

Управление образования, молодежной политики и спорта Администрации Шелеховского
муниципального района

Авторская педагогическая разработка радикального типа

«Шахматные сказки»

образовательная программа дополнительного образования детей
физкультурно-спортивной направленности

Срок реализации – 2 года

Для детей 5-6 лет

Авторы: **Яковлева Юлия
Викторовна**

педагог дополнительного
образования

Шалимова Елена Викторовна

педагог дополнительного
образования

г.Шелехов

2023 г.

Пояснительная записка.

- Образовательная программа «Шахматные сказки» предназначена для детей дошкольного возраста. Имеет спортивную и направленность. Разработана в соответствии с требованиями ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» номер 273 от 29.12.12 г.
- Нормативного документа «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам» номер 629, утвержденного приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 27 июля 2022 года. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года. Утверждена распоряжением правительства РФ от 31.03.2022 № 687 - р
- Санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи». Постановление №28 от 28.09.2020 г.;

Актуальность программы

В наше напряженное время ребёнок уже не верит ни в сказку ни в чудо. Каким же образом дать почувствовать каждому маленькому человеку ощущение необыкновенного: совершать подвиги, спасать и защищать слабых, проявлять смекалку, выдержку, распознавать ложь или правду, испытывать вдохновение и разочарование. Помочь ему стать маленьким волшебником, создающим удивительные вещи.

На это и нацелена данная программа, название которой не случайно «Шахматные сказки». Объединяя в себе спортивные и прикладное творчество, она создаёт условия для оптимального развития умственного, творческого и волевого потенциала каждого ребёнка, с учётом его индивидуальных особенностей. Ведь развитие ума проявляется не только в усвоении, но и в переработке знаний, в которых участвуют различные виды умственной деятельности: логическое мышление, наблюдательность, различные виды памяти, воображение, чему способствует игра в шахматы. Развитие ума связано с развитием воли, умением поставить перед собой цель и мобилизовать себя на

достижении её, чему способствует прикладное творчество, которое удачно дополняет шахматную программу - развивает сенсомоторику и совершенствуют координацию движений, точность в выполнении действий.

Данная программа составлена с учётом умственных и физических возможностей детей 4- 5-6 летнего возраста.

Весь материал программы рассчитан на 144 занятий по 4 занятия в неделю-2 на обучения шахматной игре, 2 на прикладное творчество. Время занятий 30 минут.

Принимается во внимание неравномерность развития каждого ребёнка, проявляющееся часто в том, что у одних детей сильно развито воображение, у других логическое мышление, у третьих память и т.д. Учитывается утомляемость и рассеянное внимание, что свойственно детям этого возраста. В связи с этим предпринята попытка:

- 1.Смены деятельности (на одном занятии и обучение шахматной игре и прикладное творчество);
- 2.Удержание внимания путём вовлечение в сюжетно – ролевую игру;
- 3.Разработан большой наглядный материал для условия процесса запоминания.

Новизна программы.

1. Уникальность программы «Шахматные сказки» прежде всего, заключается в объединении спортивного и прикладного творчества, во взаимосвязи и во взаимодействии этих дисциплин. Основным направлением является обучение шахматной игре, которое дополняет и поддерживает прикладное творчество. Это позволяет менять вид деятельности, одновременно закреплять пройденный материал.

Эта особенность программы позволяет данной программе иметь статус радикальной.

2. Каждое занятие выстраивается по сюжетной линии. Каждое последующее - продолжение сказки: «а что было дальше вы узнаете в следующий раз».

3. Создание условий для вовлечения ребёнка в исследовательско - поисковую деятельность, способствующую достижению самостоятельных открытий, закономерностей и обобщений.

4. Опора на микросреду при организации образовательно- воспитательного пространства объединения.

Цель программы.

Способствовать развитию интеллектуальных, эстетических и творческих способностей детей 5- 6 летнего возраста через освоение основ шахматной игры и различных видов декоративно- прикладного творчества.

Задачи программы.

- 1.Создание оптимальных условий для развития творчества ребёнка через организацию различных видов деятельности: шахматы, декоративно-прикладное творчество.
2. Воспитание самостоятельности и творческой активности ребёнка.
3. Создание благоприятного эмоционального настроения, радости и общения в труде, получение наслаждения от правильного выполненного задания.

Сотрудничество с родителями и воспитателями как необходимое условие для реализации программ.

Результаты реализации программы

По окончании данного курса обучающиеся должны:

шахматы

1. Уметь правильно ходить всеми фигурами.
2. Понять цель игры - поставить МАТ.
3. Знать простое и вскрытое нападения.
4. Уметь использовать полученные знания на практике.

прикладное творчество

1. В тестопластике: самостоятельно изготавливать и обрабатывать соленое тесто; его формирование, сушка, основные приемы вырезания по шаблону.
2. В мозаике: наклеивать и вдавливать бусинки по заранее намеченному контуру.
3. В аппликации: вырезать и приклеивать фигуры по фону.

4. В работе с волокнистым материалом: выполнять контурные поделки и использовать цветные шерстяные нитки, тесьму и шпагат, выкладывать нитки в задуманные фрагменты.

Диагностика полученных знаний проводится каждое занятие путем обобщающих вопросов: « Как называется фигура?». «Как она ходит?», «Как рубит?», « Что такое МАТ?» и т. д. В конце учебного года проводится шахматный турнир.

Учебно-тематический план на 1 год обучения-144ч.

I шахматы

Тема	Количество часов		
	Практика	Теория	Всего
1. Изучение особенностей передвижения и взятия фигур	25	11	36
2. Раскрытие понятий «мат». «шах», «пат»	9	6	15
3. Изучение основных принципов шахматной игры	2	2	4
4. Изучение шахматной доски	3	-	3
5. Формирование умения использовать полученные знания на практике	3	11	14

ИТОГО			72
-------	--	--	----

II Прикладное творчество

№	Прикладное творчество/ тема	Тема
1.	Ознакомление и изучение приемов тестопластики при изготовлении шахматных фигур	9
2.	Изготовление объемных изделий (тестопластика)	22
3.	Вдавливание бусиной по поверхности пластилина, рисование пластилином.	10
4.	Выполнение изделий с использованием сыпучих материалов (крупа и др.). Выкладывание бусинок по поверхности картона.	10
5.	Изготовление подарков-сувениров (шахматных фигур) с использованием цветных шерстяных ниток, шпагата.	21
	ИТОГО:	72

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ «ШАХМАТНЫЕ СКАЗКИ»

I год обучения (144 часа)

№	Шахматы/тема	Ча сы	№	Прикладное творчество/тема	Ча сы
I					
1.	Знакомство с «Шахматной страной», с педагогом, правила поведения в клубе. Техника безопасности.	1	1.	Правила поведения в клубе. Техника безопасности. Рисование «Шахматной страны» (карандаши, фломастеры)	1
2.	Жители шахматной страны	1	2.	Изготовление объемного изделия шахматной фигуры (тестопластика)	1
3.	Название фигур, закрепление, постановка	1	3.	Постановление сказки «Шахматная репка»	1

	сказки «Шахматный колобок»				
4.	Пешка. Ход. Самый маленький воин.	1	4.	Изготовление пешки (тестоластика).	1
5.	Пешка. Ход. Взятие.	1	5.	Изготовление развивающей настольной игры.	1
6.	Игра на пешках.	1	6.	Рисование пешки.	1
7.	Решение задач.	1	7.	Рисование пешки пластилином.	1
8.	Ладья. Ход ладьи.	1	8.	Изготовление сказочного персонажа «Ладья» объемная работа.	1
9.	Ладья. Взятие ладьей.	1	9.	Изготовление ладьи по шаблону (тестоластика).	1
10.	Решение задач «Лучший ход ладьей», «Какая ладья нападает».	1	10.	Изготовление настенного панно. Раскрашивание фигуры «Ладья».	1
11.	Игра на ладьях (для понимающих детей).	1	11.	Окончательное оформление панно.	1
12.	Слон. Ход слона. Разноцветные слоны.	1	12.	Изготовление сказочного персонажа «Слон» (тестоластика)	1
13.	Слон. Взятие слоном.	1	13	Изготовление подарка – сувенира, объемной формы (тестоластика).	1
14.	Решение задач «Лучший ход слоном», «Какой слон нападает».	1	14.	Продолжение изготовления подарка - сувенира.	1
15.	Игра на слонах.	1	15.	Окончательное изготовление изделия.	1
16.	Ферзь. Ход ферзя.	1	16.	Изготовление фигуры «ферзя» (тестоластика).	1
17.	Ферзь. Взятие ферзем.		17.	Изготовление фигуры с использованием сыпучего материала (крупа).	1
18.	Решение задач «Лучший ход ферзем»	1	18.	Продолжение работы.	1
19.	Решение задач «Какой ферзь нападает»	1	19.	Продолжение работы.	1
20.	Нападение ферзем на ладьи, пешки, слонов, не подставляя фигуры	1	20.	Окончательное оформление изделия.	1

21.	Ценность ладьи, слона, ферзя	1	21.	Изготовление настольной игры (тестоластика). Начало работы.	1
22.	Размен ферзей.	1	22.	Продолжение изготовления настольной игры.	1
23.	Игра на изученных фигурах.	1	23.	Продолжение работы	1
24.	Конь. Ход конем.	1	24.	Выкладывание ниток по заранее намеченному контуру.	1
25.	Конь. Ход конем.	1	25.	Выкладывание ниток по контуру (фигура коня).	1
26.	Конь. Взятие конем.	1	26.	Продолжение работы.	1
27.	Решение задач «Лучший ход конем».	1	27.	Окончательное изготовление фигуры коня	1
28.	Нападение.	1	28.	Работа по замыслу. Выполнение елочных игрушек в виде шахматных фигур (тестоластика)	1
29.	Нападение ферзем.	1	29.	Выкладывание ниток фигуры ферзя по заранее намеченному контуру.	1
30.	Нападение ладьей и слоном.	1	30.	Объемное изготовление из нарезанных шерстяных ниток фигуры ладьи, слона и коня.	1
31.	Нападение конем.	1	31.	Окончательное изготовление 3-х фигур.	1
32.	Король. Ход королем.	1	32.	Изготовление фигуры «король» (тестоластика).	1
33.	Король. Взятие королем.	1	33.	Выполнение закладки для книги, на которой изображена шахматная фигура король.	1
34.	Король. Нападение королем.	1	34.	Упаковка для подарков (по шаблону). Начало работы.	1
35.	Король. Решение задач «Лучший ход королем»	1	35.	Продолжение работы. Выполнение на коробке аппликации из цветной бумаги фигур короля.	1
36.	Основные правила при игре королем.	1	36.	Сборка упаковки для подарков. Окончательное оформление.	1

II					
37.	Шах – нападение на короля.	1	37.	Выполнение корзинки для шахмат с использованием шпагата.	1
38.	Шах.	1	38.	Наклеивание шпагата по банке или коробки.	1
39.	Решение задач на тему «Шах». «Лучший ход, который будет шахом». Какому королю дан шах?	1	39.	Продолжение работы.	1
40.	Защита от нападения короля.	1	40.	Продолжение изготовления корзинки для шахмат.	1
41.	Способы защиты от шаха.	1	41.	Продолжение работ.	1
42.	Решение задач. «Защита короля от шаха.	1	42.	Окончательное оформление корзинки.	1
43.	Решение задач. Шах (закрепление)	1	43.	Подарки папам на 23 февраля. Сувенир – брелок для ключей с использованием бумажного шпагата на картонной основе.	1
44.	Мат.	1	44.	Продолжение изготовления брелка для ключей с использованием клея ПВА.	1
45.	Позиции матовые и не матовые.	1	45.	Продолжение работы.	1
46.	Мат или шах.	1	46.	Окончательное оформление изделия.	1
47.	Мат или шах.	1	47.	Подарок маме «Подставка по горячее» с изображением фигуры по желанию.	1
48.	Мат королю.	1	48.	Продолжение изготовления подставки под горячее с использованием клея ПВА и шпагата на картонной основе.	1
49.	Задачи на тему «Мат королю».	1	49.	Продолжение работы.	1
50.	Решение задач «Мат в 1 ход»	1	50.	Выполнение книжки – игрушки «В шахматной стране».	1

51.	Решение задач «Мат в 1 ход»	1	51.	Продолжение изготовления книжки – игрушки.	1
III					
52.	Основные правила игры.	1	52.	Окончательное оформление книжки.	1
53.	Основные правила игры.	1	53.	Выкладывание ниток по намеченному контуру всех шахматных фигур.	1
54.	Игра всеми фигурами (по всем правилам).	1	54.	Продолжение работы с использованием клея ПВА.	1
55.	Игра всеми фигурами.	1	55.	Окончательное оформление изделия.	1
IV					
56.	Шахматное поле сражения.	1	56.	Изучение букв шахматной доски. Изготовление карандашницы, выкладывание сыпучими материалами букв «А, В»	1
57.	Изучение полей на шахматной доске.	1	57.	Изучение букв шахматной доски. Выкладывание на карандашнице букв «С, D»	1
58.	Аннотация.	1	58.	Ковровое панно с изображением букв «Е, F, G, H» (снятие со спец. петли)	1
59.	Игра.	1	59.	Окончательное оформление изделия. Закрепление изученных букв.	1
60.	Простое нападение.	1	60.	Запись имени поля. Выкладывание ниток по намеченному контуру.	1
61.	Игра всеми фигурами.	1	61.	Запись хода. Рисование пластилином. Буквы «Л» (ладья), «С» (слон).	1
62.	Вскрытое нападение.	1	62.	Запись хода. Рисование пластилином. Выкладывание сыпучим материалом по пластилину. Ход пешки букву «П». Ход короля «Кр». Оформление изделия.	1
63.	Игра всеми фигурами.	1	63.	Запись хода. Выкладывание сыпучим материалом по	1

				пластилину. Ход пешки букву «П». Ход короля «Кр». Оформление изделия.	
64.	Решение задач «Мат в 1 ход : простое нападение».	1	64.	«Театр – куклы на палец».	1
65.	Решение задач «Мат в 1 ход : вскрытое нападение».	1	65.	Продолжение работы.	1
66.	Патовая позиция.	1	66.	Продолжение работы. Подбор цветовой гаммы.	1
67.	Патовая позиция. Решение задач.	1	67.	Окончательное изготовление кукол – шахматных фигур. Раскрашивание гуашью.	1
68.	Итоговый турнир.	1	68.	Придумывание сказок для своих кукольных персонажей.	1
69.	Итоговый турнир.	1	69.	Подготовка к постановке театрального действия.	1
70.	Итоговый турнир.	1	70.	Показ – театр для младшей группы детей.	1
71.	Итоговый турнир.	1	71.	Отчетная выставка детских работ для родителей в клубе.	1
	Итого:	72		Итого:	72

ВСЕГО: 144 часа.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

Весь материал программы «Шахматные сказки» даётся детям в форме большой ролевой игры.

Через создание игрового пространства ребенок опосредованно овладевает основами теории шахматной игры, постигает ее закономерности и правила, в то же время учится основным навыкам прикладного творчества: тестопластике, мозаике, аппликации и работе с волокнистым материалом.

В программу включен дидактический материал (картинки), позволяющий более эффективно изучать данную программу. На них изображены фигуры, и ходы, различные задания на внимание, мышление, логику. (см приложение)

Используются следующие виды заданий

1. Разучивание стихотворений на шахматную тему.
2. «Перескажи сказку». Чтение сказки способствует развитию слуховой памяти

3. **«Опиши фигуру»**. Развивает произвольную образную образную память

Ход игры: ребенок в течение 1-2 минуты смотрит на шахматную фигуру, а затем должен описать ее. После этого фигура убирается, через 15 минут на следующем этапе занятия предлагается описать ее свойства по памяти.

4. **«Где спрятана фигура»**. Развивает зрительную память и внимание.

Ход игры: на глазах ребенка в одну из трех коробочек кладется фигура (на коробочке разные рисунки), затем они убираются и достаются через некоторое время на следующем этапе занятия требуется найти, в какой коробочке фигура.

5. **«Запомни картинки»**. Развивает зрительную память.

В процессе сказки на занятии (в космосе, под водой, в лесу) при прохождении этапа детям предлагается 10 картинок, на каждый по 1 предмету, соответственно теме. Дети смотрят на них в течении 2-х минут, затем картинки убираются, а дети вспоминают, что запомнили.

6. **«Что изменилось?»**. Развивает зрительную память.

Задание: предлагается посмотреть на картинку с изображением 5 предметов (шахматных фигур и. т. д.) и назвать их.

Затем эта картинка закрывается и предлагается другая. Необходимо найти, встречаются ли на ней такие же предметы, которые были на первой картинке. Каких предметов не стало? Какие предметы появились вновь?

7. **«Запомни картинки»**. Развивает зрительную память.

Задание: предлагается в течении 30 секунд – 1 минуты посмотреть на картинку и постараться запомнить детали. Перевернуть страницу и ответить: что изменилось?

8. **«Непорядок»**. Развивает зрительную память и внимание.

Задание: ребенок должен посмотреть на картинку и рассказать, что не соответствует действительности. Например: два белых поля рядом, горизонталь одного цвета, два короля рядом и. т. д.

9. **«Найди такую же фигуру»**. Развивает зрительную память и внимание.

10. **«Нарисуй картинку по памяти»**. Развивает зрительную память и внимание.

Задание: предложить ребенку нарисовать на листе бумаги картинку, которую в течение 5 секунд показывает взрослый.

11. **«Расставь точки»**. Развивает зрительную память и внимание.

Ход игры: дается фрагмент шахматной доски, на которой нарисованы точки. Затем он закрывается, предлагается нарисовать точки на пустом таком же фрагменте шахматной доски.

12. **«Запомни рисунок из жизни шахматных жителей».** Развивает зрительную память и произвольное запоминание.

Предлагается рисунок к просмотру, а потом убирается, дети вспоминают те детали, которые удалось запомнить.

13. **«Запомни слова».** Развивает слуховую память.

Задание: предлагается внимательно прослушать и запомнить несколько слов, постараться их запомнить и повторить. Например: ферзь, король, царство, шах, ничья, борьба.

14. **«Добавь слово».** Развивает слуховую память.

Ход игры: один ребенок называет какой-нибудь предмет на шахматную тему. Другой повторяет это слово и добавляет свое и. т. д. (третий – 2 слово и свое,...)

15. **«Слушай и повторяй».** Развивает смысловую память.

Перед ребенком кладутся картинки с изображением предметов. Например: трон, село, корона, лодка, доска. Слова для запоминания: король, конь, ферзь, ладья, доска. Ребенка просят запомнить слова, которые будут произноситься, и просят подобрать к каждому слову подходящую картинку.

16. **«Слушай и рисуй».** Развивает слуховую память.

Предлагается прослушать рассказ и требуется по памяти нарисовать все то, что услышал. Например:»Была зима. Ферзь гулял по саду. Решил ферзь слепить такого же как он из снега. Вместо «глаз–пуговики, вместо носа - морковка» Обязательно обсуждение нарисованного.

17. **«Выполни движение».** Развитие внимания, зрительной и двигательной памяти.

Задание: попросить детей повторить действия в той же последовательности, в которой они показаны:

1. Бег.
2. Ходьба
3. Прыжки
4. Руки на поясе, покрутить туловищем.

Усложнение задания:

Показ: рисунок ферзя-бег, ладьи-ходьба, рисунок коня-прыжки, рисунок короля-руки на пояс, покрутить туловищем.

Вариант №1

Сначала несколько рисунков и попросить повторить движениями в правильной последовательности.

Вариант №2

Показ рисунка, но делать то, что скажет педагог. Например: показ коня, но называется ферзь - дети должны бегать.

Вариант №3

Делают дети то, что видят. Например показ коня-прыгают.

18. «Разложи по порядку». Развитие тактильной памяти (способность запоминать ощущения от прикосновения) Показ шахматных фигур: короля, коня, пешки в последовательности. Затем они кладутся в непрозрачный мешочек. Ребенок должен достать сначала короля, потом коня, затем пешку.

Вариант №2.

Для проведения игры требуется пять карточек из разного материала с вырезанными шахматными фигурами (1-из наждачной бумаги, 2-из картона, 3- из хозяйственной бумаги, 4-из ксероксной бумаги, 5-из фольги).

Ребенок сначала с открытыми глазами по очереди гладит рукой карточки и старается запомнить ощущения, которые возникли. Затем завязываются глаза. Карточки перемешиваются. Ребенок должен по памяти разложить карточки по порядку.

Вариант №3.

«Шахматные фигуры оделись на зиму». Тоже самое, но из ткани. (1- из меха (конь), 2- из замши (слон), 3-из шерсти (пешка), 4-из шелка(ферзь), 5-из кожи (король).

19. «На что похоже?» Развитие тактильной памяти и образной памяти.

Карточки с разными лоскутками предлагается пощупать с закрытыми глазами и сказать, на что похожи ощущения, с каким образом ассоциируется.

20. **«Отгадай, что за предмет?»** Развитие тактильной памяти (для всех детей одинаковые фигуры).

На рисунке дана фигура, например: на плоскости (картон)-вырезанная фигура коня или пешки).

Ребенку предлагается с закрытыми глазами ощупать эту фигуру, а затем ответить на вопрос:

1. Расскажи, что ты чувствуешь?
2. Как выглядит эта фигура?

Затем фигура убирается, ребенок открывает и пробует нарисовать ее по памяти.

Кроме памяти программа «Шахматные сказки» развивает внимание и мышление, воображение, развитие речи и дает понятия об окружающем мире.

Задания на внимание:

1. Найти на картинке спрятанную фигуру.
2. Что здесь нарисовано (путаница)
3. Найди две одинаковые фигуры.
4. Раскрась фигуру в соответствии с образом.
5. Найди 10 отличий.
6. Продолжи ряд.
7. Хлопни в ладоши, если услышишь название шахматной фигуры.
8. Из ряда фигур обведи в кружок короля и подчеркни ферзя (или другие фигуры)

Задания на мышление

1. Назови каждую группу предметов, одним словом.
2. Назови в каждой группе лишний предмет.
3. Подбери нужный фрагмент.
4. Собери из части целое (например: разрезать картинку с нарисованной фигурой).
5. Найди закономерность (волшебный квадрат)
6. Кто выше (длиннее, уже).

7. Найти центр доски, верхний правый угол, верхний левый угол, нижний правый, нижний левый (демонстрационная доска) и поставь туда фигуру.
8. Найти домик (путаница).
9. Расставить фигуры по порядку, ответить на вопросы:
 - а) какая по счету пешка?
 - б) между какими фигурами стоит ферзь?
 - в) какая фигура стоит между конем и ферзем?
10. Расставь по памяти:
 - а) какая фигура спрятана, какие фигуры поменялись местами?
 - б) что изменилось?

Задания для развития речи.

1. Составление рассказа по картинкам (Баба Яга зашифровала, где спрятан клад)
2. О чем говорится в послании? (инопланетяне написали письмо).
3. Как спасти фигуру?

Задания для развития воображения:

1. Дорисуй начатое.
2. На что похоже облако?
3. Дорисуй сюжетную картинку.
4. Дорисуй две шахматные фигуры, но чтобы одна была доброй, а другая злой.
5. Преврати геометрические фигуры в шахматные.
6. Что произошло? (ребенок объясняет эмоциональное состояние изображенного на картинке).

Окружающий мир познается в процессе сказки, что помогает детям осознавать времена года, части суток, узнавать профессии. Виды спорта, музыкальные инструменты, свойства предметов и т.д.

Все виды заданий используются в процессе сюжетной игры. Например: чтобы спасти королевскую храбрость, у Бабы Яги требуется взять карту, взамен

которой она требует выполнить задание: найти наощупь в непрозрачном мешочке короля. Дети выполняют это задание и получают другое- посмотреть на карту в течение 1 минуты и запомнить, что на ней нарисовано (восстанавливается по памяти коллективно). После этого по сюжету сказки дети ищут по памяти, где Баба Яга могла спрятать храбрость короля, где зашифрован сундук с тремя печатями. Чтобы сбить первую печать, нужно вспомнить, как ходить король, чтобы сбить вторую-вспомнить, как рубит, третью-слепить короля из теста, да так, чтобы Бабе Яге понравилось.

Особая доверительная атмосфера, которая устанавливается между педагогом и детьми, добрые, уважительные отношения к друг другу являются важнейшим условием эффективности реализации программы «Шахматные сказки».

используемая литература

1. Гришин В.Г. «Малыши играют в шахматы». Книга для воспитателя детского сада.- Просвещение.1991-158 с.
2. Карпов А.Е., Гик Е.Я. «Все о шахматах». 2-е изд., испр. и доп.- М: ФАИР-ПРЕСС, 2002-496 с.
3. Костюк А.К., Костюк Н.П. «Как научить шахматам» - серия «Дошкольный шахматный учебник»-2008 г.-144с. Изд. «Russian shesshovse»
4. Кискальт И. «Соленое тесто».-М.: АСТ-ПРЕСС, 1998-142 с.
5. Орен Р. «Секреты пластилина»-серия «Академия дошколят».- Махаон,2009-96 с.

6. Богатеева З.А. «Мотивы народных орнаментов в детских аппликациях»-М.: Просвещение, 1986-112с.

7. Дмитриева В. А. « Академия раннего развития. Развитие творческих способностей, или Прикоснемся к прекрасному».-АСТ СОВА, 2006-72с.

8. Интернетресурсы <http://chessgames.ru>, <http://chessdeti.ru>,
<http://chess555.narod.ru> .