



Муниципальное общеобразовательное учреждение  
«Вечерняя (сменная) общеобразовательная школа №1»  
г. Вологды

РАССМОТРЕНО  
На заседании ШМС  
Протокол №1 от 30.08.2023 г.  
Руководитель /   
Кудряшова О.Н.

СОГЛАСОВАНО  
Зам. директора по УВР  
 / Пестовская И.С.  
30 августа 2023 г.

УТВЕРЖДЕНО  
Директор школы /   
Юдина И.Н.  
Приказ №136 от 30 августа 2023 г.



## **РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**

**курса внеурочной деятельности**

**«Шахматы в школе»**

**для обучающихся 7-9 классов/групп**

Рабочую программу составил:  
Корепин И.В., учитель физики

**2023 - 2024 учебный год**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Курс «Шахматы в школе» на уровне основного общего образования разработан с целью оказания методической помощи учителю физической культуры в создании рабочей программы по учебному предмету «Физическая культура» с учетом современных тенденций в системе образования и использования спортивно-ориентированных форм, средств и методов обучения по различным видам спорта.

Социально-педагогическая функция шахмат выражается в развитии у детей способности самостоятельно логически мыслить, формировании навыков систематизированной аналитической работы, что окажет в дальнейшем помощь в реализации научной и практической деятельности. Занятие шахматами сопряжено с постоянной систематизацией получаемых на уроках знаний, выработкой у детей способности реагировать на большой поток информации и быстро ее осмысливать. Для подростков шахматы являются интеллектуальной формой проведения досуга.

Игра в шахматы способствует формированию у обучающихся навыков сотрудничества со сверстниками и взрослыми, решению проблем творческого и поискового характера, планирования, контроля и оценки своих действий в соответствии с поставленной задачей, овладению логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, установления аналогий и причинно-следственных связей.

Программа позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности.

Сейчас шахматы стали профессиональным видом спорта, к тому же все соревнования носят спортивную направленность. Поэтому развитие личности ребенка происходит через шахматную игру в ее спортивной форме. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость, терпение, способность к концентрации внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.д. Шахматы, сочетающие в себе также элементы науки и искусства, могут вырабатывать в учащихся эти черты более эффективно, чем другие виды спорта. Формирование этих качеств нуждается, безусловно, в мотивации, а в шахматах любое поражение и извлеченные из него уроки способны создать у ребенка сильнейшую мотивацию к выработке у себя определенных свойств характера.

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

Шахматы - это не только игра, доставляющая ученикам много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ученик, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до

конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что учащиеся, вовлеченные в мир шахмат, лучше успевают в школе, а также положительно влияют на совершенствование у них многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Поэтому актуальность данной программы состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы.

Жизнь заставляет нас на каждом шагу отстаивать правильность своих воззрений, поступать решительно, проявлять в зависимости от обстоятельств выдержку и твердость, осторожность и смелость, умение фантазировать и умение смирять фантазию. И всё это же самое требуется в шахматах. Они многогранны и обладают огромным эмоциональным потенциалом, дарят «упоение в борьбе», но и одновременно требуют умения мобилизовать, и концентрировать внимание, ценить время, сохранять выдержку, распознавать ложь и правду, критически относиться не только к сопернику, но и к самому себе.

**Цель курса** - создание условий для гармоничного когнитивного развития детей посредством их массового вовлечения в шахматную игру.

#### **Задачи курса**

- приобщение обучающихся основной школы к шахматной культуре;
- формирование новых знаний, умений и навыков игры в шахматы;
- выявление, развитие и поддержка одаренных детей в области спорта, привлечение обучающихся, проявляющих повышенный интерес и способности к занятиям шахматами, в школьные спортивные клубы, секции, к участию в соревнованиях;
- приобретение знаний из истории развития шахмат;
- углубление знаний в области шахматной игры, получение представлений о различных тактических приемах;
- освоение принципов игры в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле;
- изучение приемов и методов шахматной борьбы;
- формирование представлений об интеллектуальной культуре вообще и о культуре шахмат в частности;
- формирование первоначальных умений саморегуляции интеллектуальных и эмоциональных проявлений;
- воспитание стремления вести здоровый образ жизни;
- приобщение подростков к самостоятельным занятиям интеллектуальными играми и использованию их в свободное время;
- воспитание положительных качеств личности, норм коллективного взаимодействия и сотрудничества в учебной и соревновательной деятельности;
- формирование у подростков устойчивой мотивации к интеллектуальным занятиям;

- развитие выдержки, собранности, внимательности;
- развитие эстетического восприятия действительности;
- формирование уважения к чужому мнению.

На изучение курса внеурочной деятельности отводится 102 часа: в 7 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 8 классе – 34 часа (1 час в неделю), в 9 классе – 34 часа (1 час в неделю).

## СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

На каждом из занятий прорабатывается элементарный шахматный материал с углубленным изучением отдельных тем. Основной упор на занятиях делается на детальном изучении силы и слабости каждой шахматной фигуры, ее игровых возможностей. В программе предусмотрено, чтобы уже на первом этапе обучения дети могли сами оценивать сравнительную силу шахматных фигур, делать выводы о том, что ладья, к примеру, сильнее коня, а ферзь сильнее ладьи.

### 7 КЛАСС

#### **Тема I. Шахматная игра.**

Первое знакомство с шахматным королевством. Дидактическая сказка «Удивительные приключения шахматной доски. Шахматная доска. Белые и черные поля.

#### **Тема II. Шахматная доска.**

Расположение доски между партнерами. Горизонталь, вертикаль, диагональ. Центр шахматной доски.

#### **Тема III. Шахматные фигуры. Ходы и взятие фигур**

Белые фигуры. Черные фигуры. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Сравнительная сила фигур. Ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Начальное положение (начальная позиция). Расположение каждой из фигур в начальном положении; правило “Каждый ферзь любит свой цвет”. Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой 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 и королевские пешки. Взятие на проходе. Превращение пешки.

#### **Тема IV. Цель шахматной партии.**

Шах. Понятие о шахе. Защита от шаха. Мат – цель шахматной партии. Матование одинокого короля. Задачи на мат в один ход. Пат. Ничья. Пат и другие случаи ничьей. Мат в один ход. Длинная и короткая рокировка и ее правила.

#### **Тема V. Игра всеми фигурами из начального положения.**

Шахматная партия. Начало шахматной партии. Представления о том, как начинать шахматную партию. Короткие шахматные партии.

Повторение программного материала.

### 8 КЛАСС

#### **I. Краткая история шахмат.**

Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам. Выдающиеся шахматисты нашего времени. Шахматные правила FIDE. Этика шахматной борьбы.

#### **II. Шахматная нотация.**

Обозначение горизонталей и вертикалей, наименование полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись начального положения. Запись шахматной партии.

#### **III. Ценность шахматных фигур.**

Повторение: ценность шахматных фигур (К, С = 3, Л = 5, Ф = 9). Сравнительная сила фигур. Абсолютная и относительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Нападение и защита. Способы защиты (5 способов).

#### **IV. Техника матования одинокого короля.**

Мат различными фигурами. Ферзь и ладья против короля. Две ладьи против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

#### **V. Достижение мата без жертвы материала.**

Учебные положения на мат в два хода в дебюте (начало игры), миттельшпиле (середина игры), эндшпиле (конец игры). Защита от мата.

#### **VI. Шахматные комбинации.**

Матовые комбинации. Темы комбинаций: тема завлечения, тема отвлечения, блокировки, тема разрушения королевского прикрытия, тема уничтожения защиты, комбинации, ведущие к достижению материального перевеса, к достижению ничьей, пата.

## **9 КЛАСС**

### **Повторение пройденного материала.**

I. Шахматная партия. Три стадии шахматной партии.

Шахматная партия. Три стадии шахматной партии (дебют, миттельшпиль, эндшпиль). Двух- и трехходовые партии.

### **II. Основы дебюта.**

Правила и законы дебюта. Дебютные ошибки. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов партии. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Принципы игры в дебюте:

1. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкоедов”.
2. Борьба за центр.
3. Безопасная позиция короля. Значение рокировки.
4. Гармоничное пешечное расположение. Разумная игра пешками. Классификация дебютов.

### **III. Основы миттельшпиля.**

Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Понятие о тактике. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Понятие о стратегии. Пути реализации материального перевеса.

### **IV. Основы эндшпиля.**

Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.

## **ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Содержание курса «Шахматы в школе» направлено на достижение обучающимися личностных, метапредметных и предметных результатов обучения.

### **ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- формирование основ российской, гражданской идентичности;
- ориентация на моральные нормы и их выполнение;
- формирование основ шахматной культуры и наличие чувства прекрасного;
- понимание важности бережного отношения к собственному здоровью;
- наличие мотивации к творческому труду, работе на результат;
- готовность и способность к саморазвитию и самообучению;
- уважительное отношение к иному мнению;
- приобретение основных навыков сотрудничества со взрослыми людьми и сверстниками;
  - воспитание этических чувств доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей, оказание бескорыстной помощи окружающим;
  - умение управлять своими эмоциями, дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
  - формирование навыков творческого подхода при решении различных задач, стремление к работе на результат.

### **МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- владение способом структурирования шахматных знаний;
- способность выбрать наиболее эффективный способ решения учебной задачи в конкретных условиях;
- умение находить необходимую информацию;
- способность совместно с учителем ставить и формулировать задачу, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
  - умение моделировать, владение широким спектром логических действий и операций, включая общие приемы решения задач;
  - способность строить логические цепи рассуждений, анализировать и просчитывать результат своих действий, воспроизводить по памяти информацию, устанавливать причинно-следственные связи, предвидеть реакцию соперника, сопоставлять факты, концентрировать внимание, находить нестандартные решения;
  - умение находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
  - способность формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
  - умение донести свою точку зрения до других и отстаивать собственную позицию, а также уважать и учитывать позицию партнера (собеседника);

– возможность организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

– умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации;

– способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать ее реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие коррективы в их выполнение.

### **ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

– знание правил техники безопасности во время занятий шахматами;

– знание истории возникновения и развития шахматной игры;

– знание чемпионов мира по шахматам, их вклада в развитие шахмат;

– знание истории возникновения шахматных соревнований, правил проведения соревнований и личностных (интеллектуальные, физические, духовно-нравственные) качеств шахматиста - спортсмена;

– знание истории развития шахматной культуры и спорта в России, выдающихся шахматных деятелей России;

– знание правил разыгрывания дебюта;

– знание техники расчета вариантов;

– знание основ стратегического преимущества;

– знание специфики открытых и полуоткрытых линий, специфики "хороших" и "плохих" фигур;

– поиск и решение различные шахматные комбинации;

– приобретение навыков разыгрывания пешечных окончаний;

– умение длительно концентрировать внимание во время шахматной партии;

– знание истории возникновения шахматных дебютов;

– знание основ начала шахматной партии и его особенности;

– знание приемов развития атаки на короля в разных стадиях шахматной партии;

– понимание специфики "сильных" и "слабых" фигур, понимание "форпоста";

– применение на практике приемов подключения ладьи к атаке на короля соперника;

– приобретение элементарных навыков разыгрывания слоновых окончаний;

– применение на практике тактических и стратегических средств шахматной борьбы;

– умение находить и решать различные шахматные комбинации;

– овладение стратегическими особенностями разыгрывания дебюта;

– обучение различным пешечным формациям;

– умение ценить классическое шахматное наследие;

– знание ключевых шахматных компетенций;

– знание элементарных навыков разыгрывания коневых окончаний;

– знание фундаментального стратегического подхода в шахматах;

– умение анализировать, разбирать шахматные партии.



## ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

### 7 КЛАСС

№	Наименование раздела	Кол-во часов	Форма проведения занятия	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Основное содержание	Виды деятельности учащихся с учетом рабочей программы воспитания
I.	Шахматная игра	1	Беседа, вводный инструктаж	<a href="https://subjects.uchi.ru/courses/chess">https://subjects.uchi.ru/courses/chess</a>	Знакомство с игрой.	Беседа на установку на активное участие в решении практических задач, осознание важности образования на протяжении всей жизни для успешной профессиональной деятельности и развитие необходимых умений.
II.	Шахматная доска	2	Игровая практика, диалог	<a href="https://subjects.uchi.ru/courses/chess">https://subjects.uchi.ru/courses/chess</a>	<p>Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные. Расположение доски между партнерами.</p> <p>Количество полей в горизонтали. Количество горизонталей на доске. Вертикальная линия. Количество полей в вертикали. Количество вертикалей на доске. Чередование белых и черных полей в горизонтали и вертикали. Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре. Дидактические задания и игры</p>	<p>Учебные ситуации направленные на наличие мотивации к целенаправленной социально значимой деятельности; стремление быть полезным, интерес к социальному сотрудничеству.</p> <p>Исследовательские и проектные формы работы, развивающие навыки использования различных средств познания, накопления знаний о мире (языковая, читательская культура, деятельность в информационной, цифровой среде).</p>

					«Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».	
<b>Ш</b>	<b>Шахматные фигуры. Ходы и взятие фигур</b>	18	Игровая практика, диалог	<a href="https://subjects.uchi.ru/courses/chess">https://subjects.uchi.ru/courses/chess</a>	<p>Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: «Ферзь любит свой цвет», связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур.</p> <p>Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. «Игра на уничтожение» (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), «Ограничение подвижности».</p> <p>Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура.</p> <p>Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура.</p> <p>«Игра на уничтожение» (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения).</p> <p>Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура.</p> <p>Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская</p>	<p>Учебные ситуации направленные на наличие мотивации к целенаправленной социально значимой деятельности; стремление быть полезным, интерес к социальному сотрудничеству.</p> <p>Исследовательские и проектные формы работы, развивающие навыки использования различных средств познания, накопления знаний о мире (языковая, читательская культура, деятельность в информационной, цифровой среде).</p>

					<p>пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки.</p> <p>Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя.</p>	
<b>IV</b>	<b>Цель шахматной партии</b>	8	Игровая практика, диалог	<a href="https://subjects.uchi.ru/courses/chess">https://subjects.uchi.ru/courses/chess</a>	<p>Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Открытый шах. Двойной шах.</p> <p>Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, пешкой (простые приемы).</p> <p>Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.</p> <p>Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат.</p> <p>Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.</p>	Учебные задачи направленные на приобретение опыта успешного межличностного общения; готовность к разнообразной совместной деятельности, активное участие в коллективных учебно-исследовательских, проектных и других творческих работах
<b>V</b>	<b>Игра всеми фигурами из начального положения</b>	3	Игровая практика, диалог	<a href="https://subjects.uchi.ru/courses/chess">https://subjects.uchi.ru/courses/chess</a>	<p>Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснения о том, как лучше начинать шахматную партию).</p> <p>Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения. Демонстрация коротких партий. Повторение программного материала – викторина «В стране шахмат». Игра всеми фигурами из начального положения.</p>	Учебные задачи направленные на осознанный выбор и построение индивидуальной траектории образования и жизненных планов с учетом личных и общественных интересов и потребностей
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО</b>		34		<a href="https://subjects.uchi.ru/courses/chess">https://subjects.uchi.ru/courses/chess</a>		

ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ					
-----------------------	--	--	--	--	--

## 8 КЛАСС

№	Наименование раздела	Кол-во часов	Форма проведения занятия	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Основное содержание	Виды деятельности учащихся с учетом рабочей программы воспитания
	<b>Повторение изученного материала.</b>	2	Беседа, вводный инструктаж	<a href="https://subjects.uchi.ru/course/s/chess">https://subjects.uchi.ru/course/s/chess</a>	Повторение программного материала, изученного за год обучения.	Беседа на установку на активное участие в решении практических задач, осознание важности образования на протяжении всей жизни для успешной профессиональной деятельности и развитие необходимых умений.
<b>I.</b>	<b>Краткая история шахмат.</b>	1	Игровая практика, диалог	<a href="https://subjects.uchi.ru/course/s/chess">https://subjects.uchi.ru/course/s/chess</a>	Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.	Диалог, направленный на понимание своей сопричастности к прошлому, настоящему и будущему своей Родины — России, Российского государства. Творческая работа, направленная на воспитание на основе духовно-нравственной культуры народов России, традиционных религий народов России, формирование традиционных российских семейных ценностей; воспитание честности, доброты, милосердия, справедливости, дружелюбия и взаимопомощи, уважения к старшим, к памяти предков.
<b>II.</b>	<b>Шахматная нотация.</b>	2	Игровая практика, диалог	<a href="https://subjects.uchi.ru/course/s/chess">https://subjects.uchi.ru/course/s/chess</a>	Происхождение шахмат. Легенды о шахматах. Чатуранга и шатрандж. Шахматы проникают в Европу. Просмотр диафильма «Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат». Чемпионы мира по шахматам. Игровая практика. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация.	Учебные задачи направленные на приобретение опыта успешного межличностного общения; готовность к разнообразной совместной деятельности, активное участие в коллективных учебно-исследовательских, проектных и других творческих работах

					<p>Запись шахматной партии. Запись начального положения.</p> <p>Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Игровая практика (с записью шахматной партии или фрагмента шахматной партии).</p>	
<b>Ш.</b>	<b>Ценность шахматных фигур.</b>	4	Игровая практика, диалог	<a href="https://subjects.uchi.ru/course/s/chess">https://subjects.uchi.ru/course/s/chess</a>	<p>Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Достижение материального перевеса. Защита.</p>	<p>Учебные ситуации направленные на наличие мотивации к целенаправленной социально значимой деятельности; стремление быть полезным, интерес к социальному сотрудничеству.</p> <p>Исследовательские и проектные формы работы, развивающие навыки использования различных средств познания, накопления знаний о мире (языковая, читательская культура, деятельность в информационной, цифровой среде).</p>
<b>IV.</b>	<b>Техника матования одинокого короля.</b>	4	Игровая практика, диалог	<a href="https://subjects.uchi.ru/course/s/chess">https://subjects.uchi.ru/course/s/chess</a>	<p>Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.</p>	<p>Учебные задачи направленные на приобретение опыта успешного межличностного общения; готовность к разнообразной совместной деятельности, активное участие в коллективных учебно-исследовательских, проектных и других творческих работах</p>
<b>V.</b>	<b>Достижение мата без жертвы материала</b>	3	Игровая практика, диалог	<a href="https://subjects.uchi.ru/course/s/chess">https://subjects.uchi.ru/course/s/chess</a>	<p>Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.</p>	<p>Учебные ситуации направленные на наличие мотивации к целенаправленной социально значимой деятельности; стремление быть полезным, интерес к социальному сотрудничеству.</p> <p>Исследовательские и проектные формы работы, развивающие навыки</p>

						использования различных средств познания, накопления знаний о мире (языковая, читательская культура, деятельность в информационной, цифровой среде).
<b>VI.</b>	<b>Шахматная комбинация.</b>	15	Игровая практика, диалог	<a href="https://subjects.uchi.ru/course/s/chess">https://subjects.uchi.ru/course/s/chess</a>	Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).	Учебные ситуации направленные на наличие мотивации к целенаправленной социально значимой деятельности; стремление быть полезным, интерес к социальному сотрудничеству. Исследовательские и проектные формы работы, развивающие навыки использования различных средств познания, накопления знаний о мире (языковая, читательская культура, деятельность в информационной, цифровой среде).
	<b>Повторение программного материала</b>	3	Игровая практика, диалог	<a href="https://subjects.uchi.ru/course/s/chess">https://subjects.uchi.ru/course/s/chess</a>	Повторение программного материала, изученного за первый и второй год обучения.	Учебные задачи направленные на приобретение опыта успешного межличностного общения; готовность к разнообразной совместной деятельности, активное участие в коллективных учебно-исследовательских, проектных и других творческих работах
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		34				

## 9 КЛАСС

№	Наименование раздела	Кол-во часов	Форма проведения занятия	Электронные (цифровые) образовательные ресурсы	Основное содержание	Виды деятельности учащихся с учетом рабочей программы воспитания
	<b>Повторение пройденного материала</b>	1	Беседа, вводный инструктаж	<a href="https://subjects.uchi.ru/course/s/chess">https://subjects.uchi.ru/course/s/chess</a>	Повторение программного материала, изученного за предыдущие года обучения	Беседа на установку на активное участие в решении практических задач, осознание важности образования на протяжении всей жизни для успешной профессиональной деятельности и развитие необходимых умений.
<b>I</b>	<b>Шахматная партия и три стадии партии</b>	2	Игра, диалог	<a href="https://subjects.uchi.ru/course/s/chess">https://subjects.uchi.ru/course/s/chess</a>	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.	Учебные задачи направленные на приобретение опыта успешного межличностного общения; готовность к разнообразной совместной деятельности, активное участие в коллективных учебно-исследовательских, проектных и других творческих работах
<b>II</b>	<b>Основы дебюта</b>	9	Игра, диалог	<a href="https://subjects.uchi.ru/course/s/chess">https://subjects.uchi.ru/course/s/chess</a>	Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкостей”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.	Учебные ситуации направленные на наличие мотивации к целенаправленной социально значимой деятельности; стремление быть полезным, интерес к социальному сотрудничеству. Исследовательские и проектные формы работы, развивающие навыки использования различных средств познания, накопления знаний о мире (языковая, читательская культура, деятельность в информационной, цифровой среде).
<b>III</b>	<b>Основы миттельшпиля</b>	10	Игра, диалог	<a href="https://subjects.uchi.ru/course/s/chess">https://subjects.uchi.ru/course/s/chess</a>	Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиля. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах.	Учебные ситуации направленные на наличие мотивации к целенаправленной социально значимой деятельности; стремление быть полезным, интерес к социальному сотрудничеству.



					<p>Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, “рентгена”, перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.</p>	<p>Исследовательские и проектные формы работы, развивающие навыки использования различных средств познания, накопления знаний о мире (языковая, читательская культура, деятельность в информационной, цифровой среде).</p>
<b>IV</b>	<b>Основы эндшпиля</b>	11	Игра, диалог	<p><a href="https://subjects.uchi.ru/course/s/chess">https://subjects.uchi.ru/course/s/chess</a></p>	<p>Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило “квадрата”. Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Удивительные ничейные положения (два коня против короля, слон и пешка против короля, конь и пешка против короля). Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшпиле.</p>	<p>Исследовательские и проектные формы работы, развивающие навыки использования различных средств познания, накопления знаний о мире (языковая, читательская культура, деятельность в информационной, цифровой среде).</p>

	<b>Повторение программног о материала. Решение заданий</b>	1	Игра, диалог	<a href="https://subjects.uchi.ru/course/s/chess">https://subjects.uchi.ru/course/s/chess</a>	Повторение программного материала.	
ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ		34				

**Приложение 1.**  
Дидактические игры и игровые задания.

«**Горизонталь**». Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками и пешками).

«**Вертикаль**». То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

«**Диагональ**». То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

«**Волшебный мешочек**». В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников пытается на ощупь определить, какая фигура спрятана.

«**Угадай-ка**». Педагог словесно описывает одну из фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

«**Секретная фигура**». Все фигуры стоят на столе в 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 пытаются угадать, какая фигура загадана.

«**Что общего?**» Педагог берет две шахматные фигуры, и дети говорят, чем похожи друг на друга фигуры, чем отличаются (цвет, форма).

«**Большая и маленькая**». Педагог ставит на стол шесть разных фигур. Дети по одному выходят и называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Вскоре все фигуры расставлены по росту.

«**Кто сильнее?**» Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: «Какая фигура сильнее? На сколько очков?»

«**Обе армии равны**». Педагог ставит на столе от одной до пяти фигур и просит ребят расположить на своих досках другие наборы фигур так, чтобы сумма очков в армиях учителя и ученика были равны.

«**Мешочек**». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«**Да или нет?**» Педагог берет две шахматные фигуры, а дети отвечают, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«**Не зевай!**» Педагог говорит какую-либо фразу о начальном положении, например: «Ладья стоит в углу», и бросает кому-либо из учеников мяч; если утверждение верно, то мяч следует поймать.

«**Игра на уничтожение**» - важная игра курса. Именно здесь все плюсы шахмат начинают «работать» на ученика – формируется внутренний план действий, 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 фигурв должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

«**Лабиринт**». Белая фигурв 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 ни разу не оказаться под боем 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 на уничтожение, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на поля, 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 две черные фигуры, но так, чтобы не оказаться под боем.

**«Взятие».** Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

**«Защита».** Нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

*Примечание.* Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как «Лабиринт» и т.п., где присутствуют «заколдованные» фигуры и «заминированные» поля) моделируют в доступном для детей виде те или иные ситуации, с которыми шахматисты сталкиваются в игре за шахматной доской. При этом все игры и задания являются занимательными и развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

**«Два хода».** Для того, чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход педагога ученик отвечает двумя своими ходами подряд.

## Приложение 2. Дидактические задания.

**«Мат в один ход».** «Поставь мат в один ход нерокированному королю». «Поставь детский мат». Белые или черные начинают и дают мат в один ход.

**«Поймай ладью».** «Поймай ферзя». Надо найти такой ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.

**«Защита от мата».** Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход (в данном разделе в отличие от второго года обучения таких видов несколько).

**«Выведи фигуру».** Определяется, какую фигуру и на какое поле лучше развить.

**«Поставь мат «повторюшке» в один ход».** Требуется поставить мат в один ход противнику, который слепо копирует ваши ходы.

**«Мат в два хода».** В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

**«Выигрыш материала».** «Накажи пешкоеда». Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.

**«Можно ли побить пешку?»** Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.

**«Захвати центр».** Надо найти ход, ведущий к захвату центра.

**«Можно ли сделать рокировку?»** Надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.

**«Чем бить фигуру?»** Надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

**«Сдвой противнику пешки».** Требуется так побить фигуру противника, чтобы у него образовались сдвоенные пешки.

**«Выигрыш материала».** Надо провести тактический прием и остаться с лишним материалом.

**«Мат в три хода».** Здесь требуется пожертвовать материал и объявить красивый мат в три хода.

**«Мат в два хода».** Белые начинают и дают мат в два хода.

**«Мат в три хода».** Белые начинают и дают мат в три хода.

**«Выигрыш фигуры».** Белые проводят тактический маневр и выигрывают фигуру.

**«Квадрат».** Надо определить, удастся ли провести пешку в ферзи.

**«Проведи пешку в ферзи».** Требуется провести пешку в ферзи.

**«Выигрыш или ничья?»** Нужно определить, выиграно ли данное положение.

**«Куда отступить королем?»** Надо выяснить, на какое поле следует первым ходом отступить королем, чтобы добиться ничьей.

**«Путь к ничьей».** Точной игрой нужно добиться ничьей.

**«Самый слабый пункт».** Требуется провести анализ позиции и отыскать в лагере черных самый слабый пункт.

**«Вижу цель!»** Сделать анализ позиции и после оценки определить цель для белых.

**«Объяви мат в два хода».** Требуется пожертвовать материал и объявить мат в два хода.

**«Сделай ничью».** Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей.

**«Выигрыш материала».** Надо провести тактический прием или комбинацию и достичь материального перевеса.