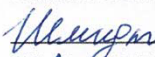


МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЕННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ СУЗУНСКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО ОКРУГА
«СУЗУНСКАЯ СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА №1»
633623, Новосибирская область, Сузунский муниципальный округ,
р.п. Сузун, ул. Ленина, 14,
т. 8 (246) 2-22-24, Е – mail s_1_suz@edu54.ru

Согласовано
Заместитель директора по ВР
 Е.А.Шмидт
«31» августа 2026 г.

Рабочая программа курса внеурочной деятельности

«Шахматы»

5-10 класс

на 2026-2027 учебный год

Составитель
Калинин С.А.

Сузун, 2026

1. Пояснительная записка

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Шахматы» разработана в соответствии со следующими нормативно-правовыми актами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».
- Приказ Минпросвещения России от 31.05.2021 № 286 «Об утверждении федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования» (ФГОС НОО), включая изменения приказа от 18.06.2025 № 467.
- Федеральная образовательная программа начального общего образования (Приказ Минпросвещения РФ от 18.05.2023 № 372).
- СП 2.4.3648-20 и СанПиН 1.2.3685-21 (с актуальными изменениями).
- **Федеральная рабочая программа воспитания (ФРП)** как обязательный раздел ООП НОО.

Актуальность. Программа направлена на интеллектуальное развитие обучающихся через освоение шахматного искусства. Курс способствует развитию логического мышления, усидчивости и навыков принятия решений. Включение шахмат во внеурочную деятельность позволяет реализовать задачи модуля «Ключевые общешкольные дела» и «Самоуправление», формируя навыки командной работы и здоровой конкуренции.

Цель: Создание условий для гармоничного когнитивного развития детей младшего школьного возраста посредством их массового вовлечения в шахматную культуру.

Задачи:

- *Образовательные:* Познакомить с правилами игры, тактическими приемами и историей шахмат; обучить записи партий.
- *Развивающие:* Развивать аналитические способности, пространственное воображение, память и концентрацию внимания.
- *Воспитательные:* Формировать волевые качества (выдержка, целеустремленность), уважение к сопернику и умение достойно принимать победы и поражения.

Адресат программы: Обучающиеся 5–10 классов. **Объем часов:** 34 часа.

Особенности реализации: Программа предусматривает чередование теоретических занятий («лекции», разбор партий) и практической деятельности (решение задач, сеансы одновременной игры, турниры). Основной упор делается на игровую методику обучения. Для поддержания интереса используются цифровые ресурсы: шахматные тренажеры, интерактивные доски и обучающие видео-платформы.

2. Содержание курса внеурочной деятельности

Основу содержания занятия составляет изучение основ теории и практики шахматной игры с дальнейшим закреплением полученных знаний в игровой деятельности, включающей в себя игру с соперником, спарринги, соревновательную деятельность, шахматные праздники.

Раздел 1. Шахматная доска (3 часа)

Знакомство с доской, полями и линиями. Правила техники безопасности.

Раздел 2. Шахматные фигуры (21 час)

Изучение ходов ладьи, слона, ферзя, коня, короля и пешки. Понятие ценности фигур. Рокировка. Взятие на проходе и превращение пешки. Основы тактики: связка, двойной удар, открытый шах.

Раздел 3. Шах (6ч.)

Понятие нападения на короля. Способы защиты от шаха. Мат одиночному королю тяжелыми фигурами. Реализация материального перевеса.

Раздел 4. Шахматная партия (4ч.)

Принципы дебюта (контроль центра). Тактические комбинации. Итоговый турнир.

3. Планируемые результаты курса внеурочной деятельности

1. Личностные результаты

(Ориентированы на патриотическое воспитание, ценности и самоопределение согласно ФРП ВР):

- **Гражданская идентичность:** Сформированность российской гражданской идентичности, чувства гордости за отечественную шахматную школу (М. Ботвинник, А. Карпов, Г. Каспаров, А. Алехин).
- **Патриотизм:** Уважение к истории России через изучение вклада отечественных гроссмейстеров в мировую культуру.
- **Ценности труда и созидания:** Осознание интеллектуального труда как основы развития личности; готовность к преодолению трудностей при решении сложных этюдов.
- **Нравственный императив:** Формирование честности («Fair Play»), неприятие нечестных методов игры, уважение к регламенту соревнований.
- **Самоопределение:** Готовность к осознанному выбору инженерно-технического или математического профиля обучения благодаря развитому алгоритмическому мышлению.

2. Метапредметные результаты (УУД)

Регулятивные:

- Способность самостоятельно ставить цель партии (например, атака на короля) и удерживать её до конца.
- Владение навыками долгосрочного планирования (разработка стратегического плана на 10–15 ходов вперед).
- Навык волевой саморегуляции: умение сохранять концентрацию и хладнокровие в критических позициях (цейтнот).
- Умение объективно оценивать свои ошибки путем анализа проигранных партий (*post-mortem analysis*).

Познавательные:

- Установление аналогий между позицией на доске и абстрактными математическими моделями.
- Развитие пространственного воображения и оперативной памяти (расчет вариантов — визуализация дерева решений).
- Критическое мышление: способность отличать объективно лучшую позицию от субъективно красивой.
- Работа с информацией: использование электронных баз данных дебютов и эндшпильных таблиц Налимова.

Коммуникативные:

- Навык ведения конструктивного диалога при совместном анализе позиций.
- Умение аргументированно доказывать правильность своего хода перед оппонентом или тренером.
- Навыки публичного выступления (комментирование своих партий).

3. Предметные результаты

- Знание правил турнира (правило «тронул — ходи»).
- Понимание принципов разыгрывания дебюта (контроль центра, развитие фигур).
- Владение основами тактики (двойной удар, связка, вскрытое нападение).
- Умение реализовывать материальное преимущество (ладья против легкой фигуры).
- Расчет вариантов на 2–3 хода вперед.
- Знание типовых окончаний (ферзь против ладьи, мат одинокому королю).

4. Тематическое планирование курса внеурочной деятельности

№ п/п	Тема занятия	Кол-во часов	Формы проведения занятий	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы (ЭОР), разрешенные в РФ
Раздел 1. Шахматная доска (3 часа)				
1.	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.	1	Беседа-визуализация, работа с интерактивным плакатом	Интерактивный курс Учи.ру «Шахматы для начинающих»; Мультимедийное пособие «Введение в шахматы» (ФГБНУ «Институт стратегии развития образования»)
2.	Расположение доски между партнерами. Горизонтالي и	1	Практикум у демонстрационной доски	Демонстрационная доска DGT Board; Программное обеспечение «Lichess.org» (режим анализа без движка)

	вертикали.			
3.	Диагональ. Большие и короткие диагонали.	1	Геометрическая игра, решение мини- задач	Презентация PowerPoint «Геометрия на шахматной доске»; Видеокурс от Федерации шахмат России (раздел «Правила»)
Раздел 2. Шахматные фигуры (21 час)				
4.	Белые и черные фигуры.	1	Дидактическая игра «Найди пару»	3D-модели фигур (библиотека Sketchfab); Иллюстрированный электронный словарь терминов
5.	Виды шахматных фигур.	1	Лото, классификация	Набор мультимедийных карточек «Шахматный зоопарк»
6.	Начальное положение.	1	Тренинг расстановки	Программа-тренажер «Шахматная нотация» (разрешена ФОП)
7.	Ладья. Место ладьи в начальном положении.	1	Изучение правил хода	Учебник И.Г. Сухина «Шахматы в школе» (электронная версия)
8.	Ход ладьи.	1	Решение дидактических заданий	Платформа Учи.ру: блок «Ладья»
9.	Слон. Место слона, в начальном положении.	1	Беседа, моделирование ходов	Обучающий ролик телеканала «Карусель» или студии «Союзмультфильм» (цикл о фигурах)
10.	Ход слона.	1	Игровое упражнение «Один шаг»	Интерактивная доска SMART Board
11.	Ладья против слона.	1	Учебная партия	Модуль Lichess Puzzles (уровень Beginner)
12.	Ферзь. Место ферзя в начальном положении.	1	Изучение сильнейшей фигуры	Анимационный ролик «Как ходит Ферзь»
13.	Ход ферзя.	1	Практикум	Онлайн-тренажер Chess.com Tactics (бесплатный режим)
14.	Ферзь против ладьи и слона.	1	Лабораторная работа (игра с форой)	База данных партий FIDE Masters
15.	Конь. Место коня в начальном положении.	1	Объяснение правила буквы «Г»	Графический конструктор траекторий на планшете

16.	Ход коня.	1	Игра «Перепрыгни препятствие»	Сборник задач Якова Перельмана (оцифровка)
17.	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1	Упражнения на размен	Материалы конкурса «Белая ладья» прошлых лет
18.	Пешка. Место пешки в начальном положении.	1	Теория + практика	Методические рекомендации программы «Дебют» (Минпросвещения)
19.	Ход пешки.	1	Решение тестов	Тесты портала «Меташкола»
20.	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня.	1	Эндшпиль-практикум	Таблицы Налимова (учебная база окончаний)
21.	Король. Место короля в начальном положении.	1	Беседа	Инфографика «Центр безопасности»
22.	Ход короля.	1	Зачет по правилам рокировки	Видеоуроки МГ гроссмейстера Е. Потапова (официальный канал РШФ)
23.	Король против других фигур.	1	Учебная игра	Симулятор эндшпиля King vs Knight/Bishop
24.	Белые и черные фигуры.	1	Учебная игра	Командная эстафета
Раздел 3. Шах (6ч.)				
25.	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1	Разбор позиций	Пакет заданий «Мат в 1 ход» (РШФ)
26.	Защита от шаха.	1	Отработка приемов	Интерактивный тренажер «Защитись от шаха»
27.	Открытый шах. Двойной шах.	1	Решение тактических ударов	Подборка этюдов из книги Г. Каспарова «Шахматы как модель жизни»
28.	Способы защиты от двойного шаха.	1	Анализ блиц-партий	Архив партий турнира претендентов (FIDE)
29.	Вечный шах. Пат.	1	Исследование ничейных позиций	Ресурс Endgame Wiki
30.	Итоговая игра раздела «Шах».	1	Соревнование	Система учета очков Swiss Manager
Раздел 4. Шахматная партия (4ч.)				
31.	Игра всеми	1	Практическая игра	-

	фигурами из начального положения.			
32.	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1	Лекция-мастер-класс	-
33.	Демонстрация коротких партий («Детский мат», «Партия юристов»).	1	Комментирование	Видеоархив канала «Школа Шахмат»
34.	Повторение программного материала.	1	Круговой турнир	Портфолио ученика-шахматиста (сайт школы)
ИТОГО		34		

1. Материально-техническое обеспечение.

На занятиях используются:

- магнитная демонстрационная доска с магнитными фигурами – 1 штука;
- шахматные часы – 2 штуки;
- словарь шахматных терминов;
- комплекты шахматных фигур с досками – 10–12 штук.