Частное общеобразовательное учреждение
«РЖД лицей № 8»

«РАССМОТРЕНО»	«СОГЛАСОВАНО»	«УТВЕРЖДАЮ»
на заседании ШМО	Зам. директора по ВР	Директор РЖД лицея №8
Протокол №1	_____Е.Л. Сатарова	_____И.А. Будников
«28» августа 2026 г.	« 28 » августа 2026 г.	« 31 » августа 2026 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
внеурочной деятельности **«Электронные шахматы»**
Направление: **общеинтеллектуальное**
Целевая группа: обучающиеся 1 класса
Срок реализации: 1 года (33 часа)

Автор – составитель:
Кубрин Антон Сергеевич,
учитель информатики

Пояснительная записка

В настоящее время, когда весь мир вступил в эпоху компьютеров и информационных технологий, особенно большое значение приобретает способность быстро и разумно разбираться в огромном объеме информации, умение анализировать её и делать логические выводы. Очень большую роль в формировании логического и системного мышления играют шахматы. Занятия шахматами способствуют повышению уровня интеллектуального развития детей, развивают умение концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы.

Развитие личности ребенка через шахматную игру происходит на основе ее спортивной направленности. Спорт вырабатывает в человеке ряд необходимых и требуемых в обществе качеств: целеустремленность, волю, выносливость; терпение, концентрацию внимания, смелость, расчет, умение быстро и правильно принимать решения в меняющейся обстановке и т.п.

Занятия шахматами в первом классе приобретают особую значимость, поскольку в это время наиболее интенсивно протекает и, по существу, завершается физиологическое созревание основных мозговых структур. И именно на этом этапе возможно наиболее эффективное воздействие на интеллектуальную и личностную сферы ребёнка, способное компенсировать задержки психического развития, которые зачастую вызваны недостаточным вниманием к воспитанию и развитию детей со стороны родителей.

Программа предусматривает поэтапное последовательное воспитание и развитие таких качеств как: предвидение, умение немного заглядывать в будущее и взвешивать последствия, осторожности, умению видеть взаимоотношения различных фигур и положений, опасности, которым подвергаются фигуры сейчас и в будущем, логическое и перспективное мышление, осмотрительность, умение находить средства, чтобы преодолеть непреодолимые, казалось бы, затруднения.

В обучении используется свободно распространяемое учебное программное обеспечение «Динозавры учат шахматам».

Рабочая программа «Компьютерные шахматы» для обучающихся 1 класса разработана в соответствии:

- с требованиями федерального государственного образовательного стандарта начального общего образования;
- авторской программы «Шахматы» автор А.А.Тимофеев, (Сборник программ внеурочной деятельности под редакцией Н.Ф.Виноградовой 1-4 класс, Москва Издательский центр «Вентана - Граф» 2012 год).
- с образовательными потребностями и запросами участников образовательного процесса, особенностями обучающихся, состоянием учебно-методического и материально-технического обеспечения образовательного процесса.

Ожидаемые результаты:

- овладение навыками игры в шахматы;
- интеллектуальное развитие детей;

Предполагаемые результаты реализации программы

- 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.

К концу изучения учащиеся 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 учащиеся должны уметь:

- играть партию от начала до конца по шахматным правилам;
- оценивать количество материала каждой из сторон и определять наличие материального перевеса;
- планировать, контролировать и оценивать действия соперников;
- определять общую цель и пути её достижения;

Программа состоит из следующих разделов:

1. Шахматная доска и фигуры.
2. Ходы и взятия фигур.
3. Цель и результат шахматной партии.
4. Ценность шахматных фигур. Нападение и защита, размен.

Тематическое планирование

№ п/п	Дата 1	Время проведения занятия	Тема	Часы	Форма занятий	Форма контроля	Место проведения
1	01.09.2026	14:00-14:40	Геометрия шахматной доски	1	теоретическое	опрос	Кабинет информатики
2	08.09.2026	14:00-14:40	Шахматная аннотация	1	теоретическое	опрос	Кабинет информатики
3	15.09.2026	14:00-14:40	Закрепление материала	1	практическое	опрос	Кабинет информатики
4	22.09.2026	14:00-14:40	Ладья. Расстановка фигур	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
5	29.09.2026	14:00-14:40	Слон. Расстановка фигур	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
6	06.10.2026	14:00-14:40	Конь. Расстановка фигур	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики

7	13.10.2026	14:00-14:40	Пешка. Расстановка фигур	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
8	20.10.2026	14:00-14:40	Ферзь. Расстановка фигур	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
9	10.11.2026	14:00-14:40	Король. Расстановка фигур	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
10	17.11.2026	14:00-14:40	Рокировка. Расстановка фигур	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
11	24.11.2026	14:00-14:40	Практическое занятие	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
12	01.12.2026	14:00-14:40	Шах и мат	1	практическое	опрос	Кабинет информатики
13	08.12.2026	14:00-14:40	Ничья и пат	1	практическое	Решение шахматных задач	Кабинет информатики
14	15.12.2026	14:00-14:40	Ценность фигур	1	теоретическое	опрос	Кабинет информатики
15	22.12.2026	14:00-14:40	Советы и подсказки	1	теоретическое	опрос	Кабинет информатики
16	29.12.2026	14:00-14:40	Мат ферзём	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
17	12.01.2027	14:00-14:40	Практическое занятие	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
18	19.01.2027	14:00-14:40	Линейный мат или мат двумя ладьями	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
19	26.01.2027	14:00-14:40	Практическое занятие	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
20	02.02.2027	14:00-14:40	Мат ладьей	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
21	09.02.2027	14:00-14:40	Практическое занятие	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
22	02.03.2027	14:00-14:40	Взятие на проходе	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
23	09.03.2027	14:00-14:40	Борьба пешек.	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
24	16.03.2027	14:00-14:40	Практическое занятие	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
25	23.03.2027	14:00-14:40	Ключевые поля (король с пешкой против короля)	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
26	06.04.2027	14:00-14:40	Практическое занятие	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
27	13.04.2027	14:00-14:40	Мат двумя слонами	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики

28	20.04.2027	14:00-14:40	Практическое занятие	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
29	27.04.2027	14:00-14:40	Закрепление и контроль.	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
30	04.05.2027	14:00-14:40	Конь на минном поле	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
31	11.05.2027	14:00-14:40	Пол мира обойди (игра конем)	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
32	18.05.2027	14:00-14:40	Мат ферзем	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
33	25.05.2027	14:00-14:40	Практическое занятие на www.lichess.org	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
34			Практическое занятие на www.lichess.org	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики
35			Практическое занятие на www.lichess.org	1	практическое	практическая игра	Кабинет информатики