

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Средняя общеобразовательная школа № 9 им. Х.Ч.Кубанова с.Джага»**

« Рассмотрено»


на заседании МО  
протокол №1  
от «28» августа  
Руководитель

« Согласовано»

зам.дир по УВР  
от «29» августа

  
Г.Х.Джаттоева

« Утверждаю»

Директор МКОУ « СОШ № 9  
им.Х.Ч.Кубанова с.Джага»  
Приказ №39 от « 29» августа  
  
Х.Х.Гебенев

**Рабочая программа кружка  
«Шахматы» в центре «Точка Роста»**

**Составитель : педагог-психолог Чомаева А.О**

**Количество часов :34ч**

**2023-2024 уч.год**

## 1. Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы кружка.

Личностными результатами изучения данного внеурочного курса являются:

- развитие любознательности и сообразительности;
- развитие целеустремлённости, внимательности, умения контролировать свои действия;
- развитие навыков сотрудничества со сверстниками;
- развитие наглядно-образного мышления и логики.

**Предметные и метапредметные результаты** представлены в содержании программы в разделах «Учащиеся должны знать» и «Учащиеся должны уметь».

Внеурочная деятельность в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта организуется по основным направлениям развития личности: спортивно-оздоровительное, общеинтеллектуальное, социальное, духовно-правственное, общекультурное.

Программа кружка «Шахматы» относится к общеинтеллектуальному направлению внеурочной деятельности обучающихся 5-9 классов. Программа составлена с учетом требований ФГОС ООО и основной образовательной программы.

Кружок «Шахматы» входит во внеурочную деятельность по направлению «Общеинтеллектуальное развитие личности». Программа кружка ориентирована на учащихся 12-16 лет. Главная цель внеурочного курса — развитие мышления школьника во всех его проявлениях — от наглядно-образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого. Достоинство шахмат как модели для изучения некоторых универсальных понятий и закономерностей в начальной школе заключается в том, что это игра. Очень интересную мысль о сути игры высказал И. Рыбин: «Всё разнообразие изобретённых человечеством игр — это, в сущности, множество моделей, которые имитируют различные типы тактических и стратегических задач мышления. Развлекательная форма игр выполняет ту же функцию, что и всё остальное, предназначенное для поощрения к жизненно необходимому поведению».

Содержание программы разбито на четыре модуля: поб8ч, 1-3, а 4модуль- 103ч из которых можно скомпоновать курс, рассчитанный на преподавание шахмат в течение четырёх лет с периодичностью один раз в неделю, или в течение двух лет с периодичностью два раза в неделю, или в течение трёх лет (один год с периодичностью два раза в неделю и два года с периодичностью один раз в неделю).

Учителю даётся право перераспределять количество часов, отведённое на изучение конкретных тем, а также варьировать последовательность прохождения тем в зависимости от собственного опыта, подготовленности учащихся, а также от условий работы в данном классе. В программе представлены основные требования к знаниям и умениям учащихся на конец обучения, по каждому модулю.

### Ценностные ориентиры содержания кружка.

Шахматы способствуют улучшению внимания школьника, а это одна из главных задач, стоящих перед учителями начальной школы. Шахматы учат ребёнка предупреждать и контролировать угрозы противника. В данном случае развитию внимания способствует мотивация, возникающая у школьника в процессе интеллектуального единоборства.

Важной задачей для современной школы является развитие наглядно-образного мышления; курс А.З. Зака по развитию наглядно-образного мышления фактически почти целиком построен на материале, практически идентичном шахматам. На шахматном материале очень удобно формировать у школьника рефлексию и определять её глубину. Наиболее близким к шахматам предметом является математика, и в частности геометрия. Геометрическая составляющая шахмат особенно сильна. Например, правило квадрата и приём «Треугольник» в пешечном эндшпиле расширяют представления школьника об особенностях использования геометрических фигур в шахматной борьбе.

Уже в начале курса сведения об именах линий и полей при изучении темы «Шахматная доска» являются материалом по теме «Кодирование информации» — одной из важнейших в школьном курсе информатики.

Шахматы являются также удобным материалом для моделирования различных процессов.



## 2. Содержание программы

### Модуль I

Шахматная доска и фигуры

Шахматная доска. Поля, линии. Легенда о возникновении шахмат.

Обозначение полей и линий. Шахматные фигуры и их обозначения.

Ходы и взятия фигур

Ходы и взятия ладьи, слона, ферзя, короля и пешки. Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске. Угроза, нападение, защита. Превращение и взятие на проходе пешкой. Значение короля.

Шах. Короткая и длинная рокировка. Начальная позиция. Запись шахматных позиций. Практическая игра.

Цель и результат шахматной партии. Шах, мат и пат

Способы защиты от шаха. Открытый, двойной шах. Мат. Сходство и различие между понятиями шаха и мата. Алгоритм решения задач на мат в один ход. Пат. «Бешеные» фигуры. Сходство и различие между понятиями мата и пата. Выигрыш, ничья, виды ничьей (в том числе вечный шах). Правила шахматных соревнований. Шахматные часы.

Запись шахматных ходов

Принцип записи перемещения фигуры. Полная и краткая нотация. Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки. Шахматный диктант.

Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен

Ценность фигур. Единица измерения ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске. Размен. Равноценный и неравноценный размен. Материальный перевес, качество.

Общие принципы разыгрывания дебюта

Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте. Классификация дебютов. Анализ учебных партий. Дебютные ловушки.

Раннее развитие ферзя

Дебютные ловушки.

**К концу изучения модуля I учащиеся должны знать:**

- шахматную доску и её структуру;
- обозначение полей и линий;
- ходы и взятия всех фигур, рокировку;
- основные шахматные понятия (шах, мат, пат, выигрыш, ничья, ударность и подвижность фигур, ценность фигур, угроза, нападение, защита, три стадии шахматной партии, развитие и др.);
- уметь:
  - играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
  - записывать партии и позиции, разыгрывать партии по записи;
  - находить мат в один ход в любых задачах такого типа;
  - оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- определять общую цель и пути её достижения;
- решать лабиринтные задачи (маршруты фигур) на шахматном материале.

## Модуль II

### Повторение

Ходы и взятия фигур. Понятия шаха, мата и пата. Задачи на ценность. Правила записи ходов. Принципы игры в дебюте, анализ учебных партий.

Защита

Понятие о защите. Уничтожение атакующей фигуры, уход из-под удара, перекрытие линии атаки, защита атакующей фигуры своей фигурой, контратака.

Реализация большого материального перевеса

Матование одинокого короля ферзём и ладьёй, двумя ладьями, королём и ферзём, королём и ладьёй как игры с выигрышной стратегией. Матовые и патовые позиции. Стратегии оттеснения одинокого короля на край доски. Оппозиция.

Эндшпиль

Общие принципы разыгрывания эндшпилей, их классификация.

—Пешечные эндшпили. Король и пешка против короля. Роль оппозиции, правило квадрата, ключевые поля. Король и крайняя пешка против короля. Треугольник как средство вынуждения цугцванга. Пешечный прорыв.

—Ладейные эндшпили. Ладья и пешка против короля. Позиция Филidora. Мост и его построение. Правило Тарраша. Ферзь против пешки.

Алгоритм выигрыша.

Практическая игра

Контроль за соблюдением шахматных правил и качеством записи.

Анализ ошибок.

**К концу изучения модуля II учащиеся должны знать:**

—выигрышные стратегии матования одинокого короля;

уметь:

—ставить мат одинокому королю двумя ладьями, королём и ферзём, королём и ладьёй из любой позиции;

—понимать причины своего выигрыша и проигрыша;

—сравнивать и анализировать действия других игроков;

—разыгрывать простейшие пешечные и ладейные эндшпили.

## Модуль III

### Повторение

Способы защиты от нападения. Матование одинокого короля. Простейшие пешечные и ладейные эндшпили.

Тактика в шахматах

Тактические приёмы и комбинации.

Определение комбинации

Вариант, форсированный вариант, жертва. Двойной удар, связка, открытое нападение, слабость последней горизонтали. Устранение защиты, отвлечение, завлечение, блокировка, освобождение пространства, перекрытие, «мельница», «френтсен», перегрузка, разрушение пешечного прикрытия короля — основные идеи комбинаций. Комбинации на сочетание идей.

Практическая игра

**К концу изучения модуля III учащиеся должны знать:**

—основные идеи комбинаций различных типов;

уметь:

—осуществлять простейшие комбинации;

—определять наиболее эффективные способы достижения результата.

## Модуль IV

### Атака в шахматной партии

Король в центре. Атака позиции короткой рокировки. Атака при раз-  
посторонних рокировках.

Оценка позиции

Оценка позиции как разложение позиции на элементы. Материаль-  
ное соотношение, положение в центре, сильные и слабые поля, развитие  
фигур и наличие угроз с обеих сторон как статические факторы, опреде-  
ляющие оценку позиции. Понятие о динамике позиции.

Игра в середине партии

Что делать после дебюта. Слабые поля. Временные и постоянные сла-  
бости. Расположение фигур. Плохие и хорошие фигуры. Ограничение по-  
движности фигур. Блокада. Централизация. Открытые линии.

Полуоткрытые линии. Концентрация сил для атаки важного пункта. От-  
крытие и закрытие линий. Два слона. 7 и 8 горизонтали. Форпост. Фор-  
пост на e5. Форпост на d5. Слабость комплекса полей. Фигуры и пешки  
в центре. Висячие пешки. Изолированные пешки. Центр и операции на  
фланге. Практическая игра



### 3.Календарно-тематическое планирование.

#### Модуль I

Фигуры и шахматная доска (3 ч)		
1-2	Шахматная доска. Поля, линии. Обозначение полей и линий.	2
3-4	Легенда о возникновении шахмат.	2
5-6	Шахматные фигуры и их обозначения.	2
Ходы и взятия фигур (12 ч)		
7-8	Ходы ладьи, слона, ферзя, короля и пешки.	2
9-10	Взятие ладьи, слона, ферзя, короля и пешки.	2
11-12	Практическая игра.	2
13-14	Ударность и подвижность фигур в зависимости от положения на доске.	2
15-16	Угроза, нападение, защита.	2
17-18	Превращение и взятие на проходе пешкой.	2
19-20	Значение короля.	2
21-22	Шах	2
23-24	Короткая и длинная рокировка.	2
25-26	Начальная позиция.	2
27-28	Запись шахматных позиций.	2
29-30	Практическая игра.	2
Цель и результат шахматной партии. (20 ч)		
31-32	Шах, мат и пат.	2
33-34	Способы защиты от шаха.	2
35-36	Открытый, двойной шах.	2

37-38	Мат.	2	
39-40	Сходство и различие между понятиями шаха и мата.	2	
41-42	Алгоритм решения задач на мат в один ход	2	
43-44	Пат.«Бешеные» фигуры.	2	
45-46	Сходство и различие между понятиями мата и пата.	2	
47-48	Выигрыш, ничья, виды ничьей.	2	
49-50	Правила шахматных соревнований. Шахматные часы.	2	
<b>Запись шахматных ходов (4 ч)</b>			
51-52	Принцип записи перемещения фигуры. Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки.	2	
53-54	Полная и краткая нотация. Шахматный диктант.	2	
<b>Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (4 ч)</b>			
55-56	Ценность фигур. Единица измерения ценности. Изменение ценности в зависимости от ситуации на доске.	2	
57-58	Размен. Равноценный и неравноценный размен. Материальный перевес, качество.	2	
<b>Общие принципы разыгрывания дебюта (12 ч)</b>			
59-60	Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте.	2	
61-62	Классификация дебютов.	2	
	Анализ учебных партий	2	
63-64	Раннее развитие ферзя.	2	
65-68	Дебютные ловушки.	4	



## Модуль 2

№п/п	Тема занятия	Кол. часов
<b>Повторение (12ч)</b>		
1-2	Ходы и взятия фигур.	2
3-4	Понятия шаха, мата и пата.	2
5-6	Задачи на ценность.	2
7-8	Правила записи ходов.	2
9-10	Принципы игры в дебюте.	2
11-12	Анализ учебных партий.	2
<b>Защита (12ч)</b>		
13-14	Понятие о защите.	2
15-16	Уничтожение атакующей фигуры.	2
17-18	Уход из-под удара.	2
19-20	Перекрытие линии атаки.	2
21-22	Защита атакованной фигуры своей фигурой.	2
23-24	Контратака.	2
<b>Реализация большого материального перевеса (20 ч)</b>		
25-26	Матование одинокого короля ферзём и ладьёй, двумя ладьями, королём и ферзём, королём и ладьёй как игры с выигрышной стратегией.	2
27-28	Матование одинокого короля ферзём и ладьёй.	2
29-30	Матование одинокого короля двумя ладьями.	2
31-32	Матование одинокого короля королём и ферзём.	2
33-34	Матование одинокого короля королём и ладьёй.	2
35-36	Матование одинокого короля королём и ладьёй.	2
37-38	Матовые и патовые позиции.	2
39-40	Матовые и патовые позиции.	2
41-42	Стратегии оттеснения одинокого короля на край доски.	2
43-44	Оппозиция.	2

Эндшпиль (18ч)		
45-46	Общие принципы разыгрывания эндшпилей.	2
47-48	Классификация эндшпилей.	2
49-50	Классификация эндшпилей.	2
51-52	Защита от эндшпиля.	2
53-54	Защита от эндшпиля.	2
55-56	Пешечные эндшпили.	2
57-58	Пешечные эндшпили.	2
59-60	Ладейные эндшпили.	2
61-62	Ладейные эндшпили.	2
Практическая игра (6 ч)		
63-64	Контроль за соблюдением шахматных правил и качеством записи.	2
65-66	Контроль за соблюдением шахматных правил и качеством записи.	2
67-68	Анализ ошибок.	2

### Модуль 3

№п/п	Тема занятия	Кол. часов
<b>Повторение (3 ч)</b>		
1-2	Способы защиты от нападения.	2
3-4	Матование одинокого короля.	2
5-6	Простейшие пешечные и ладейные эндшпили.	2
<b>Тактика в шахматах и определение комбинации (58 ч)</b>		
7-8	Тактические приёмы и комбинации.	2
9-10	Тактические приёмы и комбинации.	2
11-12	Форсированный вариант.	2
13-14	Форсированный вариант.	2
15-16	Вариант жертва.	
17-18	Вариант жертва.	2
19-20	Двойной удар.	2
21-22	Двойной удар.	2
23-24	Связка.	2
25-26	Связка.	2
27-28	открытое нападение.	2
29-30	открытое нападение.	2
31-32	слабость последней горизонтали.	2
33-34	слабость последней горизонтали.	2
35-36	Устранение защиты.	2
37-38	Устранение защиты.	2
39-40	Отвлечение, завлечение.	2
41-42	Отвлечение, завлечение.	2
43-44	Блокировка.	2
45-46	Блокировка.	2
47-48	Освобождение пространства.	2
49-50	Освобождение пространства.	2
51-52	Перекрытие.	2
53-54	«Мельница», «рентген», перегрузка.	2
55-56	«Мельница», «рентген», перегрузка.	2
57-58	«Мельница», «рентген», перегрузка.	2
59-60	Разрушение пешечного прикрытия	2



	короля.		
61-62	Разрушение пешечного прикрытия короля.	2	
63-64	Комбинации на сочетание идей.	2	
<b>Практическая игра (4 ч)</b>			
65-66	Практическая игра	2	
67-68	Практическая игра	2	

### Модуль 4

№п/п	Тема занятия	Количество часов
<b>Атака в шахматной партии (9 ч)</b>		
1-3	Король в центре.	3
4-6	Атака позиции короткой рокировки.	3
7-9	Атака при разносторонних рокировках.	3
<b>Оценка позиции (9 ч)</b>		
10-12	Оценка позиции как разложение позиции на элементы.	3
13-15	Материальное соотношение, положение в центре, сильные и слабые поля, развитие фигур и наличие угроз с обеих сторон как статические факторы, определяющие оценку позиции.	3
16-18	Понятие о динамике позиции.	3
<b>Игра в середине партии (66 ч)</b>		
19-21	Что делать после дебюта.	3
22-24	Слабые поля.	3
25-27	Временные и постоянные слабости.	3
28-30	Центр и операции на фланге.	3
31-33	Расположение фигур.	3
34-36	Плохие и хорошие фигуры.	3
37-39	Ограничение подвижности фигур.	3
40-42	Блокада.	3
43-45	Централизация.	3
46-48	Открытые линии.	3
49-51	Полуоткрытые линии.	3
52-54	Концентрация сил для атаки важного	3

55-57	Открытие и закрытие линий.	3
58-61	Два слона.	3
62-64	7 и 8 горизонтали.	3
65-67	Форпост.	3
68-69	Форпост на e5.	3
70-72	Форпост на d5.	3
73-75	Слабость комплекса полей.	3
76-78	Фигуры и пешки в центре.	3
79-81	Висячие пешки.	3
82-84	Изолированные пешки.	3
<b>Практическая игра (6 ч)</b>		
85-87	Практическая игра	3
88-90	Практическая игра	3
91-93	Практическая игра	3
94-96	Практическая игра	3
97-99	Практическая игра	3
100-103	Практическая игра	3

#### Материально-техническое обеспечение занятий.

Компьютерный класс с возможностью выхода в Интернет

\*Онлайн шахматы

\*тренажеры для игры

Шахматные доски для игры в парах

Магнитная шахматная доска для фронтальной работы

Шахматные часы