

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«Татарская средняя общеобразовательная школа» Черлакского района Омской области
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

РЕКОМЕНДОВАНО к
использованию
Методическим советом
МБОУ «Татарская СОШ»
Протокол №1
от «30» 08 2023 г

УТВЕРЖДАЮ
Директор
МБОУ «Татарская СОШ»
М.Ф. Кукузей
Приказ
от «01» 09 2023 г. № 130

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ПО ОБЩЕИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОМУ НАПРАВЛЕНИЮ**

«Белая ладья»

Уровень общего основного- среднего образования (5-11 классы)

Срок реализации: 1 год

Количество часов в год: 34 часа

Составитель:

Кусаинов Азамат Маратович,
педагог дополнительного образования
МБОУ «Татарская СОШ»

1. Пояснительная записка

При составлении программы руководствовались:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. №273-ФЗ «Об образовании в РФ»;
 - Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р)
 - Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
 - Приказ Минобрнауки России от 09.11.2018 г. № 196 г. Москвы «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- ФГОС общего образования.

УМК

- П. А. Чернышев, М. И. Викирчук, И. В. Глек, А. С. Виноградов «Шахматы. Начальный курс. 5—6 классы», ООО «Дрофа», 2018
- П. А. Чернышев, М. И. Викирчук, И. В. Глек, «Шахматы. Методическое пособие, 5-9», Москва, «Дрофа» 2019

Актуальность связана с пониманием того, что шахматы положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением.

Основная задача данной программы заключается в том, чтобы ребята в игровой форме осознали для себя значение развития интеллектуальных способностей, познавательной активности и получили навыки групповой работы. Программа ориентирована на развитие интеллектуальных базовых способностей: внимания, восприятия, памяти, фантазии и воображения, а так же на развитие логического и пространственного мышления, творческих способностей и практической деятельности детей. Усвоение принципов научной организации труда облегчает учащимся процесс дальнейшего образования и помогает достичь успехов в любом виде деятельности.

Программа рассчитана на один год обучения. На реализацию курса отводится 1 час в неделю, 34 часа в год. Данная программа предназначена для учащихся среднего и старшего школьного возраста, не умеющих играть в шахматы, но которые хотят научиться находить неординарные способы решения поставленных задач и освоить правила этой интеллектуальной игры. В группу зачисляется 10 обучающихся. Программа может быть реализована во второй половине дня.

Основные формы работы на занятии: индивидуальные, групповые и коллективные (игровая деятельность).

Цель программы: раскрытие интеллектуального потенциала и развитие личностных качеств обучающихся средствами шахматных игр.

Задачи курса:

- обучать учащихся самостоятельно анализировать позицию, через формирование умения решать комбинации на различные темы;
- формировать способность анализировать и делать выводы;
- совершенствовать внимание, восприятие, память, фантазию, воображение, логическое и нестандартное мышление,

- развивать коммуникативные способности, уверенность в себе, навык работы в сотрудничестве

Планируемые результаты освоения курса

Личностные результаты освоения программы

- Формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни, наличие мотивации к творческому труду, работе на результат, бережному отношению к материальным и духовным ценностям.
- Развитие навыков сотрудничества со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умения не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.
- Развитие этических чувств, доброжелательности и эмоционально-нравственной отзывчивости, понимания и сопереживания чувствам других людей.
- Формирование эстетических потребностей, ценностей и чувств.
- Развитие самостоятельности и личной ответственности за свои поступки, в том числе в информационной деятельности, на основе представлений о нравственных нормах, социальной справедливости и свободе.

Метапредметные результаты освоения программы

Регулятивные УУД:

- Овладение способностью принимать и сохранять цели и задачи учебной деятельности, поиска средств её осуществления.
- Освоение способов решения проблем творческого и поискового характера.
- Формирование умения планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; определять наиболее эффективные способы достижения результата.
- Формирование умения понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности и способности конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха.
- Овладение логическими действиями сравнения, анализа, синтеза, обобщения, классификации, установление аналогий и причинно-следственных связей, построение рассуждений.

Познавательные УУД:

- Знать шахматные термины: белое и чёрное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Правильно определять и называть белые, чёрные шахматные фигуры; Правильно расставлять фигуры перед игрой; Сравнить, находить общее и различие. Уметь ориентироваться на шахматной доске. Понимать информацию, представленную в виде текста, рисунков, схем. Знать названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка. Шах, мат, пат, ничья, мат в один ход, длинная и короткая рокировка и её правила.
- Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», лёгкие и тяжёлые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки. принципы игры в дебюте;
- Основные тактические приемы; что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля.

Грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте; находить несложные тактические удары и проводить комбинации; точно разыгрывать простейшие окончания

Коммуникативные УУД:

- Готовность слушать собеседника и вести диалог; готовность признавать возможность существования различных точек зрения и права каждого иметь свою точку зрения и оценку событий.
- Определение общей цели и путей её достижения; умение договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности; осуществлять взаимный контроль в совместной деятельности, адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих.

2. Учебно-тематический план

Наименование разделов, тем	Количество часов
Шахматная доска и шахматное войско	2
История шахмат. Шахматная доска.	
Начальная расстановка фигур на доске	
Ходы фигур и пешек	4
Король — самая важная фигура. Ходы и взятия короля	
Ладья — тяжелая артиллерия. Ходы и взятия ладьи	
Как ходит слон: ходы и взятия	
Сила ферзя. Ходы и взятия ферзя	
Цель шахматной игры	2
Шах, способный защитить от шаха	
Мат. Определение, простейшие примеры	
Необычные ходы шахматных фигур и пешек	3
Превращение пешки в ферзя и в другие фигуры	
Рокировка. Случаи, когда невозможно сделать рокировку	
Взятие на проходе	
Ничья	3
Пат. Определение, примеры, отличие от мата	
Недостаток материала для достижения победы (мата)	
Троекратное повторение позиции. Вечный шах	
Запись ходов партии и относительная ценность шахматных фигур	2
Шахматная нотация. Короткая и длинная нотации.	
Примеры записи шахматных партий	
Ценность шахматных фигур	
Элементарные шахматные приемы	2
Вилка. Определение, примеры применения на практике	
Связка. Определение, примеры применения на практике	
Стадии партий	4
Три стадии шахматной партии. Что такое дебют?	
Какие бывают дебюты? Как начинать партию? Основные правила игры в дебюте	
Грубые ошибки в дебюте.	

«детский» и «дурацкий» маты. Популярны ловушки, возникающие в известных открытых дебютах (русская, итальянская, испанская партии)	
Миттельшпиль — середина игры. Какие бывают планы в миттельшпиле	
Эндшпиль. Связь окончаний с другими стадиями игры	
Мат одинокому королю и разнообразие матовых конструкций	5
Линейный мат	
Техника матования ферзем одинокого короля	
Техника матования ладьей одинокого короля	
Мат двумя слонами одинокому королю	
Игровое занятие. Последующий разбор партии	
Игра в турнирах	4
Шахматный этикет. Шахматные часы (Фишера и механические)	
Разновидности шахматного контроля времени на партию: блиц, рапид, классические шахматы	
Шахматные турниры. Разновидности схем проведения соревнований	
Система званий, разрядов и рейтингов в шахматах	
Повторение	3
Повторение изученного материала. Разбор задач	
Игровое занятие	
Игровое занятие	
итого	34

3. Содержание курса

Содержание курса

Шахматная доска и шахматное войско (2 часа)

История шахмат, их эволюция. Многовековой опыт и культурное наследие игры. Шахматная доска. Знакомство с шахматной доской. Понятие поля, горизонтали, вертикали, диагонали. Названия вертикалей и горизонталей, полей. Центр шахматной доски, центральные поля. Край доски.

Начальная расстановка фигур на доске. Знакомство с шахматной армией. Названия шахматных фигур, начальная расстановка на доске. Типичные ошибки, возникающие при начальной расстановке фигур.

Ходы фигур и пешек (4 часа)

Ходы и взятия шахматных фигур и пешек. Король: ходы и взятия королем. Задачи-лабиринты на знания правил ходов короля. Задачи на взятие всех фигур соперника своими за минимальное количество ходов.

Ладья: ходы и взятия. Задачи на взятие всех фигур соперника своей ладьей за минимальное количество ходов. Задачи-лабиринты с целью добраться ладьей до определенной клетки с особыми условиями (например, запрет на ходы на определенные поля).

Слон: ходы и взятия слоном. Задачи на поиск кратчайшего пути при передвижении слона с одного поля на другое.

Ферзь: ходы и взятия. Задачи на взятия фигур соперника ферзем.

Конь: ходы и взятия. Задачи-лабиринты на поиск оптимального маршрута при перемещении коня с одного поля на другое.

Пешка: ход и взятие пешкой. Отличие пешки от остальных фигур.

Тематические задачи на закрепление темы.

Цель шахматной игры (2 часа)

Шах. Понятие шаха. Три способа защиты от шаха. Задачи на поиск эффективного шаха либо способа защиты от него. Вскрытый шах, его отличие от простого шаха, его опасность для защищающейся стороны. Двойной шах как разновидность вскрытого шаха.

Мат: определение, примеры, простейшие конструкции. Отличие шаха от мата. Решение тематических задач.

Необычные ходы шахматных фигур и пешек (3 часа)

Сложные правила перемещений шахматных фигур и пешек. Превращение пешки в ферзя и другие фигуры. Рокировка, правило выполнения, случаи, когда рокировка невозможна. Взятие на проходе.

Ничья (3 часа)

Все варианты, при которых в шахматной партии фиксируется ничья. Пат как одна из разновидностей ничьей. Недостаток материала для матования (например, король и конь против одинокого короля противника). Троекратное повторение позиции. Вечный шах как частный случай троекратного повторения. Правило пятидесяти ходов и предложение ничьей.

Запись ходов партии и относительная ценность шахматных фигур (2 часа)

Шахматная нотация, правила записи. Применение шахматной нотации на примере приведенной шахматной партии. Виды нотации: короткая и длинная. Знаки, используемые для комментирования шахматной партии и оценки шахматной позиции.

Ценность шахматных фигур. Относительная ценность шахматных фигур, легкие и тяжелые фигуры. Понятие размена.

Элементарные шахматные приемы (2 часа)

Вилка: определение, примеры применения вилки. Связка: определение, тематические примеры применения связки.

Стадии партии (4 часа)

Дебют (начало игры). Определение, виды дебютов, примеры открытых, полуоткрытых, закрытых дебютов. Основные принципы игры в начале партии, типичные ошибки начинающих. Значение захвата центра доски в дебюте. Популярные ловушки в дебюте: «детский» и «дурацкий» маты. Примеры ловушек в открытых дебютах.

Миттельшпиль (середина игры). Определение, отличие от дебюта. План в миттельшпиле, виды планов. Разбор возможных планов на примерах тематических партий.

Эндшпиль (окончание игры). Определение, виды эндшпилей.

Мат одинокому королю и разнообразие матовых конструкций (5 часов)

Базовые приемы и алгоритмы матования одинокого короля. Типовые матовые конструкции.

Линейный мат: определение и теоретический разбор.

Мат ферзем: определение и теоретический разбор. Мат ладьей: определение и теоретический разбор.

Мат двумя слонами: определение и теоретический разбор.

Разнообразие матовых конструкций. Различные виды матовых финалов. Шаблоны матовых финалов и открытие новых шаблонов.

Игра в турнирах (4 часов)

Шахматный этикет. Правила и нормы поведения за шахматной доской. Шахматные часы. Разновидности шахматных игр. Шахматные турниры. Шахматные звания и рейтинги.

Повторение (3 часа)

4. Контрольно-оценочные средства

Контроль и оценивание результатов обучающихся происходит с помощью педагогического наблюдения на каждом учебно-практическом занятии. Итоговое

выявление уровня достигнутых результатов проходит во время проведения заключительных занятий. Предусмотрены повышенный, базовый и пониженный уровни освоения программы, оценивание происходит по трехбалльной шкале:

3 балла соответствуют повышенному уровню;

2 балла соответствуют базовому уровню;

1 балл соответствует пониженному уровню;

0 баллов – результат отсутствует.

12-15 баллов – повышенный уровень результатов;

8-11 баллов – базовый уровень результатов;

4-7 баллов – пониженный уровень результатов;

0-3 баллов – результат отсутствует.

Сводный лист достижения личностных и метапредметных результатов учащимися

№	Фамилия, имя	Личностный результат		Метапредметный результат			ИТОГО
		Познавательный интерес и мотивация к изучению наук средствами интеллектуальных игр.	Личностные качества	Умение планировать действия, выстраивать их в последовательность для достижения результата, контролировать и оценивать процесс и результат действий.	Умение устанавливать причины успеха или неудачи своих действий, корректировать их для преодоления ошибок.	Умение работать в команде в заданной ситуации, соблюдая правила и нормы поведения.	
1.							
2.							

Критерии оценки образовательных результатов обучающихся

Результат	Критерии	Уровневые показатели			
		3	2	1	0
Личностный результат	Познавательный интерес и мотивация к изучению наук средствами интеллектуальных игр.	В процессе обсуждения демонстрирует познавательный интерес и мотивацию к изучению наук, активно	В процессе обсуждения соглашается с пользой интеллектуальных игр для развития интеллектуальных базовых	В процессе обсуждения соглашается с пользой интеллектуальных игр, повторяет чужие аргументы	Критерий не проявляется, не участвует в обсуждении

	рассуждает о пользе интеллектуальных игр для развития интеллектуальных способностей: внимания, восприятия, памяти и воображения, а так же для развития логического и пространственного мышления, приводит осмысленные аргументы.	способностей: внимания, восприятия, памяти испытывает небольшие затруднения во время аргументирования.		
Личностные качества	Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх проявляет самостоятельность и личную ответственность за поступки и действия, демонстрирует настойчивость, дисциплинированность и самоорганизованность., проявляет доброжелательность, способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками в процессе образовательной деятельности.	Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх проявляет самостоятельность и, демонстрирует дисциплинированность, проявляет доброжелательность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками в процессе образовательной деятельности. Иногда не проявляет личную ответственность за поступки и действия, допускает неточности,	Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх демонстрирует доброжелательность и общительность, но позволяет нарушать дисциплину, не проявляет личную ответственность за поступки и действия, иногда отказывается выполнять задание, часто допускает неточности.	Во время выполнения заданий и участия в интеллектуальных играх учащийся не осуществляет действия самостоятельно, редко проявляет объективность и адекватность, нуждается в педагогическом сопровождении.

			бывает не настойчив в достижении результата		
Метапредметный результат	Умение планировать действия, выстраивать их в последовательность для достижения результата, контролировать и оценивать процесс и результат действий.	Активно демонстрирует умение планировать свои действия, выстраивать их в последовательность для достижения положительного результата, действует согласно предложенному плану, уверенно и точно контролирует и регулирует свои действия во время выполнения задания.	Стремится планировать свои действия, действует согласно предложенному плану, но нуждается в незначительной педагогической поддержке во время контроля и регуляции своих действий.	Не всегда может контролировать и оценивать результат действий. Нуждается в педагогическом сопровождении для регуляции и контроля своих действий,	Не участвует в планировании своих действий и оценке результата действий. Отстранен от достижения результата. .
	Умение устанавливать причины успеха или неудачи своих действий, корректировать их для преодоления ошибок.	Умеет выявлять причины успеха и неудач, знает, активно и успешно применяет способы корректировки своих учебных действий.	Умеет устанавливать причины успеха и неудач, но нуждается в незначительной педагогической поддержке для корректировки ошибок.	Планирует свои действия только с помощью педагога, не проявляет волю для корректировки своих ошибок.	Не умеет устанавливать причины успеха и неудач, не участвует в корректировке учебных действий.
	Умение работать в команде в заданной ситуации, соблюдая правила и нормы поведения.	Активно и уверенно работает в команде, аргументированно высказывает свое мнение, соблюдая правила и	Стремится работать в команде, старается высказывать свое мнение, но нуждается в незначительной	При работе в команде позволяет нарушать дисциплину, часто критикует, не соблюдая правила нормы	Не умеет работать в команде, не соблюдает правила и нормы поведения.

		нормы поведения, умеет слушать и признает возможность существования разных точек зрения.	педагогической поддержке и мотивации, соблюдает нормы поведения.	поведения. Нуждается в педагогическом сопровождении.	
--	--	--	--	--	--

Итого:

15-12 баллов – выше базового уровня;

11-8 баллов – базовый уровень;

4-7 баллов – ниже базового уровня;

3-0 баллов – результат не сформирован.

Сводный лист достижения образовательных результатов обучающихся по направленности программы

№	Фамилия, имя учащихся	Знание истории возникновения интеллектуальных игр	Применение алгоритма создания интеллектуальной игры	Соблюдение алгоритма игры в команде	Общее количество баллов

Оценочная шкала:

3 балла- отсутствует ошибки, неточности, действует самостоятельно уверенно точно;

2 балла – есть незначительные ошибки, неточности, действует самостоятельно, уверенно, не всегда точно, нуждается в незначительной педагогической поддержки;

1 балл – есть ошибки, неточности в 50% случаях, редко действует самостоятельно и точно, часто не уверен, нуждается в педагогической помощи;

0 баллов – есть ошибки неточности в 75% случаев, не проявляет самостоятельность и уверенность, нуждается в постоянной педагогической помощи

Итого:

9-8 баллов – выше базового уровня;

7-5 баллов – базовый уровень;

4-2 баллов – ниже базового уровня;

1-0 баллов – результат не сформирован.

5. Условия реализации программы

Учебно-методические условия реализации программы

Построение занятий предполагается на основе педагогических технологий активизации интеллектуальной деятельности учащихся путем создания проблемных ситуаций, разноуровневого и развивающего обучения, индивидуальных и групповых способов обучения.

В процессе обучения ребята осваивают простые способы решения интеллектуальных и логических задач. Эти базовые умения помогут им впоследствии самостоятельно развивать свои интеллектуальные способности и достичь успехов в любом виде деятельности.

Успешной реализации программы способствуют:

- учет возрастных особенностей учащихся, их интересов при планировании и построении занятий;
- индивидуальный подход в обучении;
- поощрение педагогом любой творческой инициативы учащихся, что способствует более полному раскрытию личности и мотивации к развитию интеллектуальных способностей;
- усвоение теоретических знаний в практическом их применении;
- осознание учащимися реальности практической значимости задач, поставленных педагогом на занятии;
- развитие потребности в самосовершенствовании.

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая и игровая деятельность учащихся. Теоретическая подготовка проходит в форме бесед, диалогов, сообщений, круглых столов, практическая подготовка в форме тренировочных упражнений, практикумов, турниров, конкурсов, интеллектуальных игр.

Дидактическое обеспечение программы:

- учебная литература (словари, энциклопедии и пр.);
- наглядные пособия для проведения игр;
- презентации(видео) по каждой теме программы;
- сценарии игровых упражнений по каждой теме программы.
- таблицы, схемы по каждой теме программы;
- раздаточные материалы, карточки по каждой теме программы.

Материально-технические условия реализации программы

- компьютер, подключенный к сети интернет;
- мультимедийный проектор;
- экран;
- принтер для распечатывания карточек и заданий для интеллектуальных игр;
- учебный кабинет;
- учебная мебель для обучающихся.

Кадровое обеспечение программы

Программу может реализовывать педагог дополнительного образования с высшим образованием предпочтительно естественнонаучного профиля, а также других профилей, владеющий основами общей педагогики, основами возрастной психологии и психологии развития, а также компетенциями в области формирования у учащихся личностных и метапредметных результатов средствами интеллектуальных игр.

6. Литература

Нормативно-правовые документы

1. Федеральный закон РФ от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ "Об образовании в РФ".
2. Концепция развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 4 сентября 2014 г. № 1726-р).
3. Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 4 июля 2014 г. N 41 г. Москва "Об утверждении СанПиН».
4. Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 9 ноября 2018 г. № 196 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».
5. Письмо Министерства образования Омской области От 12.02.2019 № Исх._19/Мобр_2299. «О методических рекомендация разработки и проведению экспертизы дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы»
6. СанПиН 2.2.2/2.4.1340-03 Гигиенические требования к персональным электронно-вычислительным машинам и организации работы (Раздел “Предложения при работе с ПЭВМ”).
7. Приказ Минобрнауки России от 09.11.2018 № 196 "Порядок применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ".
8. Распоряжение Министерства образования Омской области от 12.02.2019 № Исх._19/Мобр_2299 «Требования к структуре, содержанию и критерии оценки качества дополнительной общеобразовательной программы.

Педагогическая литература

9. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
10. Кожин Ю. А. Методика проведения правового брейн-ринга в средней школе // Право в школе. – 2006. - N 2. - С. 51-55.
11. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М., 2014.
12. Сун Л. Интеллектуальная игра дебаты: формы организации и особенности проведения // Наука и школа. - 2012. - № 5. - С. 58-61.
13. Мандель Б. Р. Интеллектуальные игры: развитие профессионально значимых качеств у будущих специалистов гуманитарной сферы // Инновации в образовании. – 2007. - N 2. - С. 36-55.
14. Черемошкина Л. В. Развитие памяти детей – Ярославль: «Академия развития»,
15. Чернышев П. А., М. И. Викирчук М. И, Глек И. В., «Шахматы. Методическое пособие, 5-9», Москва, «Дрофа» 2019
16. Федоровская Е. О. Дар игры. Роль игры в развитии творческого потенциала ребенка // Одаренный ребенок. - 2012. - № 1 (январь-февраль). - С. 20-28.

Литература для родителей:

17. Гиппенрейтер, Юлия Общаться с ребенком. Как? / Юлия Гиппенрейтер. - М.: АСТ, 2008 г.

18. Давлетов Дж., Всеволод Костров. Эта книга научит играть в шахматы детей и родителей. – Литера, 2002.
19. Зверева, Нина Правила общения с детьми: 12 «нельзя», 12 «можно», 12 «надо» / Нина Зверева. - М.: Альпина Диджитал, 2015 г.
20. Млодик, И. Ю. Метаморфозы родительской любви, или Как воспитывать, но не калечить / И.Ю. Млодик. - М.: Теревинф, 2016 г.
21. Светлова, Маруся Сотвори себе поддержку / Маруся Светлова. - М.: ИГ "Весь", 2013 г.

Литература для учащихся:

22. Баландин Б.Б. 1001 вопрос для очень умных (с подсказкам для остальных). – М.: РИПОК КЛАССИК, 2017.
23. Бер И.Л. Своя игра. Книга 1. М. Эксмо, 2016
24. Большая школьная энциклопедия, М. «Махаон», 2015.
25. Вопросы и ответы. Энциклопедия для детей среднего возраста, М. «Махаон», 2015.
26. Журнал «Квант» <http://kvant.info/>
27. Журнал GEO <http://www.geo.ru/>
28. Камакин О. Н. Интеллектуально-познавательная игра "Будь готов!" // Справочник классного руководителя. - 2012. - № 3 (март). - С. 73-77.
29. Кондрашов А.П. Новейший справочник необходимых знаний.- М., 2014.
30. Энциклопедия «Кругосвет» <http://krugosvet.ru/>

Интернет-ресурсы для учащихся:

31. Как научиться решать логические задачи <https://logiclike.com/math-logic/reshaem-zadachi>
(дата обращения 15.03.2020)
32. 10 логических задач для нестандартного мышления <https://newtonew.com/test/10-logic-tasks-test>(дата обращения 01.04.2020)
33. 15 упражнений для тренировок мозга <https://proglib.io/p/logic-tasks/>(дата обращения 15.03.2020)
34. Способы решения логических задач <https://videouroki.net/razrabotki/mietody-rieshieniia-loghichieskikh-zadach.html>(дата обращения 15.03.2020)
35. Проверь себя. Логические задачи с ответами.<https://mozgportal.ru/razvitie-mozga/uprazhneniya/logicheskie-zagadki.html>(дата обращения 21.03.2020)
36. 300 занимательных задач <https://azbyka.ru/deti/logicheskie-i-zanimatelnye-zadachi>(дата обращения 03.05.2020)
37. Разминка для мозга: задачи на внимательность и логику <https://novate.ru/blogs/260915/33093/>(дата обращения 11.03.2020)
38. 35 упражнений для развития и тренировки памяти <https://cepia.ru/uprazhneniya-dlya-razvitiya-i-trenirovki-pamyati>(дата обращения 15.03.2020)

Календарно тематическое планирование

№	Дата план.	Дата факт	Темы	Примечание
			Шахматная доска и шахматное войско (2 часа)	
1			История шахмат. Шахматная доска.	
2			Начальная расстановка фигур на доске	
			Ходы фигур и пешек (4 часов)	
3			Король — самая важная фигура. Ходы и взятия короля	
4			Ладья — тяжелая артиллерия. Ходы и взятия ладьи	
5			Как ходит слон: ходы и взятия	
6			Сила ферзя. Ходы и взятия ферзя	
			Цель шахматной игры (2 часа)	
7			Шах, способный защитить от шаха	
8			Мат. Определение, простейшие примеры	
			Необычные ходы шахматных фигур и пешек (3 часа)	
9			Превращение пешки в ферзя и в другие фигуры	
10			Рокировка. Случай, когда невозможно сделать рокировку	
11			Взятие на проходе	
			Ничья(3 часов)	
12			Пат. Определение, примеры, отличие от мата	
13			Недостаток материала для достижения победы (мата)	
14			Троекратное повторение позиции. Вечный шах	
			Запись ходов партии и относительная ценность шахматных фигур (2 часов)	
15			Шахматная нотация. Короткая и длинная нотации. Примеры записи шахматных партий	
16			Ценность шахматных фигур	
			Элементарные шахматные приемы (2 часов)	
17			Вилка. Определение, примеры применения на практике	
18			Связка. Определение, примеры применения на практике	
			Стадии партий (4 часов)	
19			Три стадии шахматной партии. Что такое дебют? Какие бывают дебюты? Как начинать партию? Основные правила игры в дебюте	
20			Грубые ошибки в дебюте. «детский» и «дурацкий» маты.	

			Популярные ловушки, возникающие в известных открытых дебютах (русская, итальянская, испанская партии)	
21			Миттельшпиль — середина игры. Какие бывают планы в миттельшпиле	
22			Эндшпиль. Связь окончаний с другими стадиями игры	
			Мат одинокому королю и разнообразие матовых конструкций (5 часов)	
23			Линейный мат	
24			Техника матования ферзем одинокого короля	
25			Техника матования ладьей одинокого короля	
26			Мат двумя слонами одинокому королю	
27			Игровое занятие. Последующий разбор партии	
			Игра в турнирах (4 часа)	
28			Шахматный этикет. Шахматные часы (Фишера и механические)	
29			Разновидности шахматного контроля времени на партию: блиц, рапид, классические шахматы	
30			Шахматные турниры. Разновидности схем проведения соревнований	
31			Система званий, разрядов и рейтингов в шахматах	
			Повторение (3 часа)	
32			Повторение изученного материала. Разбор задач	
33			Игровое занятие	
34			Игровое занятие	