

**АВТОНОМНАЯ НЕКОММЕРЧЕСКАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОРГАНИЗАЦИЯ «АКАДЕМИЯ НАВЫКОВ»**



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ  
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

**«ШАХМАТЫ»**

**ПРИНЯТА**

Решением педагогического совета  
(протокол № 1 от 31.08.2023.)

г. Казань, РТ  
2023

## **Пояснительная записка**

Программа дополнительного образования кружка «Шахматы». Шахматы – интересная игра, в которой невидимый мир мысли и мечты проявляется в движении шахматных фигур. Это движение наполнено борьбой, огорчениями и радостью, удивительными приключениями и открытиями. В этой игре сталкиваются разные мнения, происходит своеобразный спор, в котором соперники проводят доводы в доказательство того, чей путь к цели правильней. Отдавая должное мудрости этой игры, в 17 веке относили умение играть в шахматы к числу достоинств благородных рыцарей – наряду с умением ездить верхом и плавать, охотиться и фехтовать, петь и слагать стихи.

В шахматах сочетаются творчество и справедливость. Хотя игроки в шахматы и подчиняются строгим правилам, у них остаётся широкий простор для самостоятельности и выдумки. Бестолковая игра в шахматах может быть побеждена умением, сообразительностью и отвагой, а пешка, как Алиса в волшебной сказке может стать королевой. События на арене шахматных сражений развиваются вне зависимости от настроения судьи или капризов погоды. В противоборстве шахматных фигур не властвует, как в лотерее, «его величество случай» - итог игры зависит от знаний, фантазии и воли их предводителей.

«Без шахмат нельзя представить воспитание умственных способностей и памяти. Шахматы должны войти в жизнь начальной школы как один из элементов умственной культуры», - отмечал известный педагог Сухомлинский. Нам представляется, что одним из важнейших качеств шахмат является то, что они могут стать школой творчества для детей. Это – уникальный инструмент развития творческого мышления. Играя с соперником, ребёнок постепенно начинает также играть с самим собой, приходя к выводу, что моделировать ситуации и последствия ходов в уме – эффективнее, чем испытывать их непосредственно на практике. Таким образом, мозг постепенно начинает работать не только на запоминание и воспроизведение информации, но и на поиск оригинальных идей и нестандартных решений для достижения желаемого результата.

**Цель программы:** достичь уровня мастерства современного шахматиста первого разряда.

### **Задачи программы:**

1. Научиться не только правильно ходить всеми фигурами на доске, а также находить развивающие и выигрышающие ходы в разных позициях
2. Уметь хорошо видеть простые и сложные комбинации на шахматной доске
3. Уметь быстро заканчивать партию в выигрышных позициях. Ставить маты в 1 и 2 хода различными фигурами, даже путём жертвы одной из фигур

### **Организационные условия реализации программы.**

**Основные формы проведения занятий:** теоретическая часть – разбор преподавателям темы урока и опрос учеников по теме, далее решение задач по теме урока каждым учеником самостоятельно, затем совместная с преподавателем проверка и разбор решения; практическая – игра в шахматы в парах между детьми и преподавателем.

**Регулярность занятий 1 час в неделю, 33 часа в год.**

Программа рассчитана на обучающихся, которые переходят на второй уровень обучения (2-й год обучения).

### **Результаты освоения курса:**

#### **Личностные результаты освоения курса**

В результате прохождения полного курса ребёнок научится:

- стратегически мыслить
- строить планы
- рассчитывать собственные силы и время
- адекватно воспринимать победы и поражения
- самодисциплине
- развивать память и внимание
- усидчивости
- целеустремлённости
- лучше других усваивать школьную программу и легче постигать точные науки

#### **Метапредметные результаты освоения курса**

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
  - формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели
  - оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом

- соотнесение целей с возможностями
- определение временных рамок
- определение шагов решения задачи
- видение итогового результата
- распределение функций между участниками группы
- поиск ошибок в плане действий и внесение в него изменений

#### **Предметные результаты освоения курса**

- знание шахматных терминов
- умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами

- умение ставить мат с разных позиций
- умение решать задачи на мат в несколько ходов
- умение видеть и ставить простые и сложные комбинации

### **Содержание программы**

#### **1 ступень обучения (5 часов)**

- Мат в 1 ход (матует ладья, ферзь, слон, конь, пешка)
- Мат в 1 ход (лёгкий уровень)

#### **2 ступень обучения (15 часов)**

- Выигрыш различных фигур (ладьи, коня, ферзя). Выигрыш может быть выполнен различными тактическими приёмами, изученными на 1 году обучения. Это такие приёмы как: двойной удар, связка, вскрытый шах и др.
- Ничья. Умение сыграть в позиции так, чтобы получился ничейный результат (пат, вечных шах, теоретически ничейная позиция).
- Мат в 2 хода с помощью двойного шаха

- Мат в 2 хода путём жертвы фигуры (ферзя, ладьи, слона, коня)

### **3 ступень обучения (13 часов)**

- Мат в 2 хода (матует ферзь, ладья, конь, слон, пешка)

- Выигрыш различных фигур (сложный уровень, многоходовые задачи)

- Повторение. Мат в 2 хода.

- Повторение. Выигрыш различных фигур. Подведение итогов года

### **Тематическое планирование кружка «Шахматы»**

<b>№ п. п</b>	<b>Тема, раздел</b>	<b>Количество уроков</b>
1	Мат в 1 ход, матует ладья	0,5
2	Мат в 1 ход, матует ферзь	0,5
3	Мат в 1 ход, матует слон	0,5
4	Мат в 1 ход, матует конь	0,5
5	Мат в 1 ход, матует пешка	1
6	Мат в 1 ход (1 ступень обучения)	2
7	Мат в 1 ход (2 ступень обучения)	1
8	Выигрыш ладьи (2 ступень обучения)	1
9	Выигрыш коня (2 ступень обучения)	1
10	Выигрыш слона (2 ступень обучения)	1
11	Выигрыш ферзя (2 ступень обучения)	2
12	Ничья	2
13	Мат в 2 хода с помощью двойного шаха	2
14	Мат в 2 хода путём жертвы ферзя	2
15	Мат в 2 хода путём жертвы ладьи	1
16	Мат в 2 хода путём жертвы слона	1
17	Мат в 2 хода путём жертвы коня	1
18	Мат в 2 хода, матует ферзь	2
19	Мат в 2 хода, матует ладья	1
20	Мат в 2 хода, матует конь	1
21	Мат в 2 хода, матует слон	1
22	Мат в 2 хода, матует пешка	1
23	Выигрыш ладьи (3 ступень обучения)	1
24	Выигрыш коня (3 ступень обучения)	1
25	Выигрыш слона (3 ступень обучения)	1
26	Выигрыш ферзя (3 ступень обучения)	1
27	Повторение. Мат в 2 хода.	1
28	Повторение. Выигрыш различных фигур. Подведение итогов года	2
	Итого:	33

**КАЛЕНДАРНО-ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ  
КРУЖКА «Шахматы»**

<b>№ п. п.</b>	<b>Дата</b>		<b>Тема занятия</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Примечание</b>
	<b>По плану</b>	<b>Факт</b>			
<b>Основы шахмат (15 часов)</b>					
1	4.09.2023		Мат в 1 ход, матует ладья Мат в 1 ход, матует ферзь	0,5 0,5	
2	11.09.2023		Мат в 1 ход, матует слон Мат в 1 ход, матует конь	0,5 0,5	
3	18.09.2023		Мат в 1 ход, матует пешка	1	
4	25.09.2023		Мат в 1 ход	2	
5	2.10.2023		(1 ступень обучения)		
6	16.10.2023		Мат в 1 ход (2 ступень обучения)	1	
9	23.10.2023		Выигрыш ладьи (2 ступень обучения)	1	
10	30.10.2023		Выигрыш коня (2 ступень обучения)	1	
11	6.11.2023		Выигрыш слона (2 ступень обучения)	1	
12	13.11.2023		Выигрыш ферзя	2	
13	27.11.2023		(2 ступень обучения)		
14	4.12.2023		Ничья	2	
15	11.12.2023				
16	18.12.2023		Мат в 2 хода с помощью двойного шаха	2	
17	25.12.2023				