

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Общеобразовательная автономная некоммерческая организация

Частная школа «Премьер»

РАССМОТРЕНА

Руководитель МО

—

Тонкушена С.Н.

[Приказ №1] от «[число]»

[месяц] [год] г.

СОГЛАСОВАНА

Заместитель по УВР

—

Леванова Р.В.

[Приказ №1] от «[число]»

[месяц] [год] г.

УТВЕРЖДЕНА

Директор школы

—

Лейкус А.В.

[Приказ №1] от «[число]»

[месяц] [год] г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**внеурочной деятельности «Шахматы» для 0 класса (подготовка к
школе)**

р.п. Кольцово

2026-2027

1. Пояснительная записка

Программа внеурочной деятельности «Шахматы» для обучающихся 0 класса (дети 6–7 лет, подготовка к школе) направлена на развитие логического и пространственного мышления, внимания, памяти, умения планировать свои действия и принимать решения, а также на формирование навыков сотрудничества и уважительного отношения к сопернику.

Шахматы в дошкольном возрасте рассматриваются не столько как спортивная дисциплина, сколько как развивающая игровая технология: через знакомство с шахматными фигурами, правилами ходов и простыми игровыми ситуациями ребёнок тренирует когнитивные способности, важные для успешного освоения математики, чтения и письма. Занятия строятся в форме игровых этюдов, мини-задач, дидактических игр и коротких тренировочных партий с постепенным усложнением.

Программа адаптирована под условия частной школы «Премьер» (р. п. Кольцово): малые группы, индивидуальный подход, межпредметные связи (с математикой, развитием речи, окружающим миром), а также с учётом необходимости плавного перехода к требованиям начального общего образования.

2. Перечень нормативных документов согласно ФГОС

Программа разработана в соответствии со следующими нормативными документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный государственный образовательный стандарт дошкольного образования (ФГОС ДО);
- Федеральный государственный образовательный стандарт начального общего образования (ФГОС НОО) — в части преемственности образовательных результатов;
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодёжи»;
- Методические рекомендации Министерства просвещения РФ по организации внеурочной деятельности и интеллектуального развития детей дошкольного и младшего школьного возраста;
- Локальные акты частной школы «Премьер» (учебный план, положение о рабочей программе, правила внутреннего распорядка).

3. Цели и задачи курса

Цель: развитие интеллектуальных способностей, логического мышления и регулятивных умений детей 6–7 лет средствами шахматной игры, формирование готовности к успешному обучению в школе.

Задачи:

- **Образовательные:** познакомить с шахматной доской, нотацией в упрощённой форме, названиями и возможностями всех шахматных фигур, базовыми правилами игры (ход, взятие, шах, мат, пат — в доступном объёме), сформировать умение ориентироваться на плоскости (вертикаль, горизонталь, диагональ), выполнять простые шахматные задания.
 - **Развивающие:** развивать зрительно-пространственное восприятие, внимание, память, логическое и вариативное мышление, способность анализировать ситуацию и планировать ходы, навыки самоконтроля и самооценки.
 - **Воспитательные:** воспитывать терпение, усидчивость, умение достойно принимать результат (победа/поражение), уважительно относиться к сопернику, соблюдать правила, действовать по инструкции, доводить начатое дело до конца.
-

4. Актуальность и педагогическое обоснование

Актуальность программы обусловлена необходимостью формирования у детей дошкольного возраста предпосылок универсальных учебных действий (УУД): умения ставить цель, планировать, контролировать и оценивать свои действия. Шахматы естественным образом развивают эти навыки через игровую деятельность.

Педагогическое обоснование программы опирается на:

- **игровой принцип подачи материала** — все понятия вводятся через сказки, образы, игровые этюды;
 - **постепенное наращивание сложности** — от знакомства с доской и фигурами к простым позициям и коротким партиям;
 - **деятельностный подход** — ребёнок не запоминает правила «на слух», а многократно проигрывает ситуации на доске;
 - **учёт возрастных особенностей** — короткие задания (5–7 минут), чередование статических и подвижных форм, использование наглядности и тактильных материалов;
 - **интеграцию с другими предметами** — связь с математикой (счёт, сравнение, пространственные отношения), развитием речи (описание ходов, объяснение решений), окружающим миром (образы фигур как персонажи сказок).
-

5. Место курса в учебном плане и преемственность

Курс «Шахматы» реализуется как внеурочная деятельность в объёме 1 часа в неделю (33 часа за год) и входит в общеинтеллектуальное направление внеурочной деятельности.

Преемственность программы обеспечивается:

- с дошкольным этапом — через опору на игровую деятельность, образное мышление, простые алгоритмы;
- с начальной школой — через формирование регулятивных и познавательных УУД (планирование, контроль, анализ, сравнение), развитие пространственного мышления и навыков работы с условными обозначениями, что соотносится с

требованиями ФГОС НОО к результатам освоения математики, информатики и курса внеурочной деятельности в 1–4 классах.

Программа дополняет курсы по математике и развитию логики, усиливая их за счёт практического применения пространственных и логических операций.

Объём: 33 часа (1 час в неделю, 33 учебные недели).

Распределение по триместрам:

- 1-й триместр (01.09–22.11): ориентировочно 11 недель → 11 часов;
- 2-й триместр (23.11–19.02): ориентировочно 12 недель → 12 часов;
- 3-й триместр (01.03–28.05): ориентировочно 10 недель → 10 часов.

6. Особенности реализации программы

- **Форма организации:** фронтальная с элементами парной работы; чередование показа педагога, индивидуальных заданий и коротких тренировочных партий (1–3 хода с каждой стороны).
- **Методы:** игровой, метод образных ассоциаций, метод пошагового инструктажа, метод «найди и покажи», метод мини-задач и этюдов.
- **Дозирование нагрузки:** чередование сидячих и двигательных форм; продолжительность одного вида деятельности — не более 5–7 минут; обязательное включение динамических пауз и зрительной гимнастики.
- **Материально-техническое обеспечение:** демонстрационная шахматная доска (на стене/мольберте), индивидуальные шахматные доски (картонные/магнитные) с фигурами, карточки-схемы с позициями, фишки/маркеры для обозначения полей, кубики или карточки для игровых заданий, таймер (песочные часы на 1–3 минуты), дидактические материалы (раскраски с доской, лабиринты «проведи фигуру», карточки «найди путь»).
- **Безопасность:** использование только крупных, устойчивых фигур; контроль за организацией пространства (чтобы дети не задевали соседей); исключение соревновательного давления, акцент на развитии и прогрессе каждого ребёнка.

7. Общая характеристика программы

Программа состоит из следующих содержательных линий:

1. **Шахматная доска и ориентирование на плоскости** — поля, цвета, вертикали, горизонтали, диагонали, центр, края.
2. **Шахматные фигуры и их возможности** — названия, внешний вид, логика ходов, сравнение силы и мобильности фигур.
3. **Правила игры в упрощённой форме** — ход, взятие, специальные правила (рокировка — ознакомительно, превращение пешки — ознакомительно).
4. **Элементарные тактические приёмы** — защита, нападение, вилка, связка (на уровне образов и простых примеров).
5. **Простейшие шахматные задачи и этюды** — «съешь фигуру», «дойди до поля», «защити короля».
6. **Игровая практика** — мини-партии, турниры без акцента на результат, игры по правилам с контролем времени.
7. **Шахматная культура** — правила поведения за доской, обращение с фигурами, уважение к сопернику, запись результата в простой форме (плюс/минус/равно).

8. Планируемые результаты освоения программы

Личностные результаты:

- положительное отношение к интеллектуальным играм и учебной деятельности;
- готовность соблюдать правила и действовать по инструкции;
- умение спокойно воспринимать результат игры, проявлять уважение к сопернику;
- проявление инициативы и самостоятельности при решении простых шахматных задач.

Метапредметные результаты:

- умение ориентироваться на плоскости, использовать понятия «вертикаль», «горизонталь», «диагональ», «центр», «край»;
- способность планировать 1–2 хода вперёд, анализировать позицию по простым критериям («чья фигура под ударом», «куда можно пойти»);
- навыки самоконтроля: проверять свой ход, сравнивать с образцом, исправлять ошибки;
- умение работать в паре, договариваться о правилах мини-партии, соблюдать очерёдность.

Предметные результаты:

- называть все шахматные фигуры, различать их по внешнему виду и возможностям;
- правильно расставлять фигуры на доске;
- выполнять ходы и взятия всеми фигурами в простых позициях;
- понимать и применять базовые понятия: «шах», «мат» (в простых примерах), «защита», «нападение»;
- решать элементарные шахматные задачи на 1–2 хода;
- играть короткие тренировочные партии (до 10–15 ходов) с соблюдением правил и норм шахматной культуры.

9. Содержание программы

Раздел 1. Знакомство с шахматами

- история шахмат в доступной форме (сказка о шахматном королевстве);
- шахматная доска: цвета полей, счёт клеток, центр и края;
- вертикали, горизонтали, диагонали: как их находить и показывать;
- правила обращения с доской и фигурами.

Раздел 2. Шахматные фигуры

- пешка: ход, взятие, правило «на проходе» (ознакомительно), превращение (образно);
- конь: ход буквой «Г», особенности прыжка;
- слон: движение по диагоналям, белопольные и чернопольные слоны;
- ладья: движение по вертикалям и горизонталям;
- ферзь: «универсальная» фигура, сила и мобильность;
- король: главная фигура, ходы и ограничения, понятие «шах» и «мат».

Раздел 3. Правила игры

- очередность ходов, взятие фигур;
- специальные ходы: рокировка (ознакомительно);
- завершение партии: мат, ничья (простые примеры);
- запись результата мини-партии в упрощённой форме.

Раздел 4. Тактика и стратегия (на элементарном уровне)

- нападение и защита: простые примеры;
- вилка: когда одна фигура атакует сразу две;
- связка: ограничение подвижности фигуры;
- элементарные задачи: «съешь фигуру», «доведи пешку», «защити короля».

Раздел 5. Игровая практика

- мини-партии с ограниченным числом фигур (король+пешка, король+ладья и т. п.);
- турниры без акцента на результат;
- решение этюдов и задач на демонстрационной доске.

Раздел 6. Шахматная культура и этикет

- правила поведения за доской;
- обращение с фигурами и доской;
- уважительное отношение к сопернику и педагогу;
- подведение итогов партии, простая рефлексия («что получилось», «что попробую в следующий раз»).

10. Поурочное тематическое планирование (33 урока, 3 триместра)

Условные обозначения:

- Д — демонстрация на большой доске;
- И — индивидуальная работа;
- П — работа в парах;
- З — игровые задания и задачи;
- ДП — динамическая пауза.

№	Тема урока	Содержание (основные виды деятельности)	Планируемые результаты
1	«В шахматное королевство!»	Д: сказка о шахматах. Знакомство с доской: цвета, центр, края. Игра «Найди поле по описанию». ДП: «Шаги ладьи» (дети шагают по «клеткам» на полу).	Называет элементы доски. Показывает центр и края. Следует инструкции в игре.

2	«Поля и линии»	Д: вертикали, горизонталы, диагонали. И: карточки «покажи линию». П: «Кто быстрее найдёт вертикаль». З: лабиринт «проведи короля по горизонтали».	Различает вертикали, горизонталы и диагонали. Находит линии по заданию.
3	«Пешка — маленькая, но важная»	Д: ход и взятие пешки. И: расстановка пешек. П: мини-задача «съешь пешку». ДП: «Пешечный марш» (шаги вперёд по очереди).	Выполняет ход и взятие пешкой. Решает простую задачу.
4	«Конь — прыгун»	Д: ход коня буквой «Г». И: карточки с полями для коня. З: «Дойди конём до цели». ДП: имитация прыжков.	Показывает ход коня. Находит возможные поля для коня.
5	«Слон — диагональный страж»	Д: движение слона по диагоналям. И: «поймай слона» (простая задача). П: сравнение слона и пешки (кто дальше ходит).	Понимает движение слона. Сравнивает возможности фигур.
6	«Ладья — прямая дорога»	Д: ход ладьи по вертикали/горизонталы. И: задачи «съешь ладьёй». П: игра «перегони ладью». ДП: шаги «как ладья» (по прямой).	Выполняет ходы ладьёй. Решает простые задачи.
7	«Ферзь — самый сильный»	Д: возможности ферзя. Сравнение ферзя с другими фигурами. З: «найди лучший ход ферзём».	Понимает силу ферзя. Выбирает оптимальный ход в простой позиции.
8	«Король — главный герой»	Д: ходы короля, понятие «шах». И: «уведи короля из-под шаха». П: мини-задачи на защиту короля.	Распознаёт шах. Защищает короля в простой позиции.
9	«Расставляем армию»	И: расстановка всех фигур на доске. Д: контроль правильности. З: карточки-подсказки. ДП: «парад фигур» (каждый называет свою фигуру).	Правильно расставляет фигуры. Использует подсказки.
10	«Мини-партии: король и пешка»	П: партии с ограниченным набором фигур. Д: разбор типичных ошибок. Рефлексия: «что получилось».	Играет короткую партию. Принимает результат спокойно.
11	Итоговое занятие 1-го триместра: «Турнир маленьких королей»	П: короткие партии (3–5 ходов). Д: разбор 1–2 позиций. Награждение	Применяет изученные ходы. Проявляет уважение к соперникам.

		«за старание», «за лучший ход».	
12	«Повторение: линии и фигуры»	Д: экспресс-повтор. И: карточки на определение линий. П: «кто быстрее расставит». З: простые задачи на ходы.	Быстро находит линии. Правильно расставляет фигуры.
13	«Взятие и защита»	Д: примеры нападения и защиты. И: «защити фигуру». П: мини-ситуации «съешь или уйди». ДП: игра «сторож и вор».	Понимает нападение/защиту. Выбирает безопасный ход.
14	«Вилка: одна фигура — две цели»	Д: образная вилка (вилка для еды → вилка в шахматах). И: задачи на вилку конём. П: поиск вилки в простых позициях.	Находит вилку в простой позиции. Объясняет свой выбор.
15	«Связка: фигура не может уйти»	Д: понятие связки (образно). И: карточки со связками. П: обсуждение «почему нельзя ходить».	Распознаёт простую связку. Понимает ограничение подвижности.
16	«Рокировка: большой прыжок»	Д: ознакомительно о рокировке (как король и ладья меняются местами). И: показ на доске. П: «сделай рокировку» (без углубления в правила).	Понимает идею рокировки. Показывает рокировку на доске.
17	«Превращение пешки: чудо-пешка»	Д: превращение в ферзя (образно). И: карточки «пешка дошла — стала...». П: мини-сценки «пешка мечтает стать ферзём».	Понимает превращение пешки. Выбирает фигуру для превращения.
18	«Мат: конец партии»	Д: простые матовые позиции (король в углу, ладья отрезает). И: «поставь мат в 1 ход». П: разбор позиций.	Ставит мат в 1 ход в простых примерах.
19	«Мини-партии: ладья против слона»	П: партии с 3–4 фигурами. Д: подсказки по плану игры. Рефлексия: «какой фигурой ходил чаще».	Применяет ходы фигур в партии. Следит за планом.
20	«Шахматный лабиринт»	И: карточки-лабиринты «проведи ферзя к цели». П: обмен карточками. ДП: «шахматный танец» (движения по линиям).	Решает лабиринты. Передаёт ход партнёру.
21	«Считаем поля»	Д: счёт полей для оценки дальности хода. И: «сколько полей бьёт ладья из центра». П: сравнение фигур по мобильности.	Сравнивает фигуры по количеству полей. Делает выводы.

22	«Турнир без стресса»	П: короткие партии с контролем времени (песочные часы). Д: поддержка и разбор без акцента на победу.	Играет с контролем времени. Спокойно воспринимает результат.
23	Итоговое занятие 2-го триместра: «Шахматная мозаика»	И: сборка мозаики «шахматная доска». П: коллективная задача «расставь фигуры». Рефлексия: «чему научился».	Закрепляет знания о доске и фигурах. Делится успехами.
24	«Шахматные загадки»	Д: педагог показывает простые позиции с «загадкой» (например, «какая фигура под ударом», «куда можно пойти, чтобы не потерять фигуру»). И: карточки с мини-загадками (1–2 хода). П: обсуждение решений в парах. ДП: игра «Тик-так» — дети по очереди делают по 1 ходу в общей мини-позиции на большой доске.	Находит фигуру под ударом. Предлагает безопасный ход. Аргументирует решение 1–2 словами («тут опасно», «тут можно»).
25	«Мини-турнир по правилам»	П: короткие партии (5–7 ходов) с ограниченным набором фигур (король + 2–3 фигуры). Д: напоминание правил поведения за доской, очередности, аккуратного обращения с фигурами. Рефлексия: «что получилось», «что попробую в следующий раз».	Играет по правилам. Соблюдает очерёдность и этикет. Спокойно воспринимает результат партии.
26	«Лабиринт для ферзя»	И: карточки-лабиринты «проведи ферзя к цели, не задев препятствия». Д: разбор 1–2 примеров. П: обмен карточками и взаимопроверка. ДП: «шахматный марш» — шаги по прямой/по диагонали в соответствии с ходами фигур.	Прокладывает маршрут ферзя по диагонали/вертикали/горизонтали. Сравнивает варианты путей.
27	«Вилки и защиты: тренируемся»	Д: повторение понятия «вилка» (конь часто делает вилку). И: задачи «найди вилку конём», «защитись	Распознаёт вилку в простой позиции. Подбирает защиту (увести фигуру, закрыть, съесть атакующую).

		от вилки». П: мини-соревнование «кто найдёт больше вилок на карточке».	
28	«Считаем ходы: план на 2 шага»	Д: образный подход «сначала сюда, потом туда». И: простые позиции «поставь мат в 2 хода» (с подсказками). П: совместное обсуждение плана.	Планирует 2 хода вперёд. Называет цель каждого хода («чтобы он не ушёл», «чтобы поставить мат»).
29	«Шахматная сказка: сочиняем и разыгрываем»	П: коллективное придумывание короткой сказки (3–4 предложения) с героями-фигурами. Распределение ролей: кто какую фигуру «играет». Разыгрывание мини-сценки (1–2 минуты) с простыми действиями.	Связывает образ фигуры с её возможностями. Передаёт характер героя мимикой и словами. Действует в команде.
30	«Турнир с песочными часами»	П: партии с контролем времени (песочные часы на 1–3 минуты). Д: поддержка, разбор 1–2 позиций без акцента на победу. Рефлексия: «какой ход был самым удачным», «что было сложно».	Играет с ограничением по времени. Сохраняет спокойствие при нехватке времени. Принимает результат без агрессии.
31	«Моя любимая фигура: творческий проект»	И: раскрашивание/аппликация «моя любимая фигура», короткая устная презентация «почему я её выбрал» (1–2 фразы). П: выставка работ, взаимные комплименты.	Называет сильные стороны выбранной фигуры. Выражает предпочтения и объясняет их простыми словами.
32	«Репетиция итогового мини-турнира»	П: пробные партии в формате итогового турнира. Д: отработка выхода к доске, представления себя, аккуратных ходов, рукопожатия в начале и конце партии.	Уверенно действует в условиях «турнирной» атмосферы. Соблюдает шахматный этикет. Контролирует эмоции.
33	Итоговое занятие: «Фестиваль шахматных королей»	П: итоговый мини-турнир (короткие партии, без жёсткого ранжирования). Д: награждение символическими значками «За старание», «За лучший ход», «За командную поддержку». Оформление	Демонстрирует освоенные шахматные навыки. Делится успехами и планами. Завершает курс в позитивном эмоциональном состоянии, сохраняет интерес к шахматам.

		«шахматной стены» с карточками достижений детей. Рефлексия: «чему я научился», «что хочу попробовать дальше».	
--	--	---	--

Учебно-методическое обеспечение образовательного процесса (внеурочная программа по шахматам)

Обязательные учебные материалы для ученика

- Шахматная доска и комплект шахматных фигур (для индивидуальной работы либо на пару — в зависимости от организации занятий).
- Шахматные часы (если в программе предусмотрены тренировочные партии с контролем времени).
- Рабочая тетрадь/лист для записи ходов и решения шахматных задач (можно использовать обычные тетради в клетку либо специально разработанные листы с изображением шахматных досок).
- Набор карточек с позициями для разбора (простые задачи на мат в 1 ход, взятие, шах и т. п.) — удобно для фронтальной и парной работы.

Методические материалы для учителя

- Сухин И. Г. Программа курса «Шахматы — школе» (имеет гриф «Рекомендовано Министерством образования РФ») — даёт чёткую структуру тем, логику подачи материала и возрастные акценты.
- Сухин И. Г. «Шахматы, первый год, или Там клетки чёрно-белые чудес и тайн полны» — учебник для 1 класса: много наглядности и игровых заданий, хорошо ложится на начальный этап внеурочной деятельности.
- Сухин И. Г. Пособие для учителя к курсу «Шахматы» — содержит поурочные рекомендации, варианты дидактических игр, сценарии турниров и способы адаптации заданий под разный уровень детей.
- Сборники шахматных задач начального уровня (мат в 1–2 хода, простые тактические приёмы) — для регулярной практики и формирования навыка расчёта вариантов.
- Методические рекомендации по организации шахматных турниров в школе (локальные сценарии мини-турниров, правила жеребьёвки, ведение турнирных таблиц)
- Картотека дидактических игр: «Найди шах», «Поставь мат», «Защити короля», «Собери позицию» и т. д. — поддерживает игровую мотивацию и позволяет дифференцировать задания.

Цифровые образовательные ресурсы и ресурсы сети Интернет

Онлайн-платформы для тренировки и демонстрации:

- Chess.com (раздел для детей и начинающих, задачи, мини-уроки) — можно использовать отдельные задания как дополнительный материал.
- Lichess.org (бесплатные задачи, тренажёры тактики, возможность создавать классы/группы) — удобен для подбора задач по темам и уровням.
- ChessKid.com — детская платформа с простыми уроками, мультфильмами и задачами; подходит для показа фрагментов на уроке.

Цифровые инструменты для педагога:

- Конструкторы презентаций (Яндекс Презентации, PowerPoint, Google Slides) — для создания слайдов с позициями, стрелками, вариантами ответов.
- Сервисы для интерактивных карточек и викторин (LearningApps, Wordwall) — можно делать задания «найди лучший ход», «поставь мат в 1 ход», «определи шах/пат/мат».
- Приложения и программы для визуализации шахматных позиций (ChessBase, ChessKing и аналоги) — для подготовки демонстрационных досок и разбора партий.

Ресурсы для подбора контента и планирования:

- Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов (school-collection.edu.ru) — иногда встречаются методические разработки и сценарии занятий по шахматам.
- Образовательные порталы (Инфоурок, Учи.ру) — подборка шаблонов турнирных таблиц, карточек, раскрасок с шахматной тематикой, викторин.
- YouTube и образовательные каналы — короткие видео с разбором простых тактических приёмов и демонстрацией правил (важно выбирать короткие фрагменты 2–5 минут и проверять соответствие возрасту).

Локальные цифровые материалы:

- Папка с PDF-файлами задач по темам (мат в 1 ход, вилки, связки, защита от шаха) — для быстрой распечатки и раздачи на занятии.
- Шаблоны турнирных таблиц и бланков записи партий (в Excel/Google Sheets) — для проведения мини-турниров и фиксации результатов.
- Банк демонстрационных позиций (JPG/PNG с досками и стрелками) — для разбора на экране или печати на карточки.