

**Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области  
средняя общеобразовательная школа № 17 города Сызрани  
городского округа Сызрань Самарской области**

Рассмотрена на заседании МО физико-  
математического цикла  
Протокол № 1  
от «25» августа 2023 г

Согласована  
Заместитель директора по УВР  
\_\_\_\_\_ А.Ш.Буланкина  
«30» августа 2023 г.

Утверждена  
Директор ГБОУ СОШ № 17 г.  
Сызрани  
\_\_\_\_\_ Т.В. Фомина  
Приказ № 361/од  
от «30» августа 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**«ШАХМАТЫ»**

**5 класс**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа для школьников «Шахматы» реализует общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности и составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта основного общего образования на основе Программы «Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин.

Актуальность программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности 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 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 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.

### **Место курса внеурочной деятельности «Шахматы» в плане внеурочной деятельности**

Программа курса «Шахматы» разработана для внеурочных занятий с учащимися 5 классов.

Реализуется в общеобразовательном учреждении в объеме 1 час в неделю - 34 часа в год.

*Цели курса:*

Обучить правилам игры в шахматы.

Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.

Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

### **Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Шахматы»**

В результате освоения программы курса «Шахматы» формируются следующие предметные умения, соответствующие требованиям федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования:

- Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
- Сформировать умение записывать шахматную партию.
- Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
- Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Программа способствует овладению детьми универсальными учебными действиями (познавательными, коммуникативными, регулятивными, личностными) умениями.

#### ***Регулятивные умения:***

- уметь ориентироваться на шахматной доске;
- уметь правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
- уметь определять свою роль в общей работе и оценивать свои результаты.

#### ***Познавательные учебные умения:***

- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами;
- решать элементарные задачи на мат в один ход;
- уметь записывать шахматную партию;
- проводить элементарные комбинации.

#### ***Коммуникативные учебные умения:***

- выражать своё мнение и аргументировать свою точку зрения;
- высказывать своё суждение о ходе игры;
- участвовать в конкурсах по шахматам;

## Содержание курса внеурочной деятельности «Шахматы»

Формы организации занятий могут быть различными: работа в парах, в группах, дидактические игры, творческие задания, конкурсы шахматистов.

**1 год(34ч)**

### **1. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.(20ч)**

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

*Дидактические задания*

**“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.

### **ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ. (14ч)**

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). Самыеобщие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

### *Дидактические задания*

**“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”**. Белые проводят тактический удар и выигрывают фигуру.

**“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.

.

**Тематическое планирование  
курса «Шахматы»  
1 год**

№	Тема занятия	Содержани е	Педагогические условия Интеграция
1	<b><u>Повторение изученного материала.</u></b>	Повторение программн ого материала, изученного за год обучения	. Просмотр диафильмов “Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат” и “Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат”. Поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Ходы фигур, взятие. Рокировка. Превращение пешки. Взятие на проходе. Шах, мат, пат. Начальное положение.
2	Игровая практика		Игровая практика
3	Повторение изученного материала.		Игровая практика
4	<b>ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ.</b> Самые общие рекомендации о том, как играть в миттельшпиле.		
5	Игровая практика	Дидактическое задание “Выигрыш материала	
6	Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. ”	Дидактическое задание “Выигрыш материала”.	
7	Тактические приемы. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.	
8	Решение задания “Выигрыш материала”.		
9	Матовые комбинации (на мат в 3 хода) и комбинации, ведущие к достижению материального		

	перевеса. Темы завлечения, отвлечения, блокировки.		
10	Решение заданий.		
11	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты.	Игровая практика	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
12	Решение заданий.		Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
13	Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Темы связки, “рентгена”, перекрытия.		
14	Решение заданий.	Игровая практика	
15	.Матовые комбинации и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов.	Игровая практика	Дидактические задания “Объяви мат в 3 хода”, “Выигрыш материала”.
16	Решение заданий.		
17	Комбинации для достижения ничьей. Патовые комбинации. Комбинации на		Дидактическое задание “Сделай ничью”.

	вечный шах.		
18	Решение заданий. “Сделай ничью”.		
19	Классическое наследие. “Бессмертная” партия. “Вечнозеленая” партия.		
20	Решение заданий		
21	<b>ОСНОВЫ ЭНДШПИЛЯ.</b> Ладья против ладьи. Ферзь против ферзя. Ферзь против ладьи (простые случаи).		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.
22	Решение заданий		
23	Ферзь против слона. Ферзь против коня. Ладья против слона (простые случаи). Ладья против коня (простые случаи).		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Выигрыш фигуры”.
24	Решение заданий		
25	Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи).		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”.
26	Решение заданий	Игровая практика	
27	Пешка против короля. Когда пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”.		Дидактическое задание “Квадрат”.
28	Решение заданий	Игровая практика	
28	Пешка против короля. Белая пешка на седьмой и шестой горизонталях. Король		Дидактические задания “Мат в 2 хода”, “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда

	помогает своей пешке. Оппозиция.		отступить королем?”.
30	Решение заданий	Игровая практика	
31	Пешка против короля. Белая пешка на пятой горизонтали. Король ведет свою пешку за собой.		Дидактические задания “Мат в 3 хода”, “Проведи пешку в ферзи”, “Выигрыш или ничья?”, “Куда отступить королем?”.
32	Решение заданий	Игровая практика	
33	Удивительные ничейные положения. Два коня против короля. Слон и пешка против короля. Конь и пешка против короля.		Дидактические задания “Куда отступить королем?”, “Путь к ничьей”.
34	<b>Повторение программного материала.</b> Решение заданий	Игровая практика	