

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение  
Самарской области средняя общеобразовательная школа имени Героя Советского Союза  
И.М.Пенькова с. Марьевка муниципального района Пестравский  
Самарской области

ПРОВЕРЕНО

Зам. директора по УВР

---

Мешалкина И. С.  
«29» августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО

Директор ГБОУ СОШ с.  
Марьевка

---

Внуков В.В.  
Приказ №77 от «29» августа  
2025 г.

**Рабочая программа внеурочной деятельности  
ШАХМАТЫ В ШКОЛЕ  
Класс 6**

**Количество часов по учебному плану: 1 час в неделю (34 часа в год)**

**Автор программы: Штанова Н.Б.**

РАССМОТРЕНО

на заседании МО учителей  
математики, физики, информатики  
Протокол №1 от «29» августа 2025 г.  
Руководитель МО Штанова

с. Марьевка 2025

## **Пояснительная записка.**

Рабочая программа по предмету «Шахматы» для 5 - 6 классов составлена на основе:

- Авторской программы Волкова Е.И., Прудникова Е.А. Шахматы в школе. Рабочие программы. 1–4 годы обучения : учеб. пособие для общеобразоват. организаций / Е. А. Прудникова, Е. И. Волкова. – М. : Просвещение

**Учебно-методический комплект, на основе которого реализуется образовательная программа:**

- ✓ Волкова Е. И., Прудникова Е. А. «Шахматы в школе» 5 класс: учебник для общеобразовательных организаций: М., «Просвещение», 2021
- ✓ Волкова Е. И., Прудникова Е. А. «Шахматы в школе» 6 класс: учебник для общеобразовательных организаций: М., «Просвещение», 2021
- ✓ Волкова Е. И., Прудникова Е. А. «Шахматы в школе». Рабочая тетрадь. 1-ый год обучения: М., «Просвещение», 2017

**Количество часов, на которое рассчитана Рабочая программа.**

Рабочая программа рассчитана на 68 ч. на два года обучения:

### **1. Результаты освоения курса внеурочной деятельности «Шахматы» ЛИЧНОСТНЫЕ, МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ И ПРЕДМЕТНЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ КУРСА ВНЕУРОЧНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ**

Данная Программа предусматривает достижение определённых результатов: личностных, метапредметных и предметных.

**Личностные результаты освоения Программы** – отражают индивидуальные личностные качества обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения программного материала. Это:

- формирование основ российской гражданской идентичности, чувства гордости за свою Родину, российский народ и историю России;
- ориентация на моральные нормы и их выполнение, способность к моральной децентрации;
- формирование чувства прекрасного и эстетического чувства на основе знакомства с мировой и отечественной шахматной культурой;
- формирование основ шахматной культуры;
- понимание необходимости личного участия в формировании собственного здоровья;
- понимание основных принципов культуры безопасного, здорового образа жизни;
- 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;
- этические чувства доброжелательности, толерантности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам и обстоятельствам других людей;
- умение управлять своими эмоциями;
- дисциплинированность, внимательность, трудолюбие и упорство в достижении поставленных целей;
- навыки творческого подхода в решении различных задач, к работе на результат;
- оказание бескорыстной помощи окружающим.

Метапредметные результаты освоения Программы - характеризуют уровень

сформированности универсальных учебных действий: познавательных, коммуникативных и регулятивных.

**Познавательные УУД:**

- умение с помощью педагога и самостоятельно выделять, и формулировать познавательную цель деятельности в области шахматной игры;
- овладение способом структурирования шахматных знаний;
- овладение способом выбора наиболее эффективного способа решения учебной задачи в зависимости от конкретных условий;
- овладение способом поиска необходимой информации;
- умение совместно с учителем самостоятельно ставить и формулировать проблему, самостоятельно создавать алгоритмы деятельности при решении проблемы творческого или поискового характера;
- овладение действием моделирования, а также широким спектром логических действий и операций, включая общие приёмы решения задач;
- умение строить логические цепи рассуждений;
- умение анализировать результат своих действий;
- умение воспроизводить по память информацию;
- умение устанавливать причинно – следственные связи;
- умение логически рассуждать, просчитывать свои действия, предвидеть реакцию соперника, сравнивать, развивать концентрацию внимания, умение находить нестандартные решения.

**Коммуникативные УУД:**

- находить компромиссы и общие решения, разрешать конфликты на основе согласования различных позиций;
- формулировать, аргументировать и отстаивать своё мнение, уметь вести дискуссию, обсуждать содержание и результаты совместной деятельности;
- умение донести свою позицию до других;
- умения учитывать позицию партнёра (собеседника), организовывать и осуществлять сотрудничество и кооперацию с учителем и сверстниками, адекватно передавать информацию и отображать предметное содержание и условия деятельности в речи.

**Регулятивные УУД:**

- умение планировать, контролировать и объективно оценивать свои умственные, физические, учебные и практические действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- способность принимать и сохранять учебную цель и задачу, планировать её реализацию (в том числе во внутреннем плане), контролировать и оценивать свои действия, вносить соответствующие корректизы в их выполнение.

**Предметные результаты освоения Программы** – характеризуют умение и опыт обучающихся, которые приобретаются и закрепляются в процессе освоения учебного предмета «Шахматы».

В результате освоения обязательного минимума знаний при обучении по Программе обучающиеся должны приобрести:

- знания о роли физической культуры для укрепления здоровья человека (физического, интеллектуального и духовно-нравственного), о её позитивном влиянии на развитие человека (физическое, интеллектуальное, эмоциональное, социальное), о физической культуре и здоровье как факторах успешной учёбы и социализации;
- знания о истории развития шахмат, характеристика роли шахмат и их значения в жизнедеятельности человека, её места в физической культуре и спорте;
- знания в области терминологии шахматной игры, их функционального смысла и направленности действий при закреплении изученного шахматного материала в двигательной активности;

- умение участвовать в интеллектуально – физкультурной деятельности (интеллектуально – спортивных динамичных играх, подвижных играх разнообразной интенсивности, соревнованиях и турнирах, спортивных эстафетах и шахматных праздниках- навык организации отдыха и досуга с использованием шахматной игры и подвижных игр.

### **Планируемые предметные результаты.**

#### **К концу первого учебного года обучающиеся должны:**

- объяснять шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- знать шахматные фигуры: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- знать правила хода и взятия каждой фигуры;
- ориентироваться на шахматной доске; играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно располагать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать короля, объявлять шах, ставить мат, решать элементарные задачи на мат в один ход;
- знать, что такое ничья, пат и вечный шах;
- знать «цену» каждой шахматной фигуры;
- усвоить технику матования одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, ферзем и королем;
- овладеть способом «взятия на проходе»;
- записывать шахматную партию;
- уметь играть целую шахматную партию с соперником от начала и до конца с записью своих ходов и ходов соперника.

## **2. Содержание курса внеурочной деятельности «Шахматы» с указанием форм организации и видов деятельности**

Настоящая программа включает два основных раздела:

- Теоретические основы и правила шахматной игры
- Практико-соревновательная деятельность

### **Теоретические основы и правила шахматной игры (60 часов)**

#### **История шахмат (2 ч)**

История зарождения и развития шахматной игры, ее роль в современном обществе. Чемпионы мира по шахматам. Современные выдающиеся отечественные и зарубежные шахматисты.

#### **Базовые понятия шахматной игры (58 ч)**

Правила техники безопасности во время занятий шахматами, понятие о травмах и способах их предупреждения. Правила поведения шахматистов, шахматный этикет. Шахматные соревнования и правила их проведения.

Структура и содержание тренировочных занятий по шахматам. Основные термины и понятия в шахматной игре: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, шахматные фигуры (ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король); ход и взятие каждой фигурой, нападение, начальное положение, ход, взятие, удар, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья, ценность шахматных фигур, сравнительная сила фигур, основные тактические приемы; шахматная партия, запись шахматной партии.

#### **Практико-соревновательная деятельность (8 часов)**

Данный вид деятельности включает в себя конкурсы решения позиций, спарринги,

соревнования, шахматные праздники.

### 3. Тематическое планирование курса внеурочной деятельности «Шахматы»

№ п/п	Тема, раздел	Количество часов
<b>Раздел 1. Теоретические основы и правила шахматной игры.</b>		
1	Сведения из истории шахмат.	2
2	Базовые понятия шахматной игры.	58
<b>Раздел 2. Практико-соревновательная деятельность.</b>		
3	Конкурсы решения позиций	-
4	Соревнования	6
5	Шахматные праздники	2
Итого:		68

### Тематическое планирование курса внеурочной деятельности «Шахматы» (5 класс)

№ урока n/n	Тема занятия	Кол -во часов	«Точка роста» и высоко технологичное оборудование
<i><b>Сведения из истории шахмат (1 час)</b></i>			
1.	Шахматы - мои друзья. История возникновения шахмат.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
<i><b>Базовые понятия шахматной игры (29 часов)</b></i>			
2 (1)	Шахматная доска.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
3 (2)	Горизонталь.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
4 (3)	Вертикаль.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
5 (4)	Диагональ.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
6 (5)	Шахматная нотация.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
7 (6)	Шахматные фигуры и начальная позиция	1	Шахматный стол, шахматы,

			проектор, ноутбук
8 (7)	Ладья.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
9 (8)	Слон.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
10 (9)	Ферзь	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
11 (10)	Конь.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
12 (11)	Пешка.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
13 (12)	Превращение пешки	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
14 (13)	Король.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
15 (14)	Ценность фигур.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
16 (15)	Нападение	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
17 (16)	Взятие. Взятие на проходе.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
18 (17)	Шах и защита от шаха.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
19 (18)	Мат.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
20 (19)	Пат - ничья.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
21 (20)	Рокировка.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
22 (21)	Основные принципы игры в начале партии	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
23 (22)	Мат двумя ладьями одинокому королю.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
24 (23)	Мат ферзём и ладьёй одинокому королю.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
25 (24)	Мат ферзём и королём одинокому королю.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
26 (25)	Материальное преимущество	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
27 (26)	Нарушение основных принципов игры в начале партии.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
28 (27)	Партии – миниатюры.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
29 (28)	Запись шахматной партии.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук

30 (29)	Шахматный этикет.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
<b><i>Соревнования (3 часа)</i></b>			
31 (1)	Шахматный турнир.	1	Шахматный стол, шахматы, ноутбуки
32 (2)	Шахматный турнир.	1	Шахматный стол, шахматы, ноутбуки
33 (3)	Шахматный турнир.	1	Шахматный стол, шахматы, ноутбуки
<b><i>Шахматные праздники (1 час)</i></b>			
34 (1)	Спортивно - шахматный праздник.	1	

### **Тематическое планирование курса внеурочной деятельности «Шахматы» (6 класс)**

<i>№ урока n/n</i>	<i>Тема занятия</i>	<i>Кол-во часов</i>	<i>«Точка роста» и высоко технологичное оборудование</i>
<b><i>Сведения из истории шахмат (1 час)</i></b>			
1.	Шахматы - мои друзья.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
<b><i>Базовые понятия шахматной игры (29 часов)</i></b>			
2 (1)	Шахматные фигуры.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
3 (2)	Белые и черные фигуры.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
4 (3)	Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
5 (4)	Сравнительная сила фигур.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
6 (5)	Ценность шахматных фигур.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
7 (6)	Начальная позиция. Расстановка фигур перед шахматной партией.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
8 (7)	Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи. Взятие.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
9 (8)	Слон. Белопольные и чернопольные слоны.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
10 (9)	Разноцветные и одноцветные слоны. Качество.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
11 (10)	Легкая и тяжелая фигура	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук

12 (11)	Ладья против слона.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
13 (12)	Ферзь. Место ферзя в начальном положении.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
14 (13)	Ход ферзя. Взятие.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
15 (14)	Конь. Место коня в начальном положении.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
16 (15)	Ход коня.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
17 (16)	Пешка. Место пешек в начальном положении.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
18 (17)	Ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
19 (18)	Ход пешки. Взятие.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
20 (19)	Король. Место короля в начальном положении.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
21 (20)	Ход короля. Взятие.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
22 (21)	Шах. Шах - угроза королю.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
23 (22)	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
24 (23)	Зашита от шаха.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
25 (24)	Мат. Мат - цель игры.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
26 (25)	Мат ферзем, ладьей, слоном, пешкой.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
27 (26)	Шахматная партия.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
28 (27)	Начало шахматной партии.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
29 (28)	Короткие шахматные партии.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
30 (29)	Короткие шахматные партии.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
<b>Соревнования (3 часа)</b>			
31 (1)	Шахматный турнир.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
32 (2)	Шахматный турнир.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
33 (3)	Шахматный турнир.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук
<b>Шахматные праздники (1 час)</b>			
34 (1)	Спортивно - шахматный праздник.	1	Шахматный стол, шахматы, проектор, ноутбук