

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ "ШАХМАТНЫЙ ВСЕОБУЧ"

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ Шахматный всеобуч
Рабочая программа внеурочной деятельности «Шахматный всеобуч» для учащихся 2-х классов начальной школы.

Настоящее Программа разработано в соответствии с:

- Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказом Минпросвещения России от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении ФГОС начального общего образования»;
- Указом Президента Российской Федерации от 9 ноября 2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей»
- Приказом Минпросвещения России от 08.10.2025 № 729 «О внесении изменений в некоторые приказы Министерства просвещения Российской Федерации, касающиеся федеральных образовательных программ начального общего образования, основного общего образования и среднего общего образования» ;
- Приказом Минпросвещения России от 10.11.2025 № 808 «О внесении изменений в некоторые приказы Министерства просвещения Российской Федерации, касающиеся федеральных образовательных программ начального общего образования, основного общего образования и среднего общего образования» ;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 02.06.2026 № 19 (СП 2.4.2.4283-26) «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» ;
- Письмом Министерства просвещения Российской Федерации от 05.07.2022г. № ТВ-1290/03 «О направлении методических рекомендаций» (Информационно-методическое письмо об организации внеурочной деятельности в рамках реализации обновленных федеральных государственных образовательных стандартов начального общего и основного общего образования)
- - Письмом Министерства просвещения Российской Федерации от 09.07.2026 №ОК- 1984/03 об организации внеурочной деятельности обучающихся.
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 (СанПиН 1.2.3685-21) в части гигиенических нормативов;
- Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.01.2021 № 2 (СанПиН 1.2.3685-21) в части гигиенических нормативов;
- Программой воспитания МБОУ СОШ № 18.

В основу рабочей программы внеурочной деятельности «Шахматный всеобуч»» положены идеи и положения Федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования и Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России.

Программа ««Шахматный всеобуч»» относится к **научно- познавательному направлению** реализации внеурочной деятельности в рамках ФГОС.

Программа основана на учебно-методическом комплекте И.Г.Сухина
«Шахматы -школе. Первый год обучения»

Современная концепция общего образования во главу угла ставит идею развития личности ребенка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому в значительной степени способствует обучение в игре в шахматы. Ведь игровая деятельность существенно влияет на формирование произвольных психических процессов, в игре у детей развивается произвольное внимание и произвольная память. В условиях игры дети сосредотачиваются лучше и запоминают больше, чем в условиях

лабораторных опытов. Игра в шахматы в большей степени способствует тому, что ребенок переходит к мышлению в плане представлений. Игровой опыт ложится в основу особого свойства мышления, позволяющего стать на точку зрения других людей, предвосхитить их будущее поведение и на основе этого строить свое собственное поведение. Игра творит произвольность на доброй воле самого ребенка, организует его чувства, его нравственные качества.

Программа **актуальна** так, как учебные занятия способствуют закреплению интереса к игре, развивают творческое мышление юных шахматистов. Шахматы являются одним из средств развития проявления целеустремленности, самообладания и воли. Отсюда, шахматы представляют собой весьма удобную и работоспособную модель для апробации

Формирование шахматного мышления у ребенка проходит через ряд этапов от репродуктивного повторения алгоритмов и схем в типовых положениях, до творческого применения знаний на практике, подразумевающих, зачастую, отказ от общепринятых стереотипов.

На начальном этапе преобладают **игровой, наглядный и репродуктивный методы**. Они применяются при знакомстве с шахматными фигурами, изучении шахматной доски, обучении правилам игры, реализации материального перевеса.

Большую роль играют общие принципы ведения игры на различных этапах шахматной партии, где основным методом становится **продуктивный**. Для того чтобы реализовать на доске свой замысел, учащийся овладевает тактическим арсеналом шахмат, вследствие чего формируется следующий алгоритм мышления: анализ позиции - мотив - идея

- расчёт - ход. Продуктивный метод играет большую роль и в дальнейшем при изучении дебютов и основ позиционной игры, особенно при изучении типовых позиций миттельшпиля и эндшпиля.

При изучении дебютной теории основным методом является **частично-поисковый**. Наиболее эффективно изучение дебютной теории осуществляется в том случае, когда большую часть работы ребенок выполняет самостоятельно.

На более поздних этапах в обучении применяется **творческий метод**, для совершенствования тактического мастерства учащихся (самостоятельное составление позиций, предусматривающих определенные тактические удары, мат в определенное количество ходов и т.д.).

Метод проблемного обучения. Разбор партий мастеров разных направлений, творческое их осмысление помогает ребенку выработать свой собственный подход к игре. Использование этих методов предусматривает, прежде всего, обеспечение самостоятельности детей в поисках решения самых разнообразных задач.

ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ Шахматный всеобуч

Цель: создание условий для личностного и интеллектуального развития учащихся, формирование общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

Основные задачи:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (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.

МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ Шахматный всеобуч в ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Курс проводится во 2 классах - 1 ч в неделю, 34 ч. за год.

ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Практическая игра.

Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.

Дидактические игры и задания, игровые упражнения;

Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.

Участие в турнирах и соревнованиях

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ Шахматный всеобуч

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 ит. 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 двечерные 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.

ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Личностные действия Обучающийся научится:

-*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 Учащийся научится:

- **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 Учащийся научится:

- 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.

3.

Коммуникативные УУД Учащийся научится или получит возможность :

- Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль.
- **Слушать** и **понимать** речь других.
- Совместно договариваться о правилах общения и поведения в игре исследовать им.
- Приобрести теоретические знания и практические навыки в шахматной игре.
- Освоить новые виды деятельности (дидактические игры и задания, игровые упражнения, соревнования).

2 КЛАСС

№ п/п	Наименование разделов и тем программы	Количество часов	Основное содержание	Основные виды деятельнос	Электронные (цифровые) образовательные
----------	---------------------------------------	---------------------	------------------------	--------------------------------	--

				ти	ресурсы
1	Шахматная доска	2	. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.	Дидактические игры	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
2	Шахматные фигуры.	5	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король	Дидактические игры	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
3	Начальная расстановка фигур.	2	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой	Дидактические игры	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы

			фигур.		
4	Ходы и взятие фигур.	1	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	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
5	Цель шахматной партии	5	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее	Дидактические игры	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы

			правила.		
6	Игра всеми фигурами из начального положения.	19	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.	Дидактические игры	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34			

Поурочное планирование

№ п/п	Тема урока	Количество часов	Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	
1	Шахматная доска	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
2	Шахматные фигуры. Начальное положение.	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
3	Ладья	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
4	Слон. Ладья против слона. Урок - состязание	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
5	Ферзь. Ферзь против ладьи и слона	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
6	Конь. Урок – викторина. Конь против ферзя, слона, ладьи.	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
7	Пешка. Урок - сказка	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
8	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
9	Король. Король против других фигур. Урок - соревнование.	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
10	Шах.	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
11	Мат	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
12	Ничья, пат.	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
13	Рокировка	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы

14	Шахматная партия. Урок – соревнование	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
15	Контрольная работа	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
16	Сеанс одновременной игры	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
17	Повторение	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
18	Повторение	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
19	Краткая история шахмат	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
20	Шахматная нотация	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
21	Шахматная нотация	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
22	Ценность шахматных фигур	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
23	Ценность шахматных фигур	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
24	Техника матования одинокого короля	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
25	Техника матования одинокого короля	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
26	Техника матования одинокого короля	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
27	Техника матования одинокого короля	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
28	Достижение мата без жертвы материала	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
29	Шахматная комбинация	1	https://resh.edu.ru/summer-

			education?search=Шахматы
30	Шахматная комбинация	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
31	Шахматная комбинация	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
32	Шахматная комбинация	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
33	Сеанс одновременной игры	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
34	Промежуточная аттестация. Тестовая работа	1	https://resh.edu.ru/summer-education?search=Шахматы
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34	

