Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя общеобразовательная школа №1 «ОЦ» с.Кинель-Черкассы им.Героя Советского Союза Елисова Павла Александровича муниципального района Кинель-Черкасский Самарской области

«ПРОВЕРЕНО на заседании ШМО» Рекомендуется к утверждению Протокол № 1 от 10 августа 2026 г. Председать ШМО: Негодяева Г.М.	**«ПРОВЕРЕНО» заместитель директора по ВР: Ковригина Н.Ю. 10 августа 2026 г.**	**«УТВЕРЖДЕНО» Приказ № 333 от 10 августа 2026 г.**

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
курса внеурочной деятельности

«Шахматный клуб «Белая ладья»

Направление: ВД по развитию личности, ее способностей, удовлетворения образовательных потребностей и интересов, самореализации и профориентации

Класс: 5-7 классы

Составители: Рахимова Х.Д, Трухов Д.С.

Срок реализации: 1 год

Подписан цифровой подписью: da829439-b31c-4666-80f2-eee513e2a9f5
DN: CN=da829439-b31c-4666-80f2-eee513e2a9f5
Основание: Я являюсь автором этого документа
Расположение:
Дата: 2026.09.19 20:31:25+04'00'
Foxit PDF Reader Версия: 2025.1.0

с. Кинель-Черкассы 2026 год

1. Пояснительная записка

Рабочая дополнительная общеразвивающая программа «Белая ладья» для 10-13 лет разработана в соответствии с требованиями:

1. Федерального Закона от 29.12.2012 №273 – ФЗ «Об образовании в РФ».
2. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года.
3. Приказ МО и науки РФ от 29.08.2013 №1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
4. Основной образовательной программы основного общего образования ГБОУ СОШ №1 с. Кинель – Черкассы.

При разработке программы за основу была принята дополнительная образовательная авторская программа И. Г. Сухина «Шахматы школе», рекомендованную Министерством образования Российской Федерации и опубликованную в "Программах общеобразовательных учреждений для средней школы в двух частях. Часть вторая". - М.: Просвещение, 2002, 3-е издание, с. 370 -392. При составлении своей программы автор также опирался на программу «Шахматы» Минеевой Елены Николаевны педагога центра дополнительного образования детей «Радуга» г. Вольска Саратовской области 2008г. Учебно-тематический план адаптирован к условиям ГБОУ СОШ 1.

Цель программы: создание условий для развития интеллектуально-творческой, здоровой личности учащегося посредством занятия шахматами.

Задачи:

- Ознакомить с историей шахмат;
- Обучить правилам игры;
- Дать учащимся теоретические знания по шахматной игре, ознакомление с правилами проведения соревнований и правилами турнирного поведения.

Развивающие:

- Развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности;
- Сохранять выдержку, критическое отношение к себе и к сопернику;
- Формировать навыки запоминания;
- Вводить в мир логической красоты и образного мышления, расширять представления об окружающем мире.

Воспитывающие:

- Бережно относиться к окружающим, стремиться к развитию личностных качеств;
- Прививать навыки самодисциплины;
- Способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки. Место курса в учебном плане.

I. Планируемые результаты освоения курса.

Предметные результаты .

• Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнивать, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде

текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.

Личностные результаты .

• Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
• Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
• Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
• Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
• Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты .

• Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
• Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
• Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
• Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
• Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.
• Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
• Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.
• Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
• Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.
• Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания.

Содержание учебного предмета.

№ п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов		Всего часов
		Теория	Практика	
1.	Первое знакомство с Шахматным королевством.	1		1
2.	Шахматная доска.	1		1
3.	Шахматные фигуры.	1		1
	□ Благородные пешки черно-белой доски.	1		1
	□ Король - самая важная, главная фигура.	1		1
	□ Ладья.	1		1
	□ Слон.	1		1

	□ «Могучая фигура» Ферзь.	1		1
	□ Конь.	1		1
4.	Сравнительная характеристика и относительная ценность фигур.	1	1	2
5.	Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха.	1	1	2
6.	Мат - цель игры.	1		1
7.	Техника матования одинокого короля.	1	1	2
8.	Ничья.	1		1
9.	Рокировка.	1		1
10.	Шахматная партия. Начало шахматной партии. Правила и законы дебюта.	1		1
11.	Короткие шахматные партии.	1	1	2
12.	Занимательные страницы шахмат.	1		1
	Итого:			
	□ Дидактические игры и задания.		2	2
	□ Решение шахматных задач.		2	2
	□ Практическая игра.		6	6
	Итого часов:			
	Спортивно-массовые мероприятия, соревнования, турниры.		4	4
	Итого часов:	18	16	34
	Всего по плану:	**36 ч.**		

Ожидаемый результат.

Закончив 1 год обучения учащийся

должен знать:

- правила игры в шахматы;
- права и обязанности игрока;
- об истории и происхождении шахмат;
- основные понятия о тактике и стратегии.

должен уметь:

- применять указанные знания на практике;
- концентрировать внимание, ценить время;
- играть в шахматы с удовольствием.
- **Темы занятий:**
- □□□ ***Первое знакомство с Шахматным королевством.***
- Из истории шахмат.
- Возникновение и родина шахмат.
- Начальные сведения.
-
- □ ***Шахматная доска - поле шахматных сражений:***
- Знакомство с основными понятиями:
- Горизонтали,

- Вертикали
- Диагонали
- Центр, фланги.
- Игра «Почтальон».
-
- ***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.
- "Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее. Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: "На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи? Королевские слоны? Ферзевые ладьи?" И т. п.
- "Назови горизонталь". Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь. (Например: "Вторая горизонталь").
- "Назови диагональ". А здесь определяется диагональ. (Например: "Диагональ e1 - a5").
- "Какого цвета поле?"Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.
- "Кто быстрее". К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.
-
- □ ***Шахматные фигуры. Первое знакомство.***
- «Тронул - ходи!». Белая и черная армии.
- ***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.
- "Угадай-ка". 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.
- **Начальная позиция.**
- Расстановка фигур перед шахматной партией.
- Правило: "Ферзь любит свой цвет".
- Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением 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.
- □ ***ПЕШКИ***
- Благородные пешки черно-белой доски.
- «Маленькая да удаленькая. Всю доску
- прошла - фигуру нашла». Ход пешки, взятие, превращение, сила.
- «Подножка» (правило взятие на проходе).
- ***Дидактические игры и задания:***
- «В бой идут одни только пешки».
- "Игра на уничтожение", "Атака неприятельской фигуры".
- □ ***КОРОЛЬ***
- Самая важная, главная фигура.
- Ход Короля. И Король в поле воин (взятие).
- ***Дидактические игры и задания:***
- "Игра на уничтожение", "Один в поле воин".
- □ ***ЛАДЬЯ***
- Прямолинейная, бесхитростная.
- Ход, взятие.
- ***Дидактические игры и задания:***
- Одна против пешек. Лабиринт. "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Кратчайший путь".
- Игра «Один в поле воин», «Перехитри часовых», "Сними часовых",
- «Атака неприятельской фигуры».
- □ ***СЛОН***
- Ход, взятие. Белопольные и чернопольные слоны.
- Где сильнее: на краю, в центре, в углу?
- Легкая и тяжелая фигура.
- Ладья против слона.
- ***Дидактические игры и задания:***
- "Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Сними часовых", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".
- □ ***ФЕРЗЬ***
- «Могучая фигура» Ферзь. Дороги Ферзя.
- Ход, взятие. Где сильнее? Центр, край, угол.
- Ферзь против ладьи, слона
- ***Дидактические игры и задания:***
- "Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля".
- □ ***КОНЬ***
- «Прыг, скок и вбок». Ход, взятие, сила.
- Необычный шаг. Ходит буквой «Г» и так и сяк.
- Игра конем на усеченной доске.
- Центр, край, угол.
- Конь против ферзя, ладьи, слона
- ***Дидактические игры и задания:***
- "Игра на уничтожение", "Сними часовых", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля"
- ротив короля.
- □ **Практика.**
- Практическая игра всеми фигурами из начального положения.

- Решение шахматных задач.

№ п\п	Тема	Количество часов	Дата
1.	Центр шахматной доски.	1 час	
2.	Шахматные фигуры. Ферзь, король	1 час	
3.	Шахматные фигуры. Ладья, слон, конь.	1 час	
4.	Практика «Один в поле воин»	1 час	
5.	Практика «Кратчайший путь»	1 час	
6.	Практика «Двойной удар»	1 час	
7.	Практика «Защита»	1 час	
8.	Благородные пешки чёрно-белой доски	1 час	
9.	Белая пешка	1 час	
10.	Бьём наискосок	1 час	
11.	Шах	1 час	
12.	Превращение пешки	1 час	
13.	Практика «Лабиринт»	1 час	
14.	Практика Взятие на проходе	1 час	
15.	Практика Выиграл фигуру	1 час	
16.	Практика Взятие часовых	1 час	
17.	Мат	1 час	
18.	Ферзь против пешки	1 час	
19.	Король против	1 час	
20.	Ладья против пешки	1 час	
21.	Слон против пешки	1 час	
22.	Кратчайший путь	1 час	
23.	Рокировка	1 час	
24.	Игра продолжается	1 час	
25.	Сравнительная сила фигур.	1 час	
26.	Начальная позиция.	1 час	
27.	Ладья.	1 час	
28.	Ладья.	1 час	
29.	Дебют.	1 час	
30.	Практика «Игра на уничтожения»	1 час	
31.	Практика «Ограничение подвижности»	1 час	
32.	Практика «Перехитри часовых»	1 час	
33.	Слон.	1 час	
34.	Слон.	1 час	
35.	Шахматный турнир.		
36.	Шахматный турнир.		