

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение  
«Селекционная средняя общеобразовательная школа»  
Структурное подразделение  
«Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

Принята на заседании  
педагогического совета  
от 30.08.2024 г.  
Протокол №1

Утверждаю  
Директор МБОУ «Селекционная СОШ»  
З.В.Лисица  
Приказ от 30 августа 2024 г. № 170

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Компьютерный дебют»  
Возраст обучающихся 10-11 лет.  
срок реализации 1 год

Составитель:  
педагог дополнительного образования  
Вовченко Елена Владимировна.

Селекционное, 2024

## Оглавление

<b>1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивательной общеразвивающей программы.....</b>	<b>3</b>
<b>1.1. Пояснительная записка.....</b>	<b>3</b>
<b>1.2. Цель, задачи, ожидаемые результаты.....</b>	<b>5-7</b>
<b>1.3. Содержание программы.....</b>	<b>7-10</b>
<b>2. Комплекс организационно-педагогических условий.....</b>	<b>10</b>
<b>2.1. Календарный учебный график .....</b>	<b>10</b>
<b>2.2. Условия реализации программы.....</b>	<b>10-11</b>
<b>2.3. Формы аттестации.....</b>	<b>11</b>
<b>2.4. Оценочные материалы.....</b>	<b>12</b>
<b>2.5. Методические материалы.....</b>	<b>12-13</b>
<b>2.6. Список литературы.....</b>	<b>14-15</b>

# **1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеразвивательной общеразвивающей программы**

## **1.1 Пояснительная записка**

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, умения концентрировать внимание на решение задач в условиях ограниченного времени, анализировать возникающие ситуации и делать выводы, воспитывает целеустремлённость, терпение и характер.

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.

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности в мире можно судить по таким весомым аргументам, как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований, выпуском разнообразной шахматной литературы.

Программа «Компьютерный дебют» разработана на основании законодательных и нормативно-правовых документов:

1. · Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».
2. · Концепция развития дополнительного образования детей до 2030г. (Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 № 678-р).
3. · Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015 № 09-3242 «О направлении информации» (вместе с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»).
4. · Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. · Приказ Главного управления образования и молодежной политики Алтайского края от 19.03.2015 № 535 «Об утверждении методических рекомендаций по разработке дополнительных общеобразовательных (общеразвивающих) программ».
6. · Об утверждении санитарно-эпидемиологических правил СП 3.1/2.4.3598-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации работы образовательных организаций и других объектов социальной инфраструктуры для детей и молодежи в условиях распространения новой коронавирусной инфекции (COVID-19)" (с изменениями на 20 июня 2022 года)

### **Актуальность**

Дистанционные технологии прочно входят в систему общего и дополнительного образования.

Дистанционное обучение обладает рядом преимуществ:

- доступность обучения (позволяет учащимся учиться в индивидуальном режиме, независимо от места проживания, социального статуса и состояния здоровья);
- возможность иметь доступ к новым средствам обучения и образовательным программам (к электронным учебникам и пособиям);
- используются новые форм представления и организации информации (мультимедийные технологии для представления информации – презентации, видео, звуковое сопровождения и т.п.)

**Особенности организации образовательного процесса.** Процесс дистанционного обучения обучающихся заключается в комплексном освоении теоретического и практического материала. Для более глубокого усвоения теоретической части проводятся практические занятия, соревнования, индивидуальное изучение материалов. Таким образом, программа предусматривает 3 основные формы занятий:

- комплексное занятие,
- практическое занятие,
- участие в турнирах.

### **Отличительные особенности программы**

Программа рассчитана на большой охват обучающихся шахматам в том числе начиная с дошкольного возраста.

Программа может быть адаптирована для обучающихся с ОВЗ и детей – инвалидов, приём которых осуществляется по заявлению родителей (законных представителей) и решению психолого-медико-педагогической комиссии (ПМПК).

Темы учебного курса программы могут быть объединены в несколько занятий на время эпидемического периода и после объявления карантина в учебных учреждениях.

### **Обучение включает в себя следующие предметы:**

- физическая культура
- математика
- информатика

### **Вид ДООП:**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа физкультурно-спортивного направления «Компьютерный дебют» является модифицированной. При составлении программы использовалась литература:

### **Направленность программы**

Направленность дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерный дебют»-техническая.

### **Адресат программы**

Общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный дебют» разработана для обучающихся 10-11 лет. Занятия проводятся в группах из 12-15 человек.

Возраст первого года обучения: 8 лет, второго года обучения: 9-10 лет, третьего года обучения: 11 лет

Занятия строятся с учетом индивидуальных особенностей подростков, их интересов и перспективы развития.

### **Объем программы**

Общий объем программы составляет 34 часов, которые распределяются следующим образом:

- 1 год обучения – 34 часов в год, 34 часов в месяц, 1 часов в неделю;
- 2 год обучения – 34 часов в год, 34 часов в месяц, 1 часов в неделю;
- 3 год обучения- 34 часов в год, 34 часов в месяц, 1 часов в неделю.

### **Форма обучения:**

Очная

## Особенности организации образовательной деятельности:

Реализация программы осуществляется с использованием электронного обучения, дистанционных образовательных технологий, позволяющих осуществлять обучение на расстоянии без непосредственного контакта между педагогом и учащимися в соответствии с положением об организации образовательного процесса с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий. Образовательный процесс в этом случае предусматривает значительную долю самостоятельной работы учащихся. Обучение с использованием дистанционных образовательных технологий может реализовываться комбинированно с традиционной формой обучения.

Электронные образовательные ресурсы, используемые при применении дистанционных образовательных технологий:

- WhatsApp — приложение, удобный инструмент для общения педагога со своими учащимися;

- Google класс - бесплатный веб-сервис, разработанный Google, который призван упростить создание, распространение и оценку заданий безбумажным способом. Основная цель Google Класса — упростить процесс обмена файлами между педагогом и учащимися. Педагог создает обучающий курс на данной платформе, учащиеся получают уникальный код - приглашение на курс. Педагог публикует задание или информацию в ленте. Учащиеся могут оставлять комментарии, прикреплять выполненные задания, тем самым обеспечивается двусторонняя связь между педагогом и учащимися.

- Zoom – платформа для проведения онлайн-занятий (конференций). Во время занятия возможна запись конференции на локальный диск или облако. Также существует возможность общения в чате во время конференции. При организации конференции педагогом, учащиеся получают пароль-идентификатор персональной конференции для входа.

### Режим занятий

Предмет	Базовый
«Компьютерный дкбют»	1 час в неделю; 34 часов в год.

### 1.2 Цели, задачи, ожидаемые результаты

**Цель программы:** создание условий для развития интеллектуально-творческой, одаренной личности через занятия шахматами.

#### **Задачи.**

##### Обучающие:

- Познакомить с историей шахмат;
- Обучить правилам игры;
- Дать обучающимся теоретические знания по шахматной игре в мире, России, Самарской области, ознакомление с правилами проведения соревнований и правилами турнирного поведения.

##### Развивающие:

- Развивать логическое мышление, память, внимание, усидчивость и другие положительные качества личности;
- Способствовать формированию выдержки, критического отношения к себе и к сопернику;
- Сформировать навыки запоминания;
- Вводить в мир логической красоты и образного мышления, расширять представления об окружающем мире.

##### Воспитывающие:

- Привить бережное отношение к окружающим, стремление к развитию личностных качеств;
- Прививать навыки самодисциплины;
- Способствовать воспитанию волевых качеств, самосовершенствования и самооценки.

В результате изучения данной программы 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:*

- определять и формулировать цель деятельности с помощью педагога.
- проговаривать последовательность действий.
- учиться работать по предложенному педагогом плану.
- учиться отличать верно выполненное задание от неверного.
- учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку деятельности товарищей.

#### *Познавательные:*

- ориентироваться в своей системе знаний: *отличать* новое от уже известного с помощью педагога.
- добывать новые знания: *находить ответы* на вопросы, используя свой жизненный опыт и информацию, полученную от педагога.
- 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:*

- 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 образовательном учреждении 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;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

### **Ожидаемые результаты.**

В конце года обучающийся:

**должен знать:**

- правила игры в шахматы;
- права и обязанности игрока;
- иметь представление о истории и происхождении шахмат;
- основные понятия о тактике и стратегии.

**должен уметь:**

- применять указанные знания на практике;
- концентрировать внимание, ценить время;
- осознавать свои ошибки и видеть ошибки соперников.
- играть в шахматы с удовольствием.

## **1.3 Содержание программы**

### ***Модуль 1«Ознакомление».***

**Цель:**Познакомить обучающихся с игрой «шахматы»

**Задачи:**

- научить делать ходы каждой из фигур
- научить начальному положению фигур
- познакомить с историей возникновения шахмат и их развитием
- 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;

### **1. Шахматная доска. Правила игры.**

*Теория:*

Секреты шахматного поля. Секреты шахматной доски. Шахматная дорожка – горизонталь. Шахматная дорожка – вертикаль. Шахматная дорожка – диагональ.

*Практика:*

Тренировка техники расчета вариантов, общие положения. Просмотр фрагмента обучающей игры «Шахматы в сказках» о шахматной доске и правильном её расположении перед игрой и решение заданий первого занятия. Пешечные слабости. Сдвоенные пешки. Открытая линия. Вторжение на 7-ю горизонталь. Атака. Накопление мелких преимуществ. Связь между различными стадиями партии. Позиционные жертвы. Изолированные пешки в центре доски.

### **2. Шахматы – спорт, наука, искусство.**

История возникновения шахмат. Различные системы проведения шахматных турниров. Этика поведения шахматиста во время игры.

### ***Модуль 2«Основы игры».***

**Цель:** Научить играть шахматную партию

**Задачи:**

- научить делать рокировку
- научить играть начало нескольких партий
- научить ставить мат всеми фигурами
- научить атаке и защите в шахматах
- способствовать логическому мышлению
- проводить элементарные комбинации;
- уметь планировать нападение на фигуры противника, организовать защиту своих фигур;
- уметь ориентироваться на шахматной доске, в шахматной нотации;

### **3. Начало партии - дебют.**

*Теория:*

Дебют и его задачи. Три главных правила дебюта. Рокировка. Королевский гамбит.

На занятиях по теории дебюта учащиеся знакомятся с правилами ведения игры в начале шахматной партии. Дебютная теория. Три принципа игры в дебюте: центр, мобилизация, безопасность. Дебютные ловушки и их роль в шахматной партии. Миниатюры. Проблема шахматного центра с точки зрения теории Стейница и гипермодернистов.

*Практика:*

а) Гамбиты как средство обострения борьбы с самого начала партии. Королевский гамбит. Гамбит Эванса. Защита Стейница в испанской партии. Защита Филидора.

б) Закрытые дебюты, ферзевый гамбит.

в) Защита Алехина - один из дебютов гипермодернизма.

Решение задач по тактике.

### **4. Миттельшпиль.**

*Теория:*

Роль шахматных фигур в миттельшпиле. Мат на последней и предпоследней горизонталях.

Атака и защита. Роль Коня в миттельшпиле. Роль Ладьи в миттельшпиле. Роль Ферзя в миттельшпиле. Роль Пешки в миттельшпиле.

Общие принципы игры в сложных окончаниях. Активность короля. Переход к типовым позициям как один из методов реализации перевеса.

### **Модуль 3 «Игровой уровень».**

**Цель:** Научить добиваться желаемого результата в партии

**Задачи:**

- выигрывать партии
- разбираться в игровом преимуществе
- перерабатывать полученную информацию: *сравнивать* и *группировать* такие шахматные объекты, как ходы шахматных фигур, сильная и слабая позиция, сила шахматных фигур.
- продумывать последовательность действий.
- учиться работать по разработанному плану.
- учиться отличать верно выполненное задание от неверного.

### **5. Эндшпиль.**

*Теория:*

Роль шахматных фигур в эндшпиле. Король и пешка против короля и пешки.

Все виды простейших шахматных окончаний: пешечные, слоновые, коневые, ферзевые.

*Практика. Эндшпильная техника.*



Общие принципы игры в сложных окончаниях. Активность короля. Окончания с проходными пешками. Лучшее пешечное расположение. Ладейные окончания - общие принципы ведения борьбы. Ладья против пешки. Ладья с пешкой против ладьи. Многопешечные ладейные окончания. Линейный мат. Мат королем и ферзем. Мат королем и ладьей. Правило квадрата. Проведение пешки в ферзя.

## **6. Игровые занятия.**

*Теория:*

Постановка дебюта. Психологическая подготовка шахматиста. Разучивание шахматных приемов. Разбор партий учащихся. Метод игры человека и алгоритм игры компьютера. Сила и слабость играющих программ. Этика поведения во время партии.

*Практика:*

Участие в соревнованиях и турнирах.

Партии, сыгранные на турнирах, юный спортсмен обязан сначала проанализировать дома самостоятельно, а потом отчитаться перед тренером о проделанной работе.

## **Модуль 4«Совершенствование».**

**Цель: Развивать тактическое и стратегическое мышление**

### **Задачи:**

- участие в соревнованиях
- концентрировать внимание, ценить время;
- осознавать свои ошибки и видеть ошибки соперников.
- определять последовательность событий;
- выявлять закономерности и проводить аналогии.

## **7. Конкурсы решения задач, этюдов.**

*Теория:*

Различные приемы шахматной борьбы на разных стадиях партии, решают шахматные задачи и этюды.

*Практика:*

Конкурс решения задач. Конкурс решения комбинаций. Двойной шах. Решение задач на тактику и мат в два хода с помощью двойного шаха. Мат по последней горизонтали. Спертый мат.

## **8. Проектная деятельность**

Научно-исследовательский проект «Шахматы- это спорт или игра?»

Шахматы – это спорт? Шахматы – это игра? Шахматы – это наука? Шахматы – это искусство? Шахматы – жизнь в миниатюре.

Проект «Шахматы – верный путь к успеху»

Индийские истоки шахмат. Арабские преобразования. Шахматы на Руси. Верный путь к успеху.

## **2. Комплекс организационно-педагогических условий**

### **2.1 Календарно-учебный график программы**

№ модуля	Название модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1.	«Ознакомление»	8	3	5
2.	«Основы игры»	5	2	3

3.	«Игровой уровень»	2	1	1
4.	«Совершенствование»	2	1	1
	<b>ИТОГО</b>	<b>17</b>	<b>17</b>	<b>34</b>

**Учебно-тематический план.**

№ п/п	Темы	Количество часов			Оборудование дидактический материал	и	Форма контроля
		Всего	Теория	Прак тика			
<b>Модуль 1 «Ознакомление».</b>							
1	Шахматная доска. Правила игры.	4	2	2	Компьютерное периферийное оборудование	и	Беседа, опрос
2	Шахматы – спорт, наука, искусство	4	1	3	Компьютерное периферийное оборудование. Презентация.	и	Коллективная рефлексия
ИТОГО по 1 модулю		<b>8</b>	<b>3</b>	<b>5</b>			
<b>Модуль 2 «Основы игры».</b>							
3.	Начало партии - дебют.	3	1	1	Компьютерное периферийное оборудование, электронные учебные материалы, аудио-видеоматериалы.	и	Тестирование
4.	Миттельшпиль.	2	2	1	Компьютерное периферийное оборудование, электронные учебные материалы, аудио-видеоматериалы.	и	Тестирование
ИТОГО по 2 модулю		<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>			
<b>Модуль 3 «Игровой уровень».</b>							
5.	Эндшпиль.	1	4		Компьютерное периферийное	и	Тестирование

					оборудование, электронные учебные материалы, аудио-видеоматериалы.	
6.	Игровые занятия	1	11		Компьютерное и периферийное оборудование, аудио-видеоматериалы.	Выполнение заданий соревновательно го характера
ИТОГО по 3 модулю		2	15			
<b>Модуль 4 «Совершенствование».</b>						
7.	Конкурсы решения задач, этюдov	1	1		Практическая работа, самостоятельная работа.	Контрольные упражнения
8.	Проектная деятельность	1		1	Представление проекта.	Защита проекта, коллективная рефлексия
ИТОГО по 4 модулю		1	1			
	<b>ИТОГО по программе</b>	<b>34</b>	<b>17</b>	<b>17</b>		

## 2.2 Условия реализации программы

Реализация дистанционного модуля программы предполагает наличие определенного дидактического обеспечения:

- Электронные учебные материалы
  - обучающая теоретическая информация, выполненная в текстовом редакторе MicrosoftWord, сопровождаемая иллюстративными материалами (фотографии, рисунки, диаграммы, таблицы), ссылками для получения дополнительной информации;
  - электронные версии учебника или учебного пособия;
  - обучающая информация в виде мультимедиа презентации;
  - блок творческих заданий;
  - методические рекомендации для обучающихся по освоению учебного материала;
  - материал, содержащий ссылки на другие учебные материалы;
  - терминологические словари;
  - мультимедийные объекты: видео- и аудиофайлы, графические объекты;
  - иллюстративный материал;
  - энциклопедическая информация;
  - библиографические ссылки и др.;
- Учебные материалы на аудио и видео - кассетах;

## 2.3 Форма аттестации

- видео- и аудио-занятия, беседы, мастер-классы
- тесты, викторины по изученным теоретическим темам;
- адресные дистанционные консультации.

В дистанционные обучения по программе используются следующие платформы и сервисы: ZOOM, Skype, Viber, ВК.

С начала обучения создается группа, через которую ежедневно происходит обмен информацией, даются задания и присылаются ответы, проводятся индивидуальные консультации по телефону, индивидуальные занятия по видеосвязи в, ZOOM, Skype, Viber, ВК.

Вид контроля	Контрольные измерители (что проверяется)	Форма аттестации
Входной	1 год обучения-Ходы фигур 2 год обучения- знание тактических и стратегических приемов 3 год обучения- Принципы игры в дебюте	1 год обучения-Тест, опрос 2 год обучения-Тест, опрос 3 год обучения- Тест, опрос
Промежуточный	1 год обучения- знание правил игры 2 год обучения-навыки разыгрывание пешечных эндшпилей 3 год обучения- разыгрывание типичных дебютных позиций	1 год обучения-Тест, опрос 2 год обучения-Тест, опрос 3 год обучения- Тест, опрос
Итоговый	1 год обучения-знание тактических и стратегических приемов 2 год обучения-разыгрывание позиций с материальным перевесом одной из сторон 3 год обучения – Разыгрывание типичных эндшпильных позиций	1 год обучения-Тест, опрос 2 год обучения-Тест, опрос 3 год обучения- Тест, опрос

## 2.4.Оценочные материалы

Диагностика результативности сформированных компетенций, обучающихся по дополнительной общеобразовательной программе «Компьютерный дебют» осуществляется при помощи следующих методов диагностики и контроля

- опрос,
- практические задания,
- тестирование.

## 2.5.Методические материалы

**Методы обучения:**

**Учебно-методическое и информационное обеспечение программы**

№	Раздел или тема программы	Формы организации	Приемы и методы организации образовательного процесса	Дидактический материал	Техническое оснащение занятий	Форма аттестации
1	Дебют	Практическое занятие	работа в группах	Книги, дебютные энциклопедии	Шахматы и шахматные часы	Тест
2	Эндшпиль	Практическое занятие	работа в группах	Книги, эндшпильные энциклопедии	Шахматы и шахматные часы	Тест

**Формы организации образовательной деятельности:**

-игра (учебные, тренировочные и тематические партии между учащимися с педагогом, с компьютером);

-решения комбинаций, задач и этюдов;

-участие в личных и командных соревнованиях различного уровня;

-сеансы одновременной игры;

-совместный и самостоятельный анализ собственных партий и партий мастеров;

-работа с шахматной литературой;

## 2.6 Список литературы

### Список использованной литературы:

1. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.: ПОМАТУР. 2000г.
2. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. 2000 г.
4. Уильям Гарет. Шахматы. Учитесь играть в самую популярную игру в мире. М. Терра. 1998 г.
5. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М., Просвещение. 1990 г.
6. Шахматный словарь. М. ФиС. 1968 г.
7. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994г. по изданию Майзелис И. Шахматы. Основы теории М. Детгиз 1960.
8. Шахматы - школе. М. Педагогика. 1990 г.
9. Хенкин В. «Шахматы для начинающих» М.: «Астрель» 2002г.,  
1.

### Для педагога:

1. Карахал Ю.И. Шахматы – увлекательная игра. - М.: Знание, 1982.
2. Костьев А.Н. Учителю о шахматах. - М.: Физкультура и спорт, 1986.
3. Костьев А.Н. Уроки шахмат. - М.: Физкультура и спорт, 1994.

### Для обучающихся:

1. Агафонов А.В. Шах и Мат. Задачи для начинающих. - Казань, Учебное издание. 1994.
2. Бретт Н. Как играть в шахматы – М.: Слово, 1999.
3. Волчок А.С. Самоучитель тренажер шахматиста. - Николаев: Мысль, 1991.
4. Горенштейн Р.Я. Подарок юному шахматисту. – М.: Синтез, 1994.
5. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения – М. Педагогика, 2001г.
6. Зак В. Я играю в шахматы – М., Детская литература, 2002г.

### Интернет-ресурсы:

Группы дистанционного обучения СП ДЮСШ ГБОУ СОШ с. Пестровка в соц. сети ВКонтакте <https://vk.com/club195594072> и <https://vk.com/club195593983>

Группы дистанционного обучения (шахматы) СП ДЮСШ ГБОУ СОШ с. Пестровка в соц. сети ВКонтакте <https://vk.com/club198092196>

И. Сухин «Шахматы для самых маленьких» <http://www.litmir.net/br/?b=95780&p=25> <http://www.litmir.net/br/?b=95780&p=25> Картинки «Учим ребенка правилам игры в шахматы» <http://isoveti.ru/raznoe/uchim-rebenka-pravilam-igry-v-shaxmaty.html> <http://isoveti.ru/raznoe/uchim-rebenka-pravilam-igry-v-shaxmaty.html> Фон титального слайда [http://www.podgotovka.ru/images/14539\\_0901svGF2nVrzVKa.jpg](http://www.podgotovka.ru/images/14539_0901svGF2nVrzVKa.jpg) [http://www.podgotovka.ru/images/14539\\_0901svGF2nVrzVKa.jpg](http://www.podgotovka.ru/images/14539_0901svGF2nVrzVKa.jpg) Картинки <http://www.picgifs.com/search/?q=chess&c=all&p=7> <http://www.picgifs.com/search/?q=chess>

Для организации электронного и дистанционного обучения используются специальные шахматные программы

- Chessbase;
- ChessAssistant;
- <http://chessplanet.ru>
- программа «Шахматная планета».
- Тактика для начинающих;
- Большое шахматное путешествие;

- Практикум по Эндшпилю и другие программы.
- Обучающий курс для начинающих шахматистов и игра в шахматы онлайн:  
[сайт] URL: <http://www.chess-master.net/articles/3.html>;
- Шахматы: [сайт] URL: <http://www.shahmatik.ru/>;
- Шахматы: [сайт] URL: <http://megachess.net/School/textbook/>;
- Шахматы: [сайт] URL: <http://megachess.net/School/textbook/>;
- Шахматная библиотека: [сайт] URL: <http://webchess>.