. Ввести новые понятия «белопольный» слон, «чернопольный» слон, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	
9.	Ферзь	П.	1ч.	Знакомство с шахматной фигурой «ферзь», местом ферзя в начальной позиции, способом передвижения ферзя по доске: ход и взятие, закрепление полученных знаний в динамических шахматных играх.	
10.	Конь.	П.	1ч.	Знакомство с шахматной фигурой «конь», месторасположением коня в начальной позиции, способом передвижения коня по доске: ход и взятие, закрепление	
11.	Пешка.	П.	1ч.	Знакомство с пешкой, месторасположением пешки в начальной позиции, способом передвижения пешки по доске: ход и взятие, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
12.	Король.	П.	1ч.	Знакомство с шахматной фигурой королем, месторасположением короля в начальной позиции, способом передвижения короля по доске: ход и взятие, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
13.	Шахматные фигуры и начальная позиция.	Т.	1ч.	Знакомство расстановкой шахматных фигур в начальной позиции, месторасположением короля, ферзя, ладьи, слона, коня, пешки в начальной позиции, правило «ферзь любит свой цвет», закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
14.	Ценность фигур.	Т.	1ч.	Знакомство с ценностью шахматных фигур, сравнительная сила фигур: короля, ферзя, ладьи, слона, коня, пешки, с единицей измерения, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх, полная нотация, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
15.	Шахматная нотация.	Т.	1ч.	Знакомство с обозначением вертикалей, горизонталей, шахматных полей, шахматных фигур, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
16.	Шах и защита от шаха.	Т.	1ч.	Знакомство с постановкой шаха всеми фигурами: ферзь, ладья, слон, конь, пешка, способы защиты шаха, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
17.	Мат.	Т.	1ч.	Знакомство с целью шахматной партии, с постановкой мата всеми фигурами: ферзь,	

				ладья, слон, конь, пешка, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
18.	Пат, ничья.	Т.	1ч	Знакомство с ничьей, с патом, с условиями возникновения пата, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
19.	Рокировка.	Т.	1ч.	Знакомство с особым ходом короля и ладьи: с рокировкой, короткая и длинная рокировки, с условия при которых рокировка возможна, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
20.	Взятие на проходе.	П.	1ч.	Знакомство с особым ходом пешки: взятием на проходе, с названием вертикалей, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
21.	Превращение пешки.	П.	1ч.	Знакомство с превращением пешки во все фигуры: ферзь, ладья, слон, конь, пешка, с понятием проходная пешка, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
22.	Мат двумя ладьями одинокому королю.	П.	1ч.	Знакомство с техника матования одинокого короля двумя ладьями, с методом «лесенка», закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
23.	Мат ферзём и ладьями одинокому королю.	П.	1ч.	Знакомство с техника матования одинокого короля ферзем и ладьей, закрепление с метода «лесенка», закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
24.	Мат ферзём и королём одинокому королю.	П.	1ч.	Знакомство с техника матования одинокого короля ферзем и королем, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
25.	Как начинать партию: дебют.	П.	1ч.	Знакомство с общими принципами игры в начале шахматной партии, с центром, с анализом шахматной партии, закрепить полученные знания	
26.	Ошибочные ходы в начале партии.	П.	1ч.	Знакомство с ошибочными ходами в начале партии и их последствия, «детский мат», закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
27.	Тактические приёмы.	Т.	1ч.	Знакомство с тактическими приемами: связка и двойной удар, с понятием материальное преимущество, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
28.	Правила поведения соперников во время игры.	П.	1ч.	Знакомство с правилами поведения шахматиста во время партии, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	

29.	История шахмат.	Т.	1ч.	Знакомство с историей возникновения шахмат, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
30.	Три стадии шахматной партии.	Т.	1ч.	Знакомство с общими принципами игры в начале шахматной партии, в середине шахматной партии, в конце шахматной партии, закрепить полученные знания в динамических шахматных играх.	
31.	Шахматный турнир.	П.	1ч.	Игровая практика.	
32.	Шахматный турнир.	П.	1ч.	Игровая практика.	
33.	Шахматный турнир.	П.	1ч.	Решение заданий, игровая практика	
34.	Спортивно шахматный праздник.	П.	1ч.	Решение заданий, игровая практика	

### Планируемые предметные результаты

#### К концу первого учебного года 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 нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, 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;
- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзём и королём;
- овладеть способом «взятия на проходе»;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть целую шахматную партию с соперником от начала и до конца с записью своих ходов и ходов соперника.