

Кемеровская область  
Ленинск-Кузнецкий муниципальный округ  
Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Ленинуглѣвская средняя общеобразовательная школа»

Программа  
обсуждена на заседании  
Педагогического совета  
Протокол № 11 от 30.08.2023

Утверждаю:  
Директор МБОУ  
«Ленинуглѣвская СОШ»  
\_\_\_\_\_ Ю.В. Шубенкова  
Приказ № 135 от 01.09.2023

## Рабочая программа

внеурочной деятельности "Шахматы"

на 2023-2024 учебный год

для обучающихся 5-9 классов (по 17 часов в год )

составлена на основе требований к результатам освоения  
основной образовательной программы  
основного общего образования

МБОУ «Ленинуглѣвская средняя общеобразовательная школа»

Составитель:  
Мицевич Р.А.,  
педагог по внеурочной деятельности

п. Восходящий  
2023

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### **ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:**

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

### **ЗАДАЧИ:**

#### Обучающие:

познакомить с элементарными понятиями шахматной игры;  
помочь овладеть приёмами тактики и стратегии шахматной игры;  
научить воспитанников играть шахматную партию с записью;  
обучить решать комбинации на различные темы;  
обучить учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;  
научить детей видеть в позиции разные варианты.

#### Развивающие:

развивать фантазию, логическое и аналитическое мышление, память, внимательность, усидчивость;  
развивать интерес к истории происхождения шахмат и творчества шахматных мастеров;  
развивать способность анализировать и делать выводы;  
способствовать развитию творческой активности;  
развивать волевые качества личности.

#### Воспитательные:

воспитывать уважения к партнёру, самодисциплину, умение владеть собой и добиваться цели;  
сформировать правильное поведение во время игры;  
воспитывать чувство ответственности и взаимопомощи;  
воспитывать целеустремлённость, трудолюбие.

## ЛИЧНОСТНЫЕ И МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### **Личностные:**

- Адекватно оценивать свое поведение и поведение окружающих.
- Формировать уважительное отношение к иному мнению.
- Учиться понимать свою роль, развивать самостоятельность и ответственность.
- Развивать навыки сотрудничества со взрослыми и сверстниками.
- Учиться относиться бережно к материальным и духовным ценностям.

### **Метапредметные:**

- Осваивать начальные формы познавательной и личностной рефлексии.
- Учиться использовать знако-символические средства представления информации.
- Использовать различные способы поиска информации на заданную тему.
- Собирать и обрабатывать материал, учиться его передавать окружающим разными способами.
- Овладевать логическими действиями, устанавливать аналогии, строить рассуждения, овладевать новыми понятиями.
- Овладевать начальными сведениями об изучаемом объекте(шахматах)
- Учиться работать в информационной среде по поиску данных изучаемого объекта.
- Активно использовать речевые средства в процессе общения с товарищами во время занятий.
- Учиться слушать собеседника, напарника по игре, быть сдержанным, выслушивать замечания и мнение других людей, излагать и аргументировать свою точку зрения.
- Учиться договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности.
- Овладевать способностью принимать и сохранять цели и задачи занятия.
- Находить способы решения и осуществления поставленных задач.
- Формировать умение контролировать свои действия.
- Учиться понимать причины успеха и неуспеха своей деятельности.

## **СОДЕРЖАНИЕ КУРСА**

### *5 класс*

#### **Введение. Немного истории**

История шахмат, их эволюция. Многовековой опыт и культурное наследие игры.

#### **Шахматная доска и шахматное войско**

Шахматная доска. Знакомство с шахматной доской. Понятие поля, горизонтали, вертикали, диагонали. Названия вертикалей и горизонталей, полей. Центр шахматной доски, центральные поля. Края доски.

Начальная расстановка фигур на доске. Знакомство с шахматной армией. Названия шахматных фигур, начальная расстановка на доске.

Типичные ошибки, возникающие при начальной расстановке фигур.

#### **Ходы фигур и пешек**

Ходы и взятия шахматных фигур и пешек.

Король: ходы и взятия королем. Задачи-лабиринты на знания правил ходов короля. Задачи на взятие всех фигур соперника своими за минимальное количество ходов.

*Ладья*: ходы и взятия. Задачи на взятие всех фигур соперника своей ладьей за минимальное количество ходов. Задачи-лабиринты с целью добраться ладьей до определенной клетки с особыми условиями (например, запрет на ходы на определенные поля).

*Слон*: ходы и взятия слонем. Задачи на поиск кратчайшего пути при передвижении слона с одного поля на другое.

*Ферзь*: ходы и взятия. Задачи на взятия фигур соперника ферзем.

*Конь*: ходы и взятия. Задачи-лабиринты на поиск оптимального маршрута при перемещении коня с одного поля на другое.

*Пешка*: ход и взятие пешкой. Отличие пешки от остальных фигур. Тематические задачи на закрепление темы.

### **Цель шахматной игры**

*Шах*. Понятие шаха. Три способа защиты от шаха. Задачи на поиск эффективного шаха либо способа защиты от него. Вскрытый шах, его отличие от простого шаха, его опасность для защищающейся стороны.

Двойной шах как разновидность вскрытого шаха.

*Мат*: определение, примеры, простейшие конструкции. Отличие шаха от мата. Решение тематических задач.

### **Необычные ходы шахматных фигур и пешек**

Сложные правила перемещений шахматных фигур и пешек. Превращение пешки в ферзя и другие фигуры. Рокировка, правило выполнения, случаи, когда рокировка невозможна. Взятие на проходе.

### **Ничья**

Все варианты, при которых в шахматной партии фиксируется ничья. Пат как одна из разновидностей ничьей. Недостаток материала для матования (например, король и конь против одинокого короля противника). Троекратное повторение позиции. Вечный шах как частный случай троекратного повторения. Правило пятидесяти ходов и предложение ничьей.

### **Запись ходов партии и относительная ценность шахматных фигур**

Шахматная нотация, правила записи. Применение шахматной нотации на примере приведенной шахматной партии. Виды нотации: короткая и длинная. Знаки, используемые для комментирования шахматной партии и оценки шахматной позиции. Ценность шахматных фигур.

Относительная ценность шахматных фигур, легкие и тяжелые фигуры. Понятие размена.

### **Элементарные шахматные приемы**

Вилка: определение, примеры применения вилки.

Связка: определение, тематические примеры применения связки.

## **6 класс**

### **Стадии партии**

*Дебют* (начало игры). Определение, виды дебютов, примеры открытых, полуоткрытых, закрытых дебютов. Основные принципы игры в начале партии, типичные ошибки начинающих. Значение захвата центра доски в дебюте. Популярные ловушки в дебюте: «детский» и «дурацкий» маты. Примеры ловушек в открытых дебютах.

*Миттельшпиль* (середина игры). Определение, отличие от дебюта. План в миттельшпиле, виды планов. Разбор возможных планов на примерах тематических партий.

*Эндшпиль* (окончание игры). Определение, виды эндшпилей.

## **Мат одинокому королю и разнообразие матовых конструкций**

Базовые приемы и алгоритмы матования одинокого короля. Типовые матовые конструкции.

Линейный мат: определение и теоретический разбор.

Мат ферзем: определение и теоретический разбор.

Мат ладьей: определение и теоретический разбор.

Мат двумя слонами: определение и теоретический разбор.

Разнообразие матовых конструкций. Различные виды матовых финалов. Шаблоны матовых финалов и открытие новых шаблонов.

## **Игра в турнирах**

Шахматный этикет. Правила и нормы поведения за шахматной доской. Шахматные часы. Разновидности шахматных игр. Шахматные турниры.

Шахматные звания и рейтинги.

## **Время для проведения турниров**

### *7 класс*

## **Введение в тактическую игру**

*Угроза*: определение, разновидности угроз. Отличия угроз друг от друга. Способы защиты от различных угроз.

*Темп*. Определение темпа как скорости игры. Определение темпа как потери или выигрыша времени в развитии фигур и пешек. Значение темпа в различных стадиях игры. Особое значение темпа в дебюте. Примеры потери темпа в дебюте. Использование потери нескольких темпов соперником в начале партии. Ситуации, при которых необходимо отдавать темп сопернику. Примеры передачи темпа на основе простейших окончаний.

*Промежуточный ход*. Определение промежуточного хода. Назначение промежуточного хода. Пересечение промежуточного хода с тактическими приемами (например, вилкой или связкой). Примеры промежуточного хода в дебюте партии.

*Форсированная игра*. Варианты форсированной игры. Как считать форсированные варианты игры, длина расчета, тематические примеры.

Условно форсированная игра (случай, когда у соперника есть несколько вариантов, но один из них явно более сильный, поэтому практический смысл в расчете остальных вариантов отсутствует).

*Дебютные катастрофы*. Тематические разборы учебных партий.

## **Тактические приемы**

Вилка: определение, примеры.

Связка: определение, тематические примеры.

Отвлечение: определение, тематические примеры.

Связь отвлечения с другими тактическими приемами (вилкой, связкой).

## **Время для проведения турниров**

## 8 класс

### Тактические приемы

*Мат в один ход.* Мат и его разновидности. Приметы матирования.

*Открытое нападение:* определение, тематические примеры. Открытый шах как частный случай открытого нападения. Случаи, в которых открытое нападение применяется в качестве защиты от атак соперника.

*Рентген:* определение, типовые примеры. Атака посредством рентгена. Защита собственных фигур через рентген.

*Завлечение:* определение, тематические примеры. Связь завлечения с тактическим приемом «промежуточный ход». Форсированная игра при использовании завлечения.

*Перекрытие:* определение, учебные примеры. Перекрытие в миттельшпиле и эндшпиле как способ проведения пешки в ферзи. *Блокировка:* определение, назначение. «Вредный шах», выпускающий короля соперника из матовой сети, как частая ошибка начинающих шахматистов.

Применение блокировки в конструкциях типа спертого мата. Пересечение блокировки с другими тактическими приемами.

*Мат в два хода.* Поиск мата в два хода (развитие комбинационного зрения).

*Завоевание поля:* определение, тематические примеры. Шах при матировании. Определение правильной последовательности действий фигур.

Завоевание поля при соотношении атаки/защиты поля: 2 атаки против 1 защиты, 3 против 2 или 4 против 3.

### Время для проведения турниров

## 9 класс

### Тактические приемы

*Уничтожение защиты:* определение, решение типовых примеров. Случаи, в которых возможно уничтожение защиты, ключевые и наиболее частые случаи и позиции, типовые удары.

*Освобождение линии действия:* определение, примеры. Примеры матования, проведения пешки в ферзи, получения лучшей позиции. *Мат в три хода.* Поиск мата в три хода (развитие комбинационного зрения). Ограничение подвижности фигуры. Теория и разбор учебных партий.

*Пат (ничья):* теоретическая часть, разбор типовых задач.

*Вечный шах (ничья):* определение, разбор типовых примеров.

Основы эндшпиля: определение, основные понятия и постулаты эндшпиля.

Типовые шахматные окончания. Правило квадрата пешки. Эндшпиль с королем и пешкой против короля: понятие оппозиции, основные постулаты таких окончаний.

Сочетание тактических ударов. Примеры с применением нескольких видов тактики.

### Время для проведения турниров

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**

**5 класс**

Номер	Название разделов и тем	Количество часов		
		всего	теоретические	практические
<i><b>Введение. Из истории шахмат (1ч)</b></i>				
1	История шахмат	1	1	
<i><b>Шахматная доска и шахматное войско (1ч)</b></i>				
2	Шахматная доска. Начальная расстановка фигур на доске	1		1
<i><b>Ходы фигур и пешек (7ч)</b></i>				
3	Король — самая важная фигура. Ходы и взятия короля	1		1
4	Ладья — тяжелая артиллерия. Ходы и взятия ладьи	1		1
5	Как ходит слон: ходы и взятия	1		1
6	Сила ферзя. Ходы и взятия ферзя	1		1
7	Ходы и взятия коня	1		1
8	Правила ходов и взятия пешки	1		
9	Взятия фигурами и пешками. Повторение.	1		1
<i><b>Цель шахматной игры(4 ч)</b></i>				
10	Шах	1	1	
11	Вскрытый шах. Как защититься от вскрытого шаха. Повторение всей	1		1

	темы «Шах»			
12	Мат. Определение, простейшие примеры	1	1	
13	Закрепление темы «Мат». Решение задач	1		1
<i>Необычные ходы шахматных фигур и пешек (2 ч)</i>				
14	Превращение пешки в ферзя и в другие фигуры	1	1	
15	Рокировка. Случаи, когда невозможно сделать рокировку	1		1
<i>Ничья (1 ч)</i>				
16	Пат. Определение, примеры, отличие от мата. Вечный шах.	1		1
<i>Итоговый урок (1 ч)</i>				
17	Шахматный турнир			1



6 класс

<i>Элементарные шахматные приемы (4 ч)</i>				
1	Повторение изученного в 5 классе	1		1
2	Вилка. Определение, примеры применения на практике	1	1	
3	Связка. Определение, примеры применения на практике	1	1	
4	Решение задач	1		1
<i>Стадии шахматной партии (4 ч)</i>				
5	Три стадии шахматной партии. Что такое дебют?	1	1	
6	Грубые ошибки в дебюте. «детский» и «дурацкий» маты.	1		1
7	Миттельшпиль — середина игры. Какие бывают планы в миттельшпиле. Игра в паре	1		1
8	Эндшпиль. Связь окончаний с другими стадиями игры	1		1
<i>Мат одинокому королю и разнообразие матовых конструкций (5 ч)</i>				
9	Линейный мат	1		1
10	Техника матования ферзем одинокого короля	1	1	
11	Техника матования ладьей одинокого короля	1		1
12	Мат двумя слонами одинокому королю	1		1
13	Решение задач	1		1

*Игра в турнирах (4 ч)*

14	Шахматный этикет	1	1	
15	Шахматные часы (Фишера и механические)	1	1	
16	Система званий, разрядов и рейтингов в шахматах	1	1	
17	Итоговый урок	1		1

7 класс

<i>Введение в тактическую игру (8 ч)</i>				
1	Что такое угроза? Разновидности угроз. Как создавать и защищаться от угроз?	1	1	
2	Темп в шахматах. Темп в дебюте	1		1
3	Темп в эндшпиле. Передача темпа	1		1
4	Промежуточный ход в шахматах	1		1
5	Форсированная игра	1		1
6	Дебютные катастрофы	1	1	
7	Продолжение изучения основных ошибок в дебюте	1		1
8	Игровое занятие	1		1
<i>Тактические приемы (9 ч)</i>				
9	Вилка	1	1	
10	Вилка. Решение задач	1		1
11	Вилка. Самостоятельная работа		1	
12	Связка. Основные понятия	1	1	
13	Связка. Решение задач	1		1
14	Самостоятельная работа по теме «Связка»			1
15	Отвлечение	1		1
16	Отвлечение. Решение задач			1
17	Итоговый урок по тактическим приемам	1		1



8 класс

<i>Тактические приемы (17 ч)</i>				
1	Повторение изученного материала	1	1	
2	Мат в один ход. Решение задач на мат в один ход	1		1
3	Открытое нападение	1		1
4	Рентген. Основные понятия	1	1	
5	Рентген. Решение задач	1		1
6	Завлечение.	1	1	
7	Завлечение. Решение задач.	1		1
8	Самостоятельная работа	1		1
9	Игровое занятие	1		1
10	Анализ сыгранных партий	1		1
11	Перекрытие. Основные понятия	1	1	
12	Перекрытие. Решение задач	1		1
13	Блокировка	1	1	
14	Блокировка. Решение задач	1		1
15	Мат в два хода. Повторение ранее изученных тем	1		1
16	Завоевание поля. Основные понятия	1		1
17	Игровое итоговое занятие	1		1



9 класс

*Тактические приемы (17 ч)*

<i>Тактические приемы (17 ч)</i>				
1	Повторение изученного материала	1	1	
2	Уничтожение защиты	1		1
3	Освобождение линии действия	1		1
4	Задачи на мат в три хода	1		1
5	Мат в три хода. Конкурс по решению задач	1		1
6	Ограничение подвижности фигуры	1	1	
7	Пат (ничья)	1		1
8	Вечный шах	1		1
9	Пат и вечный шах. Закрепление	1		1
10	Основы эндшпиля	1	1	
11	Сочетание тактических ударов	1	1	
12	Сочетание тактических ударов. Закрепление.	1		1
13	Сочетание тактических ударов. Решение задач	1		1
14	Игровой урок	1		1
15	Игровой урок	1		1
16	Игровой урок	1		1
17	Итоговый урок	1		1