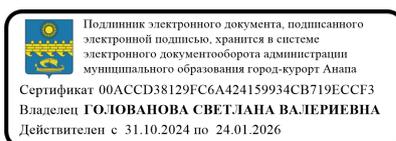


Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
средняя общеобразовательная школа №4  
муниципального образования город-курорт Анапа  
имени Героя Российской Федерации Вячеслава Михайловича Евскина  
(МБОУ СОШ № 4 им.В.М. Евскина)

Утверждена:

На заседании педагогического  
совета  
От «30» мая 2025 г.  
Протокол № 15



Утверждаю

Директор МБОУ СОШ №4  
им. В.М. Евскина  
Голованова С.В.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**  
**Общеинтеллектуальной направленности**  
**« Шахматная азбука »**

Уровень программы: ознакомительный  
Срок реализации программы: (34 часа)  
Возрастная категория программы: 7-14 лет  
Состав группы: до 25 чел  
Форма обучения: очная  
Вид программы: модифицированная  
Программа реализуется на внебюджетной основе  
ID-номер Программы в Навигаторе:

**Автор-составитель:**  
**Левковец Татьяна Юрьевна**

### Пояснительная записка

Программа составлена в соответствии с нормативно-правовыми документами:

1. Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании Российской Федерации».
2. Федеральный закон Российской Федерации от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся».
3. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года, утвержденная распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.
4. Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей, утвержденная приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели региональных систем дополнительного образования детей».
6. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи».
7. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ, Москва, 2015 г. – Информационное письмо 09-3242 от 18.11.2015 г.
8. Краевые методические рекомендации по проектированию дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ (РМЦ, 2020 г.)
9. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23 августа 2017 года № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ».

«Шахматная азбука» реализует общеинтеллектуальное направление во внеурочной деятельности в рамках Федерального государственного образовательного стандарта общего образования.

**Актуальность** данного курса обусловлена тем, что в школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Введение Шахмат позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Шахматы в 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 помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некомуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что начальный курс по обучению игре в шахматы максимально прост и доступен школьникам. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. Программа предназначена для занятий начинающих шахматистов.

### **Цель:**

- создание условий для достижения учащимися необходимого для жизни в обществе социального опыта, развитие интеллектуальных способностей и творческого потенциала, создание условий для многогранного развития и социализации каждого обучающегося в свободное от учёбы время;
- развитие мышления школьника во всех его проявлениях - от наглядно-образного мышления до комбинаторного, тактического и творческого.

### **Задачи:**

- развитие внимания и мотивации школьника;
- развитие наглядно-образного мышления;
- организация общественно-полезной и досуговой деятельности обучающихся;
- включение учащихся в разностороннюю деятельность;
- формирование навыков позитивного коммуникативного общения;
- воспитание трудолюбия, способности к преодолению трудностей, целеустремлённости и настойчивости в достижении результата;

### **Ценностные ориентиры содержания курса.**

Шахматы способствуют улучшению внимания школьника. Шахматы учат ребёнка предупреждать и контролировать угрозы противника. Обучение школьников шахматам даёт положительные результаты уже сегодня, но от использования межпредметных связей можно ожидать дополнительного эффекта. Эффект будет получен за счёт комплексного представления школьнику знаний и, как следствие, ускорения развития ученика. Шахматы имеют тесные межпредметные связи почти со всеми предметами, составляющими базовый компонент образования в школе. Специфика шахматной игры позволяет понять основы различных наук на шахматном материале.

Курс шахмат также обеспечивает пропедевтику менеджмента, так как в процессе игры реализуются функции контроля, планирования и анализа, как и при любом процессе управления. Шахматная партия является цепочкой принимаемых обеими сторонами решений, а каждый ход -это аргумент в споре двух конфликтующих структур.

Шахматы являются также удобным материалом для моделирования различных процессов.

## **Объём программы**

На реализацию программы, которая является по сути введением, отводится 1 час в неделю, 34 часа в год.

Учителю дается право перераспределять количество часов, отведенное на изучение конкретных тем, а также варьировать последовательность прохождения тем в зависимости от собственного опыта, подготовленности обучающихся, а также от условий работы в данном классе.

## **Ожидаемые результаты:**

- овладение навыками игры в шахматы;
- интеллектуальное развитие детей;
- результативное участие в соревнованиях различных уровней.

## **Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения программы курса « Шахматная азбука ».**

*Личностными результатами изучения данного внеурочного курса являются:*

- развитие любознательности и сообразительности;
- развитие целеустремленности, 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 «Обучающиеся должны знать» и «Обучающиеся должны уметь».

## **К концу изучения модуля I обучающиеся должны знать:**

- шахматную доску и её структуру;
- обозначение полей 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.);

## **К концу изучения модуля I обучающиеся должны 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.

## **Содержание курса «Шахматная азбука»**

(34 ч – 1 ч в неделю)

## Модуль I

Шахматная доска и фигуры (3 ч). Шахматная доска. Поля, линии. Легенда о возникновении шахмат. Обозначение полей и линий. Шахматные фигуры и их обозначения. Ходы и взятия фигур (13 ч). 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 (10 ч). 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 (2 ч). Принцип записи перемещения фигуры. Полная и краткая нотация. Условные обозначения перемещения, взятия, рокировки. Шахматный диктант. Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (2 ч). 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 (3ч).

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

### Тематическое планирование

№ п/п	Темы	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Шахматная доска и фигуры	3	1	2
2	Ходы и взятия фигур	13		
	Шахматные фигуры.	1	1	
	Начальное положение.	1	1	
	Ладья	2	1	1
	Слон.	2	1	1
	Ладья против слона.	1	1	
	Ферзь.	2	1	1

	Ферзь противладьи и слона.	1	1	
	Конь.	2	1	1
	Конь против ферзя, ладьи, слона	1	1	
3	Цель и результат шахматной партии. Понятия «шах», «мат», «пат».	10		
	Пешка.	2	1	1
	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	1	
	Король.	2	1	1
	Король против других фигур.	1	1	
	Шах.	2	1	1
	Мат	2	1	1
4	Запись шахматных ходов	2		
	Условные обозначения перемещения, взятия.	1	1	
	Рокировка.	1	1	
6	Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен			
	Ценность фигур. Единица измерения ценности.	1	1	
	Размен. Равноценный и неравноценный размен.	1	1	
	<b>Общие принципы разыгрывания дебюта</b>	<b>3</b>		

	Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте.	1	1	
	Дебютные ловушки	1	1	
11	<b>Подведение итогов курса. Шахматные соревнования</b>	2		2
	<b>Итого</b>	<b>34</b>	<b>23</b>	<b>11</b>

### Календарно-тематическое планирование курса « Шахматная азбука »

№ п/п	Дата	Тема занятия	Кол-во часов 34 ч	Содержание деятельности
<b>Шахматная доска и фигуры (3 ч)</b>				
1/1		Шахматная доска.	1	Чтение дидактической сказки "Удивительные приключения шахматной доски". Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля. Чередование белых и черных полей на шахматной доске. Шахматная доска и шахматные поля квадратные.
2/2		Шахматная доска.	1	Расположение доски между партнерами. Горизонтальная линия. 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. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль".
3/3		Шахматная доска.	1	Диагональ. Отличие диагонали от горизонтали и вертикали. Количество полей в диагонали. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали. Центр. Форма центра. Количество полей в центре.

1/4		Шахматные фигуры.	1	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр диафильма "Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Волшебный мешочек", "Угадайка", "Секретная фигура", "Угадай", "Что общего?", "Большая и маленькая"
-----	--	-------------------	---	---

2/5		Начальное положение.	1	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Просмотр диафильма "Книга шахматной мудрости. Второй шаг в мир шахмат". Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".
3/6		Ладья.	1	Место ладьи в начальном положении. Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
4/7		Ладья.	1	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".
5/8		Слон.	1	Место слона в начальном положении. Ход слона, взятие.
6/9		Слон.	1	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (слон против слона, два слона против одного, два слона против двух), "Ограничение подвижности".
7/10		Ладья против слона.	1	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против слона, две ладьи против слона, ладья против двух слонов, две

				ладьи против двух слонов, сложные положения), "Ограничение подвижности".
8/11		Ферзь.	1	Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат".
9/12		Ферзь.	1	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".
10/13		Ферзь против ладьи и слона.	1	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ладьи, ферзь против слона, ферзь против ладьи и слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".
11/14		Конь.	1	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".
12/15		Конь.	1	Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух), "Ограничение подвижности".
13/16		Конь против ферзя,	1	Дидактические задания "Пере-

		ладьи, слона.		хитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Игра на уничтожение" (конь против ферзя, конь против ладьи, конь против слона, сложные положения), "Ограничение подвижности".
<b>Цель и результат шахматных партий. Шах, мат и пат (10 ч)</b>				
1/17		Пешка.	1	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Лабиринт", "Один в поле воин".
2/18		Пешка.	1	Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против пешки, две пешки против одной, одна пешка против двух, две пешки против двух, многопешечные положения), "Ограничение подвижности".
3/19		Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	1	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" (пешка против ферзя, пешка против ладьи, пешка против слона, пешка против коня, сложные положения), "Ограничение подвижности".
4/20		Король.	1	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Ди-

				дактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).
5/21	1а.-13.02	Король.	1	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля).
6/22		Король против других фигур.	1	Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (король против ферзя, король против ладьи, король против слона, король против коня, король против пешки), "Ограничение подвижности".
7/23		Шах.	1	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".
8/24		Шах.	1	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".
9/25		Мат.	1	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".
10/26		Мат.	1	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход".

<b>Запись шахматных ходов (2 ч)</b>				
1/27		Условные обозначения перемещения, взятия.	1	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур. Дидактическое задание "Дай мат в один ход".
2/28		Рокировка.	1	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".
<b>Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен (2 ч)</b>				
1/29		Ценность фигур. Единица измерения ценности.	1	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".
2/30		Размен. Равноценный и неравноценный размен.	1	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию). Дидактическая игра "Два хода".
<b>Общие принципы разыгрывания дебюта (4ч)</b>				
1/31		Мобилизация фигур, безопасность короля, борьба за центр и расположение пешек в дебюте.	1	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта. Игра всеми фигурами из начального положения.
2/32		Раннее развитие ферзя.	1	Демонстрация коротких партий. Игра всеми фигурами из начального положения.
3-4/34		Дебютные ловушки. Подведение итогов.	2	Соревнования

### **Материально – техническое обеспечение**

#### **Учебно – методический комплект:**

А.А. Тимофеев "Программа курса "Шахматы в школе", 2011

Сборник программ внеурочной деятельности. 1-4 классы / под ред. Н.Ф. Виноградовой – М.: «Вентана-Граф», 2012.

#### **Методические пособия:**

Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.

Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу. – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.

#### **Экранно – звуковые пособия:**

Сухин И. Приключения в Шахматной стране. Первый шаг в мир шах-мат. – М.: 1990.

Игры в шахматы

**Технические средства обучения:**

Компьютер

Шахматы