

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ
ФЕДЕРАЦИИ**
Министерство образования и науки республики Татарстан
АНОО «Академия навыков»

УТВЕРЖДЕНА

Приказом от 29.08.2025 № 28

Директор

АНОО «Академия навыков»

М.М.Фаттиев

М.П.



Рабочая программа курса внеурочной деятельности
«Шахматы»

3-ый год обучения

ПРИНЯТА

Решением педагогического совета
(протокол № 1 от 29.08.2025)

г. Казань, РТ
2025

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 3 юношеского разряда.

Задачи программы:

1. Научиться не только правильно ходить всеми фигурами на доске, а также находить развивающие и выигрывающие 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 2 часа в неделю, 68 часов в год.

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 (10 часов)

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

2 ступень обучения (30 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 (28 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»

№ п. п	Тема, раздел	Количество уроков
1	Мат в 1 ход, матует ладья	1
2	Мат в 1 ход, матует ферзь	1
3	Мат в 1 ход, матует слон	1
4	Мат в 1 ход, матует конь	1
5	Мат в 1 ход, матует пешка	1
6	Мат в 1 ход (1 ступень обучения)	3
7	Мат в 1 ход (2 ступень обучения)	3
8	Выигрыш ладьи (2 ступень обучения)	2
9	Выигрыш коня (2 ступень обучения)	1
10	Выигрыш слона (2 ступень обучения)	2
11	Выигрыш ферзя (2 ступень обучения)	3
12	Ничья	3
13	Мат в 2 хода с помощью двойного шаха	3
14	Мат в 2 хода путём жертвы ферзя	6
15	Мат в 2 хода путём жертвы ладьи	3
16	Мат в 2 хода путём жертвы слона	2
17	Мат в 2 хода путём жертвы коня	2
18	Мат в 2 хода, матует ферзь	4
19	Мат в 2 хода, матует ладья	3
20	Мат в 2 хода, матует конь	2
21	Мат в 2 хода, матует слон	2
22	Мат в 2 хода, матует пешка	2
23	Выигрыш ладьи (3 ступень обучения)	2
24	Выигрыш коня (3 ступень обучения)	2
25	Выигрыш слона (3 ступень обучения)	2
26	Выигрыш ферзя (3 ступень обучения)	6
27	Повторение. Мат в 2 хода.	1
28	Повторение. Выигрыш различных фигур. Подведение итогов года	4
	Итого:	68

Приложение

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

№ п. п.	Дата		Тема занятия	Количество часов	Примечание
	По плану	Факт			
Основы шахмат (26 часов)					
1	09.09.2025		Мат в 1 ход, матует ладья	1	
2	11.09.2025		Мат в 1 ход, матует ферзь	1	
3	16.09.2025		Мат в 1 ход, матует слон	1	
4	18.09.2025		Мат в 1 ход, матует конь	1	
5	23.09.2025		Мат в 1 ход, матует пешка	1	
6	25.09.2025		Мат в 1 ход (1 ступень обучения)	1	
7	30.09.2025			1	
8	02.10.2025			1	
9	07.10.2025		Мат в 1 ход (2 ступень обучения)	1	
10	09.10.2025			1	
11	14.10.2025			1	
12	16.10.2025		Выигрыш ладьи (2 ступень обучения)	1	
13	21.10.2025			1	
14	23.10.2025		Выигрыш коня (2 ступень обучения)	1	
15	28.10.2025		Выигрыш слона (2 ступень обучения)	1	
16	30.10.2025			1	