

ПРОЕКТ

**Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Большешурнякская средняя общеобразовательная школа
им. полного кавалера Ордена Славы, Ордена Красной звезды П.И.Захарова»
Елабужского муниципального района Республики Татарстан**

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
УЧИТЕЛЯ
ВЫСШЕЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ КАТЕГОРИИ
ЧУМАКОВОЙ МАРИНЫ АЛЕКСАНДРОВНЫ
ПО КУРСУ «ШАХМАТЫ»**

2024 – 2025 учебный год

ТРЕБОВАНИЯ К ЛИЧНОСТНЫМ, МЕТАПРЕДМЕТНЫМ И ПРЕДМЕТНЫМ РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

В результате изучения данной программы классе обучающиеся получают возможность формирования

Личностных результатов:

Определять и высказывать под руководством педагога самые простые общие для всех людей правила поведения при сотрудничестве (этические нормы).

В предложенных педагогом ситуациях общения и сотрудничества, опираясь на общие для всех простые правила поведения, делать выбор, при поддержке других участников группы и педагога, как поступить.

Метапредметных результатов :

Регулятивные УУД:

Определять и формулировать цель деятельности с помощью учителя.

Проговаривать последовательность действий.

Учиться высказывать своё предположение (версию) на основе работы с иллюстрацией рабочей тетради.

Учиться работать по предложенному учителем плану.

Учиться отличать верно выполненное задание от неверного.

Учиться совместно с учителем и другими

учениками давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

Познавательные УУД:

Ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью учителя.

Добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от учителя.

Перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы всей группы.

Перерабатывать полученную информацию: сравнивать и группировать такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.

Преобразовывать информацию из одной формы в другую: находить и формулировать решение шахматных задачи с помощью простейших моделей (предметных, рисунков, схематических рисунков, схем).

Коммуникативные УУД:

Донести свою позицию до других: оформлять свою мысль в устной и письменной речи (на уровне одного предложения или небольшого текста).

Слушать и понимать речь других.

Совместно договариваться о правилах общения и поведения в школе и следовать им.

Учиться выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

Предметных результатов:

- знать шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнёры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, шах, мат, пат, ничья;
- знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король,
- знать правила хода и взятия каждой фигурой;
- различать диагональ, вертикаль, горизонталь;
- сравнивать между собой предметы, явления;
- обобщать, делать несложные выводы;
- уметь проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;
- определять последовательность событий;

Содержание программы учебного курса.

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. 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.

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.

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.

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). Правила хода и взятия каждой из фигур, игра "на уничтожение", белополюсные и чернополюсные 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. 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.

6. ИГРА ВСЕМИ ФИГУРАМИ ИЗ НАЧАЛЬНОГО ПОЛОЖЕНИЯ. Самые общие представления о том, как начинать шахматную партию.

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.

7. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

8. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания

"Назови вертикаль". Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: "Вертикаль "е"), Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: "На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? Ферзи?"

Королевские слоны? Ферзевые ладьи?" И т. п.

“Назови горизонталь”. Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: “Вторая горизонталь”).

“Назови диагональ”. А здесь определяется диагональ (например: “Диагональ e1 – a5”).

“Какого цвета поле?” Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

“Кто быстрее”. К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

“Вижу цель”. Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам угадать его.

Учитель уточняет ответы учащихся.

9. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. Ценность фигур. Сравнительная сила фигур.

Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Дидактические игры и задания

“Кто сильнее”. Педагог показывает детям две фигуры и спрашивает: “Какая фигура сильнее? На сколько очков?”

“Обе армии равны”. Педагог ставит на столе от одной до четырех фигур и просит ребят расположить на своих шахматных досках другие наборы фигур так, чтобы суммы очков в армиях учителя и ученика были равны.

“Выигрыш материала”. Педагог расставляет на демонстрационной доске учебные положения, в которых белые должны достичь материального перевеса.

“Защита”. В учебных положениях требуется найти ход, позволяющий сохранить материальное равенство.

10. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ферзь против короля. Король и ладья против короля.

Дидактические, игры и задания -

“Шах или мат”. Шах или мат черному королю?

“Мат или пат”. Нужно определить, мат или пат на шахматной доске.

“Мат в один ход”. Требуется объявить мат в один ход черному королю.

“На крайнюю линию”. Белыми надо сделать такой ход, чтобы черный король отступил на одну из крайних вертикалей или горизонталей.

“В угол”. Требуется сделать такой ход, чтобы черным пришлось отойти королем на угловое поле.

“Ограниченный король”. Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

11. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Дидактические игры и задания

“Объяви мат в два хода”. В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

“Защитись от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в один ход.

12. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Достижение мата путем жертвы шахматного материала (матовые комбинации). Типы матовых комбинаций: темы разрушения королевского прикрытия, отвлечения, завлечения, блокировки, освобождения пространства, уничтожения защиты и др. Шахматные комбинации, ведущие к достижению материального перевеса. Комбинации для достижения ничьей (комбинации на вечный шах, патовые комбинации и др.).

Дидактические игры и задания “Объяви мат в два хода”. Требуется пожертвовать материал и дать мат в два хода.

Календарно – тематическое планирование.

№ занятия	Тема занятия	Виды деятельности	Количество часов	Примерная дата	
				План	Факт
1	Шахматная доска.	Чтение и инсценировка 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. Чтение и инсценировка дидактической сказки "Котятта-хвастунишки".	1		
2	Шахматная доска и шахматные поля квадратные.		1		
3	Шахматная доска. Вертикаль.	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. Дидактические задания и игры "Горизонталь", "Вертикаль"	1		
4	Шахматная доска. Горизонталь.		1		
5	Шахматная доска Диагональ.	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. Дидактическое задание "Диагональ».	1		
6	Шахматная доска. Большая белая и большая черная диагонали. Короткие диагонали.		1		
7	Шахматные фигуры.	Белые и черные. Ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Просмотр	1		
8	Шахматные фигуры. Белые и черные.	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".	1		
9	Начальное положение	Расстановка фигур перед шахматной партией. Правило: "Ферзь любит свой цвет". Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальным положением фигур. Дидактические задания и игры "Мешочек", "Да и нет", "Мяч".	1		
10	Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями		1		

11	Ладья.	Место ладьи в начальном положении.	1		
12	Ладья. Ход ладьи	Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические задания и игры "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь"	1		
13	Ладья. Взятие.	Место ладьи в начальном положении.	1		
14	Ладья. Защита.	Ход. Ход ладьи. Взятие. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ладья против ладьи, две ладьи против одной, две ладьи против двух), "Ограничение подвижности".	1		
15	Слон. Ход слона.	Место слона в начальном положении.	1		
16	Слон. Ход слона, взятие.	Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и	1		
17	Слон. Легкая и тяжелая фигура.	тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".	1		
18	Белопольные и чернопольные слоны.		1		
19	Разноцветные и одноцветные слоны.	Место слона в начальном положении.	1		
20	Ладья против слона.	Ход слона, взятие. Белопольные и чернопольные слоны. Разноцветные и одноцветные слоны. Качество. Легкая и тяжелая фигура. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру". Термин "стоять под боем".	1		
21	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	Место ферзя в начальном положении.	1		
22	Ферзь. Правило «Ферзь любит свой цвет»	Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".	1		
23	Ферзь. Ферзь – тяжелая фигура.	Просмотр диафильма "Волшебные шахматные фигуры. Третий шаг в мир шахмат".	1		
24	Ферзь. Ход ферзя, взятие.		1		
25	Ферзь против ладьи и слона	Место ферзя в начальном положении.	1		
26	Ферзь против ладьи и слона. "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя)	Ход ферзя, взятие. Ферзь – тяжелая фигура. Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение" (ферзь против ферзя), "Ограничение подвижности".	1		

27	Конь. Место коня в начальном положении.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Лабиринт", "Перехитри часовых", "Один в поле воин", "Кратчайший путь".	1		
28	Конь. Ход коня, взятие.		1		
29	Конь. Конь – легкая фигура.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. 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".	1		
30	"Игра на уничтожение" (конь против коня, два коня против одного, один конь против двух, два коня против двух),		1		
31	Конь против ферзя ладьи и слона.	Место коня в начальном положении. Ход коня, взятие. Конь – легкая фигура. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", "Выиграй фигуру".	1		
32	Игра "Атака неприятельской фигуры"		1		
33	Пешка. Место пешки в начальном положении.	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".	1		
34	Пешка. Взятие на проходе.		1		
35	Пешка. Превращение пешки.		1		
36	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.	Место пешки в начальном положении. Ладейная, коневая, слоновая, ферзевая, королевская пешка. Ход пешки, взятие. Взятие на проходе. Превращение пешки. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие", "Защита", Дидактические игры "Игра на уничтожение" "Ограничение подвижности".	1		
37	Пешка против ферзя, ладьи, коня, слона.		1		
38	Король	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	1		

39	Место короля в начальном положении.	воин", "Кратчайший путь". Дидактическая игра "Игра на уничтожение" (король против короля). Чтение и инсценировка сказки "Лена, Оля и Баба Яга".	1		
40	Ход короля, взятие.	Место короля в начальном положении. Ход короля, взятие. Короля не бьют, но и под бой его ставить нельзя. Дидактические задания "Перехитри часовых", "Сними часовых", "Атака неприятельской фигуры", "Двойной удар", "Взятие". Дидактические игры "Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение", "Ограничение подвижности".	1		
41	Король против других фигур Игровая практика	"Захват контрольного поля", "Защита контрольного поля", "Игра на уничтожение", "Ограничение подвижности".	1		
42	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Дидактические задания "Шах или не шах", "Дай шах", "Пять шахов", "Защита от шаха".	1		
43	Шах. Игровая практика	"Пять шахов", "Защита от шаха".	1		
44	Шах. Двойной шах.	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".	1		
45	Открытый шах.	Открытый шах. Двойной шах. Дидактические задания "Дай открытый шах", "Дай двойной шах". Дидактическая игра "Первый шах".	1		
46	Мат. Цель игры.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".	1		
47	Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой.	Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Дидактическое задание "Мат или не мат".	1		
48	Мат в один ход.	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход".	1		
49	Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры).	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры). Дидактическое задание "Мат в один ход".	1		
50	Мат. Игровая практика	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1		
51	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	Дидактическое задание "Мат в один ход".	1		
52	Ничья. Пат.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".	1		
53	Варианты ничьей. Примеры на пат.	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".	1		

54	Повторение пройденного материала	Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Примеры на пат. Дидактическое задание "Пат или не пат".	1		
55	Рокировка	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки. Дидактическое задание "Рокировка".	1		
56	Длинная и короткая рокировка. Правила рокировки.		1		
57	Игровая практика	Игра всеми фигурами из начального положения (без пояснений о том, как лучше начинать шахматную партию).	1		
58	Шахматная партия		1		
59	Игровая практика	Самые общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта.	1		
60	Шахматная партия		1		
61	Игровая практика	Игра всеми фигурами из начального положения Дидактические игры и задания "Две фигуры против целой армии", "Убери лишние фигуры", "Ходят только белые", "Неотвратимый мат".	1		
62	Шахматная партия		1		
63	Игровая практика	Игра всеми фигурами из начального положения Дидактические игры и задания "Две фигуры против целой армии", "Убери лишние фигуры", "Ходят только белые", "Неотвратимый мат".	1		
64	Шахматная партия		1		
65	Игровая практика	Игра всеми фигурами из начального положения Дидактические игры и задания "Две фигуры против целой армии", "Убери лишние фигуры", "Ходят только белые", "Неотвратимый мат".	1		
66	Шахматная партия		1		
67	Игровая практика	Игра всеми фигурами из начального положения Дидактические игры и задания "Две фигуры против целой армии", "Убери лишние фигуры", "Ходят только белые", "Неотвратимый мат".	1		
68	Шахматная партия		1		
69	Повторение пройденного материала	Игра всеми фигурами из начального положения Дидактические игры и задания "Две фигуры против целой армии", "Убери лишние фигуры", "Ходят только белые", "Неотвратимый мат".	1		
70	Повторение пройденного материала		1		

Перечень учебно-методического обеспечения

1. Сухин И.Г. Программы курса «Шахматы - школе»: Для начальных классов общеобразовательных учреждений. - Обнинск: Духовное возрождение, 2011 г.
2. Сухин И.Г. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях. – Обнинск: Духовное возрождение, 2012 г.
3. И.Г.Сухин Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Рабочая тетрадь для начальной школы, первый год обучения. В 2-х частях.– Обнинск: Духовное возрождение, 2012 г.
4. И.Г.Сухин. Задачи к курсу «Шахматы - школе». Первый год обучения. 1500 малофигурных позиций. – Обнинск: Духовное возрождение, 2012 г.
5. И.Г.Сухин. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Тетрадь для проверочных работ.– Обнинск: Духовное возрождение, 2013 г.
6. И.Г.Сухин. Шахматы, первый год, или Учю и учусь: Пособие для учителя.– Обнинск: Духовное возрождение, 2011 г.
7. Мазаник С.В. Шахматы для всей семьи. – СПб.: 2009.

Мультимедийные пособия

Шахматы для всей семьи ООО «Мультимедиа Технологии и Дистанционное обучение», 2009.

ЭЛЕКТРОННЫЕ РЕСУРСЫ.

<http://www.openchess.ru/pravilaChess.php>

<http://panchess.ru/panov/1.htm>

<http://chessgames.ru/>

<http://clubchess.ru/category/kursy-i-uroki/kurs-dlya-nachinayushhix>

<http://www.chess4all.ru/index.html>

<http://www.vneuroka.ru/matmir/presentation.php?cat=3&sub=2&num=25>