

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Комитет по образованию Псковской области**

**Управление образования администрации Псковского района**

**МБОУ "Стремуткинская СОШ "**

**РАССМОТРЕНО**

на МО начальных  
классов

\_\_\_\_\_  
Протокол №1 от «27» 08  
2025 г.

**СОГЛАСОВАНО**

Зам.дир.по УВР

\_\_\_\_\_  
Михайлова Е.Ю.  
Приказ №92-О от «29» 08  
2025 г.

**УТВЕРЖДЕНО**

Директор

\_\_\_\_\_  
Трофимова М.Г.  
Приказ №92-О от «29» 08  
2025 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

(ID 9235913)

**Шахматы**

для обучающихся 2 классов

**д.Соловьѝ 2025**

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

### ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ]

#### Общая характеристика

Программа «Шахматы во втором классе» разработана на основе Программы

«Шахматы – школе», автор И.Г. Сухин. Актуальность программы обусловлена тем, что в начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей.

Стержневым моментом занятий является деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

Шахматы в начальной школе положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отставать в развитии от своих сверстников, особенно тем из них, кто живет в сельских регионах, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

### ЦЕЛИ ИЗУЧЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ]

#### Цели

1. Обучить правилам игры в шахматы.
2. Сформировать умения играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса.
3. Воспитать уважительное отношение в игре к противнику.

#### Задачи:

1. Познакомить с шахматными терминами, шахматными фигурами и шахматным кодексом.
2. Научить ориентироваться на шахматной доске.

3. Научить правильно помещать шахматную доску между партнерами; правильно расставлять фигуры перед игрой; различать горизонталь, вертикаль, диагональ.
4. Познакомить с ценностью шахматных фигур, сравнительной силой фигур.
5. Сформировать умение записывать шахматную партию.
6. Сформировать умение проводить элементарные комбинации.
7. Развивать восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

## МЕСТО КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ] В ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЕ

Место курса

Во 2 классах на изучение курса отводится 1 час в неделю, суммарно 34 часа.

## ФОРМЫ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ]

Формы проведения

Занятие по программе состоит из нескольких частей: вводно-подготовительной части (подготовка к уроку), основной части (постановка учебной задачи и поиск её решения через диалог учителя с обучающимися, коллективная работа на демонстрационной доске и с учебником, работа с шахматным словарём и материалом из рубрики «Интересные факты», самостоятельная работа и самопроверка) и заключительной части (подведение итогов).

## СОДЕРЖАНИЕ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ ]

### 2 КЛАСС

#### Ввод данных

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

*Дидактические игры и задания:* «Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».

2. ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

*Дидактические игры и задания:* "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая".

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

*Дидактические игры и задания:* "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). 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, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

*Дидактические игры и задания:* "Игра на уничтожение", "Один в поле воин", "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Кратчайший путь", "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру", "Ограничение подвижности".

**Примечание.** Все дидактические игры и задания из этого раздела (даже такие на первый взгляд странные, как "Лабиринт", "Перехитри часовых" и т. п., где присутствуют "заколдованные" фигуры и "заминированные" поля) моделируют в доступном для детей 7-8 лет виде те или иные реальные ситуации, с которыми сталкиваются шахматисты в игре на шахматной доске. При этом все игры и задания являются занимательными и

развивающими, эффективно способствуют тренингу образного и логического мышления.

5. **ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ.** Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.

*Дидактические игры и задания:*

"Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха", "Мат или не мат", "Первый шах", "Рокировка".

6. **ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ.**

Самые общепредставления о том, как начинать шахматную партию.

*Дидактические игры и задания*

"Два хода"

## ПЛАНИРУЕМЫЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### ЛИЧНОСТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

#### Ввод данных

- проявление чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России через достижения отечественной сборной команды страны на мировых первенствах, чемпионатах Европы, Всемирных шахматных олимпиад;
- проявление уважительного отношения к сверстникам, культуры общения и взаимодействия, нравственного поведения, проявление положительных качеств личности, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам, решение проблем в процессе занятий шахматами;
- ценности здорового и безопасного образа жизни, усвоение правил безопасного поведения в учебной, соревновательной, досуговой деятельности и чрезвычайных ситуациях при занятии шахматами.

### МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

#### Ввод данных

- умение самостоятельно определять цели и задачи своего обучения средствами шахмат, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности в физкультурно-спортивном направлении;
- умение планировать пути достижения целей с учетом наиболее эффективных способов решения задач средствами плавания в учебной, игровой, соревновательной и досуговой деятельности, соотносить свои действия с планируемыми результатами в шахматах, определять и корректировать способы действий в рамках предложенных условий;
- умение владеть основами самоконтроля, самооценки, выявлять, анализировать и находить способы устранения ошибок при выполнении технических приемов и соревнований по шахматам;
- умение организовывать совместную деятельность с учителем и сверстниками, работать индивидуально и в группе, формулировать, аргументировать и отстаивать свое мнение, соблюдать нормы информационной избирательности, этики и этикета.

## ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

### 2 КЛАСС

#### Ввод данных

- уметь видеть нападение со стороны партнера, защищать свои фигуры, нападать и создавать угрозы;
- защищать свои фигуры от нападения и угроз;
- решать шахматные задачи на тактику и видеть следующие тактические угрозы в партиях: двойной удар, связку, ловлю фигуры, сквозной удар, мат на последней горизонтали, открытый и двойной шахи;
- ставить мат одинокому королю ладьей и королем;
- разыгрывать шахматную партию с партнером от начала и до конца, правильно выводя фигуры в дебюте;
- реализовывать большое материальное преимущество.

**ТЕМАТИЧЕСКОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ**  
**2 КЛАСС**

<b>№ п/п</b>	<b>Наименование разделов и тем программы</b>	<b>Количество часов</b>	<b>Основное содержание</b>	<b>Основные виды деятельности</b>	<b>Электронные (цифровые) образовательные ресурсы</b>
1	Шахматная доска	4	Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.		
2	Шахматные фигуры	13	Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.		
3	Начальная расстановка фигур	1	Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в		

			<p>начальной позиции;  правило "ферзь любит свой цвет"; связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.</p>		
4	<p>Ходы и взятие фигур</p>	5	<p>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,</p>		

			ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.		
5	Цель шахматной партии	6	Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и ее правила.		
6	Игра всеми фигурами из начального положения	5	Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.		
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		34			

# ПОУРОЧНОЕ ПЛАНИРОВАНИЕ

## 2 КЛАСС

№ п/п	Тема урока	Количество часов			Электронные цифровые образовательные ресурсы
		Всего	Контрольные работы	Практические работы	
1	Шахматная доска.	1			
2	Шахматная доска.	1			
3	Шахматная доска.	1			
4	Знакомство с шахматной нотацией.	1			
5	Шахматные фигуры.	1			
6	Начальное положение.	1			
7	Ладья.	1			
8	Ладья.	1			
9	Слон.	1			
10	Слон.	1			
11	Ладья против слона.	1			
12	Ферзь.	1			
13	Ферзь.	1			
14	Ферзь против ладьи и слона.	1			
15	Конь.	1			
16	Конь.	1			
17	Конь против ферзя, ладьи, слона.	1			

18	Пешка.	1			
19	Пешка.	1			
20	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1			
21	Король.	1			
22	Король против других фигур.	1			
23	Шах.	1			
24	Шах.	1			
25	Мат.	1			
26	Мат.	1			
27	Мат.	1			
28	Ничья, пат.	1			
29	Рокировка.	1			
30	Шахматная партия.	1			
31	Шахматная партия	1			
32	Шахматная партия.	1			
33	Повторение программного материала.	1			
34	Повторение программного материала.	1			
<b>ОБЩЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЧАСОВ ПО ПРОГРАММЕ</b>		34	0	0	

