

Комитет по образованию Администрации Черлакского муниципального района

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Черлакская средняя общеобразовательная школа № 2»
Черлакского муниципального района
Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

Принято решением
Педагогического совета
МБОУ «Черлакская СОШ №2»
Протокол №
от «__» _____2023г.

Согласовано
заместителем директора
по воспитательной работе
Федоренко Н.В..

Утверждаю
Приказ №____
от «__» _____2023 г.
Директор МБОУ «Черлакская
СОШ №2» Вульферт А.К.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая
программа**

физкультурно-спортивной направленности
«Шахматное королевство»

Целевая группа: 7- 11 лет

Срок реализации программы : 1 год (72 часа)

Очная форма освоения

Базовый уровень сложности

Автор-составитель:
Аносов Александр Васильевич,
педагог дополнительного образования
МБОУ «Черлакская СОШ №2»

р.п. Черлак
2023

СОДЕРЖАНИЕ

1	Пояснительная записка	3
	Актуальность программы	
	Цель программы	
	Задачи программы	
	Планируемые результаты	
2	Учебно-тематическое планирование	5
3	Содержание программы	7
4	Контрольно-оценочные средства	10
5	Условия реализации программы	11
	• Учебно-методическое обеспечение	
	• Материально-техническое обеспечение	
	• Список литературы	12

1. Пояснительная записка

Данная программа составлена на основе следующих нормативных документов: Федеральный Закон от 29.12.2012 № 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 № 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 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»

Программа «Шахматное королевство» позволяет реализовать многие позитивные идеи отечественных теоретиков и практиков - сделать обучение радостным, поддерживать устойчивый интерес к знаниям. Стержневым моментом занятий становится деятельность самих учащихся, когда они наблюдают, сравнивают, классифицируют, группируют, делают выводы, выясняют закономерности. При этом предусматривается широкое использование занимательного материала, включение в занятия игровых ситуаций, чтение дидактических сказок и т. д.

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.

О социальной значимости шахмат, их возрастающей популярности можно судить по таким весомым аргументам как создание международных организаций, занимающихся популяризацией и пропагандой шахмат, проведение всемирных шахматных олимпиад и многочисленных международных соревнований. Шахматы становятся все более серьезным занятием огромного количества людей и помогают становлению человека в любой среде деятельности, способствуя гармоничному развитию личности.

Шахматы это не только игра, доставляющая детям много радости, удовольствия, но и действенное эффективное средство их умственного развития, формирования внутреннего плана действий - способности действовать в уме.

Игра в шахматы развивает наглядно-образное мышление, способствует зарождению логического мышления, воспитывает усидчивость, вдумчивость, целеустремленность. Ребенок, обучающийся этой игре, становится собраннее, самокритичнее, привыкает самостоятельно думать, принимать решения, бороться до конца, не унывать при неудачах. Экспериментально же было подтверждено, что дети, вовлеченные в волшебный мир шахмат, лучше успевают в школе, а так же положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, внимание, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. В начальной школе происходят радикальные изменения: на первый план выдвигается развивающая функция обучения, в значительной степени способствующая становлению личности младших школьников и наиболее полному раскрытию их творческих способностей. Древние мудрецы сформулировали суть шахмат так: «Разумом одерживать победу».

Шахматные игры развивают такой комплекс наиважнейших качеств, что с давних пор приобрели особую социальную значимость - это один из самых лучших и увлекательных видов досуга, когда-либо придуманных человечеством.

Поэтому **актуальность данной программы** состоит в том, что она направлена на организацию содержательного досуга учащихся, удовлетворение их потребностей в активных формах познавательной деятельности и обусловлена многими причинами: рост нервно-эмоциональных перегрузок, увеличение педагогически запущенных детей.

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.

Цель программы:

Развитие интеллектуальных способностей учащихся посредством игры в шахматы.

Задачи:

- создание условий для формирования и развития ключевых компетенций учащихся (коммуникативных, интеллектуальных, социальных);
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);
- воспитывать потребность в здоровом образе жизни.

Основные методы обучения: игровой, наглядный, репродуктивный, *частично-поисковый, творческий метод, метод проблемного обучения.*

Основные формы и средства обучения:

- Практическая игра.
- Решение шахматных задач, комбинаций и этюдов.
- Дидактические игры и задания, игровые упражнения.
- Теоретические занятия, шахматные игры, шахматные дидактические игрушки.
- Участие в турнирах и соревнованиях.

Сроки реализации: программа рассчитана на один год обучения.

Планируемые результаты

Личностные результаты освоения программы курса:

- 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 курса:

- Владение 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.
- 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

№	Разделы и темы	Кол-во часов	Теория	Практика
Шахматная доска (3ч.)				
1	Знакомство с шахматной доской. Белые и черные поля	1	1	
2	Расположение доски между партнерами. Горизонтали и вертикали	1	1	
3	Диагональ. Большие и короткие диагонали	1	1	
Шахматные фигуры (20ч.)				
4	Белые и черные фигуры	1	1	
5	Виды шахматных фигур	1	1	
6	Начальное положение	1	1	
7	Ладья. Место ладьи в начальном положении	1	1	
8	Ход ладьи	1		1
9	Слон. Место слона в начальном положении	1		1
10	Ход слона	1		1
11	Ладья против слона	1		1
12	Ферзь. Место ферзя в начальном положении	1		1
13	Ход ферзя	1		1
14	Ферзь против ладьи и слона	1		1
15	Конь. Место коня в начальном положении	1		1
16	Ход коня	1		1
17	Конь против ферзя, ладьи, слона	1		1
18	Пешка. Место пешки в начальном положении	1		1
19	Ход пешки	1		1
20	Пешка против ферзя, слона, ладьи, коня	1		1
21	Король. Место короля в начальном положении	1		1
22	Ход короля	1		1
23	Король против других фигур	1		1
Шах (2ч.)				
24	Шах. Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха	1	1	
25	Открытый шах. Двойной шах	1		1
Мат (5ч.)				
26	Мат. Цель игры. Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой	1	1	
27	Мат в один ход. Мат в один ход ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой (простые примеры)	1		1

28	Мат в один ход: сложные примеры с большим числом шахматных фигур.	1		1
29	Ничья, пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей	1		1
30	Рокировка. Длинная и короткая рокировка	1		1
Шахматная партия (5ч.)				
31	Игра всеми фигурами из начального положения	1	1	
32	Общие рекомендации о принципах разыгрывания дебюта	1	1	
33	Демонстрация коротких партий	1		1
34	Демонстрация длинных партий	1		1
35	Повторение программного материала	1		1

Ценность шахматных фигур (4ч.)				
36	Ценность фигур. Сравнительная сила фигур	1	1	
37	Достижение материального перевеса	1	1	
38	Достижение материального перевеса. Способы защиты	1		1
39	Защита	1		1
Техника матования одинокого короля (4ч.)				
40	Две ладьи против короля	1		1
41	Ферзь и ладья против короля	1		1
42	Ферзь и король против короля	1		1
43	Ладья и король против короля	1		1
Достижение мата без жертвы материала (4ч.)				
44	Учебные положения на мат в два хода в эндшпиле	1	1	
45	Цугцванг	1		1
46	Учебные положения на мат в два хода в миттельшпиле	1	1	
47	Учебные положения на мат в два хода в дебюте	1		1
Шахматная комбинация (15ч.)				
48	Матовые комбинации. Тема отвлечения	1		
49	Матовые комбинации. Тема завлечения	1		1
50	Матовые комбинации. Тема блокировки	1		1
51	Тема разрушения королевского прикрытия	1	1	
52	Тема освобождения пространства и уничтожения защиты	1		
53	Другие темы комбинаций и сочетание тематических приемов	1	1	
54	Комбинации, ведущие к достижению материального перевеса Тема отвлечения. Тема завлечения	1	1	
55	Тема уничтожения защиты. Тема связи	1		1
56	Тема освобождения пространства. Тема перекрытия	1		1
57	Тема превращения пешки	1		1
58	Сочетание тактических приемов	1		1
59	Патовые комбинации	1		1
60	Комбинации на вечный шах	1		1
61	Типичные комбинации в дебюте	1	1	
62	Типичные комбинации в дебюте. Усложненные примеры.	1		1
Основы дебюта (6 ч.)				
63	Двух- и трехходовые партии. Выявление причин поражения в одной из сторон.	1	1	

64	Решение задания “Мат в 1 ход”. Игровая практика	1		1
65	Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя	1	1	
66	Решение заданий “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Игровая практика.	1		1
67	Игра “на мат” с первых ходов партии. Детский мат. Защита	1		1
68	Решение заданий. Игровая практика	1		1
Повторение (4ч.)				
69-70	Повторение типичных комбинаций	2	2	
71-72	Повторение программного материала	2	1	1
	Всего:	72	24	48

3. Содержание программы

1. Шахматная доска (3 ч). 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 (20 ч). 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.

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.

3. *Шахматная партия (шах-2 ч, мат-5 ч, шахматная партия – 5ч)*. 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.

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.

4. *Ценность шахматных фигур (4 ч)*. 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.

5. *Техника матования одинокого короля (4 ч)*. 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.

6. *Достижение мата без жертвы материала (4 ч)*. 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.

7. *Шахматная комбинация (15ч)*. 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.
- “Сделай ничью”. Требуется пожертвовать материал и достичь ничьей. “Выигрыш материала”. Надо провести простейшую двухходовую комбинацию и добиться материального перевеса.

8. *Основы дебюта (6 ч)* Двух- и трехходовые партии. Невыгодность раннего ввода в игру ладей и ферзя. Игра на мат с первых ходов. Детский мат и защита от него. Игра против “повторюшки-хрюшки”. Принципы игры в дебюте. Быстрейшее развитие фигур. Понятие о темпе. Гамбиты. Наказание “пешкостей”. Борьба за центр. Безопасная позиция короля. Гармоничное пешечное расположение. Связка в дебюте. Коротко о дебютах.

Дидактические задания

- “Мат в 1 ход”, “Поставь мат в 1 ход нерокированному королю”, “Поставь детский мат”. Белые или черные начинают и объявляют противнику мат в 1 ход.
- “Поймай ладью”, “Поймай ферзя”. Здесь надо найти ход, после которого рано введенная в игру фигура противника неизбежно теряется или проигрывается за более слабую фигуру.
- “Защита от мата”. Требуется найти ход, позволяющий избежать мата в 1 ход (как правило, в данном разделе в отличие от второго года обучения таких ходов несколько).
- “Выведи фигуру”. Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

- “Поставить мат в 1 ход “повторюшке”. Требуется объявить мат противнику, который слепо копирует ваши ходы.
- “Мат в 2 хода”. В учебных положениях белые начинают и дают черным мат в 2 хода.
- “Выигрыш материала”, “Накажи “пешкоеда”. Надо провести маневр, позволяющий получить материальное преимущество.
- “Можно ли побить пешку?”. Требуется определить, не приведет ли выигрыш пешки к проигрышу материала или мату.
- “Захвати центр”. Надо найти ход, ведущий к захвату центра.
- “Можно ли сделать рокировку?”. Тут надо определить, не нарушат ли белые правила игры, если рокируют.
- “В какую сторону можно рокировать?”. В этом задании определяется сторона, рокируя в которую белые не нарушают правил игры.
- “Чем бить черную фигуру?”. Здесь надо выполнить взятие, позволяющее избежать сдвоения пешек.

9. Повторение (4 ч)

4. Контрольно-оценочные средства

В основу изучения программы «Шахматы» положены ценностные ориентиры, достижение которых определяются определёнными результатами. Для отслеживания результатов предусматривается педагогический контроль, который направлен на определение уровня усвоения программного материала, степень сформированности умений осваивать новые виды деятельности, развитие коммуникативных способностей, рост личностного и социального развития ребёнка.

Применяемые методы педагогического контроля и наблюдения, позволяют контролировать и корректировать работу программы на всём протяжении ее реализации. Это дает возможность отслеживать динамику роста знаний, умений и навыков, позволяет строить для каждого ребенка его индивидуальный путь развития. На основе полученной информации педагог вносит соответствующие коррективы в учебный процесс.

Контроль используется для оценки степени достижения цели и решения поставленных задач.

Оценочные материалы

Результативность работы по программе отслеживается на протяжении всего процесса обучения.

Контроль эффективности осуществляется при выполнении диагностических заданий и упражнений с помощью тестов, фронтальных и индивидуальных опросов, наблюдений.

- Самооценка и самоконтроль: определение обучающимися границ своего «знания - незнания», своих потенциальных возможностей, а также осознание тех проблем, которые ещё предстоит решить в ходе осуществления деятельности.

- содержательный контроль и оценка результатов обучающихся предусматривает выявление индивидуальной динамики качества усвоения программы ребёнком и не допускает сравнения его с другими детьми.

Динамика развития обучающихся фиксируется педагогом:

- внутренняя система оценки на основе сформированности целеполагания, развития контроля, самооценки;

- внешняя система оценка на основе результативности участия в соревнованиях, викторинах.

Для оценки эффективности занятий можно использовать следующие показатели:

- степень помощи, которую оказывает педагог обучающимся при выполнении заданий:

- поведение обучающихся на занятиях: живость, активность, заинтересованность детей обеспечивают положительные результаты занятий;

- результаты выполнения тестовых заданий, при выполнении которых выявляется, справляются ли обучающиеся с этими заданиями самостоятельно.

Методы диагностики результатов.

- Разбор партий обучающихся (не имеет количественных критериев, но может показать уровень усвоения любого раздела программы любым воспитанником, так как демонстрирует общий уровень понимания игры).

- Компьютерная диагностика с использованием вышеописанных обучающих программ.

- Викторина по истории шахмат

- Товарищеские матчи и матч-турниры, командные и личные соревнования с другими обучающимися.

5. Условия реализации программы

Модули данной программы разработаны в соответствии с учетом возрастных особенностей и потребностей детей.

Программа имеет базовый уровень, поэтому набор в группы осуществляется на общей основе и не требует владения специальными знаниями и навыками.

Занятия в каждой группе проходят под руководством педагога дополнительного образования по направлению «Информатика» ЦОЦиГП «Точка роста» 1 раз в неделю по 2 ч.

Материально - техническое обеспечение программы

Обновленная материально-техническая база ЦОЦиГП «Точка роста» удовлетворяет все требования к обеспечению курса:

- столы для игры в шахматы - 3 шт.
- шахматные доски с набором шахматных фигур - 6 наборов
- демонстрационная шахматная доска с набором магнитных фигур - 1 шт.
- шахматные часы - 3 шт.
- Медиaproектор, - 1 шт.
- Принтер - 1 шт.

Учебно – методическое обеспечение

1. Сухин И.Г. Программы курса "Шахматы – школе: Для начальных классов общеобразовательных учреждений". - Обнинск: Духовное возрождение, - 2011.-40 с.
2. Сухин И. Шахматы, первый год, или Там клетки черно-белые чудес и тайн полны: Учебник для 1 класса четырёхлетней и трёхлетней начальной школы. – Обнинск: Духовное возрождение, 1998.
3. Сухин И. Шахматы, первый год, или Учусь и учу: Пособие для учителя – Обнинск: Духовное возрождение, 1999.
4. Сухин И. Шахматы, второй год, или Играем и выигрываем. - 2002.
5. Сухин И. Шахматы, второй год, или Учусь и учу. - 2002.
6. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Тайны королевской игры.- Обнинск: Духовное возрождение, 2004.
7. Сухин И.Г. Шахматы, третий год, или Учусь и учу.- Обнинск: Духовное возрождение, 2005.

6.Список использованной литературы

1. Сухин И. Шахматы для самых маленьких. Книга-сказка для совместного чтения родителей и детей. М. АСТРЕЛЬ. АСТ. -2000.
2. Сухин И. Удивительные приключения в шахматной стране. (Занимательное пособие для родителей и учителей). Рекомендовано Мин общ. и проф. обр. РФ. М.. ПОМАТУР.- 2000.
3. Френе С. Избранные педагогические сочинения, М.. Просвещение. -1990.
4. Хенкин В. Шахматы для начинающихМ.: «Астрель».- 2002.
5. Хенкин В., Куда идет король. М.. Молодая гвардия. -1979 .
6. Шахматный словарь. М. ФиС. -1968.
7. Шахматы - школе. М. Педагогика. -1990.
8. Шахматы детям. Санкт-Петербург. 1994 г М. Детгиз, -1960.
9. Шахматы. Энциклопедический словарь. М.Советская энциклопедия.. -1990.
10. Юдович М. Занимательные шахматы. М. ФиС. - 1966.