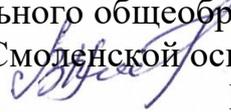


Муниципальное общеобразовательное учреждение
Смоленская основная школа

**Центр дополнительного образования цифрового
и гуманитарного профилей «Точка Роста»**

«Утверждаю»

Директор муниципального общеобразовательного
учреждения Смоленской основной школы


В.В. Питерцев

(подпись) «31» августа 2023 г

(дата утверждения)



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности
«Мир шахмат»**

Возраст детей: 8 - 10 лет

Срок реализации программы: 0,5 года

Педагог дополнительного образования:
Питерцев Владимир Васильевич

Оглавление

	стр.
1. Пояснительная записка	3
2. Организационно-педагогические условия реализации программы	4
3. Планируемые результаты освоения программы.	5
4. Контроль и оценка планируемых воспитательных результатов	6
5. Содержание программы	6
6. Календарно-тематическое планирование	9
7. Отслеживание образовательных результатов	10
8. Список информационных источников	12

1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «Мир шахмат» разработана в соответствии с Федеральным законом от 29.12.2012 N 273-03 "Об образовании в Российской Федерации", «Порядком организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», утверждённой приказом Минобрнауки России от 29.08.2013 № 1008, Концепцией развития дополнительного образования детей.

Рабочая программа по шахматам адресована для детей 8-10 лет, составлена на основе авторской программы «Шахматы - школе» под редакцией И. Г. Сухина, рекомендованной Министерством образования и науки Российской Федерации в соответствии с требованиями ФГОС начального общего образования.

1.1.Актуальность.

В центре современной концепции общего образования лежит идея развития личности ребёнка, формирование его творческих способностей, воспитание важных личностных качеств. Всему этому и многому другому способствует процесс обучения игре в шахматы. Шахматы как специфический вид человеческой деятельности получают всё большее признание в России и во всём мире. Шахматы сближают людей всех возрастов и профессий в любой части Земли. Не случайно Международная шахматная федерация (ФИДЕ) выбрала девиз: «Gens una sumus», «Мы все – одна семья».

Шахматы доступны людям разного возраста, а единая шахматная символика создаёт необходимые предпосылки для международного сотрудничества, обмена опытом. Шахматы – часть мирового культурного пространства. Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отстать в развитии от своих сверстников, открывает дорогу к творчеству сотням тысяч детей некоммуникативного типа. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

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.

1.2. Цель программы.

Создание условий для личностного и интеллектуального развития детей, формирования общей культуры и организации содержательного досуга посредством обучения игре в шахматы.

1.3. Задачи.

Обучающие:

- формирование ключевых компетенций (коммуникативных, интеллектуальных, социальных) средством игры в шахматы;
- формирование критического мышления;
- формировать умение играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- умение находить простейшие тактические идеи и приемы и использовать их в практической игре;
- умение оценивать позицию и реализовать материальный перевес;
- овладение навыками игры в шахматы.

Развивающие:

- формирование конкретного системного мышления, развитие долговременной и оперативной памяти, концентрации внимания, творческого мышления;

- формирование творческих качеств личности (быстрота, гибкость, оригинальность, точность)
- Воспитательные:
- формирование адекватной самооценки, самообладания, выдержки, воспитание уважения к чужому мнению; воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

1.4. Ценностные ориентиры содержания программы.

Шахматы способствуют улучшению внимания детей, учат ребёнка предупреждать и контролировать угрозы противника. В данном случае развитию внимания способствует мотивация, возникающая у ребёнка в процессе интеллектуального единоборства. Важной задачей для современной начальной школы является развитие наглядно-образного мышления. На шахматном материале очень удобно формировать у детей рефлексию и определять её глубину. Обучение детей шахматам даёт положительные результаты уже сегодня, но от использования межпредметных связей можно ожидать дополнительного эффекта. Эффект будет получен за счёт комплексного представления ребёнку знаний и, как следствие, ускорения его развития. Установлено, что шахматы имеют тесные межпредметные связи почти со всеми предметами, составляющими базовый компонент образования в начальной школе. Специфика шахматной игры позволяет понять основы различных наук на шахматном материале. Например, обычное поле шахматной доски может рассматриваться как единица шахматного пространства (философский аспект), как элемент множества полей, образующих линию, или как множество, являющееся пересечением других множеств — вертикали, горизонтали и диагонали (теория множеств), как элемент кодирования (информатика) или как точка в системе координат (математика). Наиболее близким к шахматам предметом является математика, и в частности геометрия. Геометрическая составляющая шахмат особенно сильна. Например, правило квадрата и приём «Треугольник» в пешечном эндшпиле расширяют представления ребёнка об особенностях использования геометрических фигур в шахматной борьбе. Уже в начале курса сведения об именах линий и полей при изучении темы «Шахматная доска» являются материалом по теме «Кодирование информации» — одной из важнейших в школьном курсе информатики. Курс шахмат также обеспечивает пропедевтику курса 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.

2. Организационно-педагогические условия реализации программы.

2.1. Адресат программы, категория обучающихся.

Дополнительная образовательная программа «Мир шахмат» рассчитана для детей 8-10 лет. Численный состав кружка - 12 человек. Программа «Мир шахмат» физкультурно-спортивного направления.

2.2.. Условия реализации программы

Объем программы: программа рассчитана на 1 год обучения (34 часа)

Режим занятий обусловлен нормативно-правовой базой общеобразовательной школы, ориентированной на обучение детей младшего школьного возраста. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 40 минут.

Форма организации занятия: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность), формы проведения занятия - беседа, практическое занятие.

Методы организации образовательного процесса: словесный, наглядный, практическая работа.

Структура занятия включает в себя изучение теории шахмат через использование дидактических сказок и игровых ситуаций.

Для закрепления знаний детей используются дидактические задания и позиции для игровой практики.

2.3. Материально-техническое обеспечение программы.

Оборудование: столы, стулья, демонстрационная шахматная доска с магнитными фигурами, компьютер, экран, проектор, плакаты.

Инструменты:

1. Тетрадь в крупную клетку
2. Шахматные доски
3. Наборы шахматных фигур
4. Шахматные часы

3. Планируемые результаты освоения программы.

Программа обеспечивает достижение обучающимися следующих личностных, метапредметных и предметных планируемых результатов изучения программы «Мир шахмат».

Личностные результаты отражаются в индивидуальных качественных свойствах обучающихся, которые они должны приобрести в процессе освоения учебной программы «Мир шахмат»:

Самоопределение (мотивация учения)

Смыслообразование («какое значение, смысл имеет для меня учение»)

Нравственно-этического оценивание (оценивание усваиваемого содержания, исходя из социальных и личностных ценностей, обеспечивающее личностный моральный выбор).

Познавательные УУД

Общеучебные:

- формулирование познавательной цели;
- поиск и выделение информации;
- знаково-символические
- моделирование

Логические:

- анализ с целью выделения признаков (существенных, несущественных)
- синтез как составление целого из частей, восполняя недостающие компоненты;
- выбор оснований и критериев для сравнения, сериации, классификации объектов;
- подведение под понятие, выведение следствий;
- установление причинно-следственных связей;
- построение логической цепи рассуждений;
- доказательство;
- выдвижение гипотез и их обоснование.

Коммуникативные УУД

Планирование (определение цели, функций участников, способов взаимодействия), разрешение конфликтов (выявление, идентификация проблемы, поиск и оценка альтернативных способов разрешения конфликта, принятие решения и его реализация). Управление поведением партнёра точно выразить свои мысли (контроль, коррекция, оценка действий партнёра умение с достаточной полнотой и точностью выразить свои мысли).

Регулятивные УУД

Целеполагание (постановка учебной задачи на основе соотнесения того, что уже известно и усвоено учащимися, и того, что ещё неизвестно).

Планирование (определение последовательности промежуточных целей с учётом конечного результата; составление плана и последовательности действий).

Прогнозирование (предвосхищение результата и уровня усвоения, его временных характеристик).

Контроль (в форме сличения способа действия и его результата с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона)

Коррекция (внесение необходимых дополнений и корректив в план, и способ действия в случае расхождения эталона, реального действия и его продукта).

Оценка.

4. Контроль и оценка планируемых воспитательных результатов.

В основу изучения программы положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются воспитательными результатами. Воспитательные результаты внеурочной деятельности оцениваются по трём уровням.

Первый уровень результатов — приобретение ребёнком социальных знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни. Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие ребёнка со своими педагогами как значимыми для него носителями положительного социального знания и повседневного опыта.

Второй уровень результатов — получение ребёнком опыта переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Для достижения данного уровня результатов особое значение имеет взаимодействие детей между собой на уровне класса, школы, то есть в защищенной, дружественной просоциальной среде. Именно в такой близкой социальной среде ребёнок получает (или не получает) первое практическое подтверждение приобретённых социальных знаний, начинает их ценить (или отвергает).

Третий уровень результатов — получение ребёнком опыта самостоятельного общественного действия. Только в самостоятельном общественном действии, действии в открытом социуме, за пределами дружественной среды школы, для других, зачастую незнакомых людей, которые вовсе не обязательно положительно к нему настроены, юный человек действительно становится (а не просто узнаёт о том, как стать) социальным деятелем, гражданином, свободным человеком. Именно в опыте самостоятельного общественного действия приобретается то мужество, та готовность к поступку, без которых немислимо существование гражданина и гражданского общества

5. Содержание программы.

5.1. Шахматная доска.

Легенда о происхождении шахмат. Шахматная доска, белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Дидактические игры и задания

"Горизонталь". Двое играющих по очереди заполняют одну из горизонтальных линий шахматной доски кубиками (фишками, пешками и т. п.).

"Вертикаль". То же самое, но заполняется одна из вертикальных линий шахматной доски.

"Диагональ". То же самое, но заполняется одна из диагоналей шахматной доски.

5.2. Шахматные фигуры.

Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король.

Дидактические игры и задания

"Волшебный мешочек". В непрозрачном мешочке по очереди прячутся все шахматные фигуры, каждый из учеников на ощупь пытается определить, какая фигура спрятана.

"Угадайка". Педагог словесно описывает одну из шахматных фигур, дети должны догадаться, что это за фигура.

"Секретная фигура". Все фигуры стоят на столе учителя в один ряд, дети по очереди называют все шахматные фигуры, кроме "секретной", которая выбирается заранее; вместо названия этой фигуры надо сказать: "Секрет".

"Угадай". Педагог загадывает про себя одну из фигур, а дети по очереди пытаются угадать, какая фигура загадана.

"Что общего?" Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает учеников, чем они похожи друг на друга. Чем отличаются? (Цветом, формой.)

"Большая и маленькая". На столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

5.3. 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". Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию. "Да и нет". Педагог берет две шахматные фигурки и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

"Мяч". Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: "Ладья стоит в углу", и бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

5.4. Ходы и взятие фигур.

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" – важнейшая игра курса. У ребенка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур (чаще всего фигура против фигуры). Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

"Один в поле воин". Белая фигура должна побить все черные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре (черные фигуры считаются заколдованными, недвижимыми).

"Лабиринт". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и не перепрыгивая их.

"Перехитри часовых". Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на "заминированные" поля и на поля, находящиеся под ударом черных фигур.

"Сними часовых". Белая фигура должна побить все черные фигуры, избирается такой маршрут передвижения по шахматной доске, чтобы белая фигура ни разу не оказалась под ударом черных фигур.

"Кратчайший путь". За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

"Захват контрольного поля". Игра фигурой против фигуры ведется не с целью уничтожения, а с целью установить свою фигуру на определенное поле. При этом запрещается ставить фигуры на клетки, находящиеся под ударом фигуры противника.

"Защита контрольного поля". Эта игра подобна предыдущей, но при точной игре обеих сторон не имеет победителя.

"Атака неприятельской фигуры". Белая фигура должна за один ход напасть на черную фигуру, но так, чтобы не оказаться под боем. "Двойной удар". Белой фигурой надо напасть одновременно на две черные фигуры.

"Взятие". Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру. "Защита". Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

"Выиграй фигуру". Белые должны сделать такой ход, чтобы при любом ответе черных они проиграли одну из своих фигур.

"Ограничение подвижности". Это разновидность "игры на уничтожение", но с "заминированными" полями. Выигрывает тот, кто побьет все фигуры противника.

5.5. 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". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: стоит ли король под шахом или нет. "Дай шах". Требуется объявить шах неприятельскому королю.

"Пять шахов". Каждой из пяти белых фигур нужно объявить шах черному королю.

"Защита от шаха". Белый король должен защититься от шаха.

"Мат или не мат". Приводится ряд положений, в которых ученики должны определить: дан ли мат черному королю. "Первый шах". Игра проводится всеми фигурами из начального положения. Выигрывает тот, кто объявит первый шах. "Рокировка". Ученики должны определить, можно ли рокировать в тех или иных случаях.

5.6. Методы атаки на короля. Игра всеми фигурами из начального положения.

Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию. Детский мат и методы защиты от детского мата. Опасная диагональ. Спёртый мат. Разрушающие жертвы ради атаки на короля.

Дидактические игры и задания

"Два хода". Для того чтобы ученик научился создавать и реализовывать угрозы, он играет с педагогом следующим образом: на каждый ход учителя ученик отвечает двумя своими ходами.

«Игра на уничтожение» - важная игра курса. У ребёнка формируется внутренний план действий, развивается аналитико-синтетическая функция мышления и др. Педагог играет с учениками ограниченным числом фигур. Выигрывает тот, кто побьёт все фигуры противника.

«Один в поле воин». Белая фигура должна побить чёрные фигуры, расположенные на шахматной доске, уничтожая каждым ходом по фигуре

«Лабиринт» Белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски, не становясь на заминированные» поля и не перепрыгивая их.

«Кратчайший путь». За минимальное число ходов белая фигура должна достичь определенной клетки шахматной доски.

«Двойной удар». Белой фигурой надо напасть одновременно на две чёрные фигуры.

«Взятие». Из нескольких возможных взятий надо выбрать лучшее – побить незащищенную фигуру.

«Защита». Здесь нужно одной белой фигурой защитить другую, стоящую под боем.

К концу обучения дети должны знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, шахматная нотация, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход,

взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;

- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

К концу обучения дети должны уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.
- записывать шахматную нотацию

**6. Календарно-тематическое планирование
(36 часов)**

№	№	Тема урока
Шахматная доска (3 часа)		
1	1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля.
2	2	Расположение доски между партнерами. Горизонталь и вертикали
3	3	Диагональ. Большие и короткие диагонали
Шахматная нотация (2 часа)		
4	1	Обозначение горизонталей, вертикалей, полей.
5	2	Обозначение шахматных фигур и терминов. Запись начального положения.
Шахматные фигуры (11 часов)		
6	1	Белые и черные фигуры
7	2	Виды шахматных фигур
8	3	Начальное положение.
9	4	Ладья. Место ладьи в начальном положении. Ход ладьи.
10	5	Слон. Место слона в начальном положении. Ход слона.
11	6	Ферзь. Место ферзя в начальном положении. Ход ферзя.
12	7	Конь. Место коня в начальном положении. Ход коня.
13	8	Пешка. Место пешки в начальном положении. Ход пешки
14	9	Король. Место короля в начальном положении.
15	10	Ход короля.
16	11	Король против других фигур.
Шах (7 часов)		
17	1	Шах. Защита от шаха.
18	2	Шах ферзем.
19	3	Шах ладьей.
20	4	Шах слоном.
21	5	Шах конём.
22	6	Шах пешкой.
23	7	Открытый шах. Двойной шах.

Мат (5 часов)		
24	1	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.
25	2	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)
26	3	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.
27	4	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей.
28	5	Рокировка. Длинная и короткая рокировка.
Ценность шахматных фигур (2ч)		
29	1	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.
30	2	Достижение материального перевеса.
Шахматная партия (6 часов)		
31-32	1-2	Игра всеми фигурами из начального положения.
33	3	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.
34-35	4-5	Демонстрация коротких партий.
36	6	Повторение программного материала.

7. Отслеживание образовательных результатов

Формы отслеживания и фиксации образовательных результатов: журнал посещаемости, наблюдения педагога, решение этюдов, результативность участия в турнирах.

Виды контроля:

- Предварительный контроль (проверка остаточных знаний учащихся на начало учебного года. Проводится в начале года в виде фронтального, индивидуального и группового опроса по всем видам учебной деятельности, выполнение упражнений, решение комбинаций и этюдов).
- Текущий контроль (проводится на каждом занятии в виде проверки домашнего задания, выполнения упражнений, решения этюдов).
- Тематический контроль (проводится по мере освоения каждой учебной темы). Включает фронтальный устный опрос, а также различные виды деятельности при индивидуальном и групповом опросе).
- Итоговый контроль (заключительная проверка знаний, умений, навыков в конце учебного года. Участие в турнире, соревнованиях).

Способы фиксации учебных результатов программы:

- диплом;
- грамота;
- благодарность;
- протокол соревнований.

7.1. Контрольно-измерительные материалы к промежуточной аттестации по шахматам.

1. Цель работы: выявления уровня сформированности специальных знаний, умений, навыков по итогам года.
2. Форма проведения: тест (теоретическая часть), турнир (практическая часть).
3. Аттестационный материал составлен в соответствии с Законом РФ «Об образовании», типовым положением об образовательном учреждении дополнительного образования детей, утверждённым Приказом Министерства образования и науки РФ от 26 июня 2012 № 504,
4. Время проведения работы: 45 минут
5. Этапы проведения работы:

- 1) вводный инструктаж для детей об особенностях данной работы - 3 минуты;
- 2) заполнение титульного листа (перед началом выполнения работы, на доске, должен быть оформлен образец заполнения титульного листа) - 2 минуты;
- 3) выполнение работы;
 - а) прочтение заданий про себя (приступить к чтению заданий учащиеся начинают одновременно, по сигналу учителя) - 2 минуты;
 - б) выполнение заданий – 15 минут;
 - в) игра с соперником - 23 минуты.
6. Структура варианта проверочной работы:
 Всего - 6 заданий. В заданиях 1-4-записать один ответ; В задании 5- закончить предложения;
 В задании 6-ответить на вопрос.
 Практическая часть - сыграть шахматную партию.
7. Критерии оценивания теоретической части: 1-9 баллов – низкий уровень, 10-15 баллов-средний уровень, 16-20 баллов – высокий уровень.
 Практическая часть: 1-2 место в турнире - высокий уровень, 3-4 место - средний уровень, 5 и ниже –низкий уровень.

8. Контрольно- измерительный материал

- 1) Самая главная шахматная фигура?
 - а) ферзь б) король в) ладья
- 2) За один ход пешка из начальной позиции может пойти?
 - а) на 3 поля б) на 1 поле в) на 2 поля
- 3) Ценность фигур измеряется в?
 - а) пешках б) рублях в) слонах
- 4) В какую фигуру не может превратиться пешка?
 - а) ферзя б) короля в) слона
5. Закончи предложение
 - 1) Король с королём не
 - 2) Шах – это нападение на
 - 3) Создание угрозы «съесть» незащищённую или более ценную фигуру соперника – это
6. Ответь на вопросы.
 - а) В каком направлении ходит пешка?
 - б) Ходит ли пешка по горизонтали?
 - в) В каком направлении бьёт пешка?
 - г) Может ли пешка сделать шаг назад?
 - д) Бьёт ли пешка назад?
 - е) Превращается ли пешка в короля?
 - ж) В какие фигуры может превратиться пешка?
 - з) Может ли белая пешка побить белого слона? (нет) Почему?
 - и) Какой ход может сделать пешка с исходной позиции?
 - к) как ходит король?
10. Ответы
 - 1б, 2в, 3а, 4б (4 балла)
5. 1-не встречается, 2-короля, 3- умение атаковать фигуры соперника (например, нападение на ферзя) 6 баллов
 6. а)- вперед на 1-2 поля
 - б) нет
 - в) по диагонали г) нет
 - д) нет е) нет
 - ж) ферзя, ладью, слона, коня з) нет, они из одной армии
 - и) вперёд на 1 поле, или на 2 поля

к) на одну клетку во всех направлениях.

(10 баллов)

Максимальное количество баллов -20.

8. Список информационных источников

Литература для педагога:

1. Калиниченко Н.М. Шахматы для начинающих: правила, навыки, тактики. – М.: БОМБОРА, 2018. – 352 с.
2. Калиниченко Н. Практикум по шахматной тактике.- СПб: Питер, 2014. - 144 с.
3. Сухин И.Г. Волшебные фигуры. - М.: Новая школа, 2017. – 350 с.
4. Сухин И.Г. Приключения в шахматной стране. / М.: Педагогика, 2017. – 340 с.
5. Сухин И. Г. Шахматы в школе. Пособие для учителя: издание 2-е. — Обнинск: Духовное возрождение, 2013. — 224 с.
6. Сухин И.Г. Шахматы в начальной школе: первый год обучения. – М.: - ООО Издательство Астрель, 2018. – 256 с.
7. Сухин И. Г. Шахматы в школе. Пособие для учителя: издание 2-е. — Обнинск: Духовное возрождение, 2013. — 224 с.
8. Чернев Ирвинг. Основы шахмат. Шаг за шагом. – М.: Эксмо, 2018. – 272 с.

Литература для детей:

1. Сухин И.Г. Шахматы. Полный курс для детей.– М.: - ООО Издательство Астрель, 2018. – 160 с.
2. Трофимова А. Учебник юного шахматиста. – М.: Феникс, 2014. – 270 с.

Интернет – ресурсы:

1. Бесплатные шахматы онлайн <https://lichess.org>
2. Играть в шахматы онлайн с компьютером <https://chessok.net/chessonline/>
3. Обучающая игра «Динозавры учат шахматам» <https://dinohistory.ru/dinozavr-uchit-shaxmatam.html>