

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
средняя общеобразовательная школа
№ 481 с углубленным изучением немецкого языка
Кировского района Санкт-Петербурга

Отделение дополнительного образования детей

«Рассмотрено» Педагогическим Советом ГБОУ СОШ № 481 _____ Дахина Е.О. (Протокол №8 от 29.08.2024)	«Утверждено» Директор ГБОУ СОШ № 481 _____ Григорьева И.А. (Приказ № 89 — од от 29.08.2024)
--	--

**Рабочая программа
К дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе**

«Шахматы и информатика в играх и задачах»

2024-2025 учебный год

Год обучения: 2
Возраст учащихся: 7-10 лет
Группа: 1

Составитель:

Ерофеева Анна Григорьевна
педагог дополнительного образования

Санкт-Петербург
2024

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предполагает формирование первичных элементов информационной культуры и использует шахматные компьютерные программы в качестве дополнительного образовательно-развивающего компонента.

Направленность ОП –техническая

Цель программы - создать условия для ознакомления с миром информации и возможностями использования вычислительной техники для начального обучения игре в шахматы, а также сформировать психологическую устойчивость в непредвиденных обстоятельствах.

В группу второго года обучения принимаются учащиеся, освоившие данную или аналогичную программу предыдущего года обучения или по собеседованию.

Форма и режим занятий

Форма занятий – комбинированные (сочетание теоретических и практических занятий).

Второй год обучения.

72 часа (теория – 12часов, практика – 60 часов).

Режим занятий – 2 раза в неделю по 1 часу;

Фактическое время –72 часов (теория – 12 часов, практика – 60 часа).Программа скорректирована с учетом выходных и праздничных дней, совпадающих с рабочими днями по расписанию, путем сокращения учебно-массовых мероприятий.

Задачи второго года обучения

Обучающие:

- ознакомить детей с основными устройствами компьютера, их назначением;
- расширить знания о Рабочем столе в Windows и его основных объектах;
- дать представление об Окне и его основных элементах;
- ознакомить с работой программы текстового редактора Word;
- ознакомить с работой программы Калькулятор;
- дать представление о копировании, перемещении, удалении;
- дать представление о множестве и вложенности множеств;
- ознакомить с возможностями ставить мат в один ход, мат в два хода, дать представление о ничьей, выигрыше материала, об основах шахматной тактики
- сформировать умение работать с объектами Рабочего стола в Windows;
- сформировать умение работать с Окном в Windows;
- сформировать умение работать в текстовом редакторе Word(набирать с клавиатуры предложения, исправлять ошибки, разбивать строку на несколько строк, соединять несколько строк в одну, форматировать шрифт);
- сформировать умение работать в программе Калькулятор;
- сформировать умение работать одновременно с двумя программами и переносить информацию из одного окна в другое;
- развить способность выделять общий признак группы предметов, находить лишний в группе, выявлять закономерность в расположении предметов, продолжать последовательность;
- развить способность играть всеми шахматными фигурами, ставить мат в один и два хода, ставить мат одинокому королю

Развивающие:

- способствовать развитию памяти, внимания;
- способствовать развитию логического мышления;
- способствовать развитию творческой активности;
- развивать эмоциональную сферу личности;
- способствовать развитию речи учащихся;
- способствовать расширению кругозора;
- выявлять и поддерживать одаренных учащихся

Воспитательные:

- формировать положительное отношение к обучению;
- формировать у детей навыки работы в коллективе;
- формировать настойчивость, выдержку, волю к победе;
- формировать стремление к успеху через труд.

Календарно-тематический план

№	Дата занятия		Тема	Кол-во часов	Примечание
	Планируемая	Фактическая			
1.			Вводный инструктаж Правила техники безопасности. (инструкции 52, 17, 19) Введение. 1. Правила поведения в кабинете информатики. 2. Ознакомление с программой обучения.	1	
2.			Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера. 1. Возможности применения компьютера. 2. Рисование, создание текста, сообщения, нахождение информации в Internet.	1	
3.			Тема 2. Операционная система. 1. Управление действиями с помощью компьютерной мыши. 2. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. работа с объектами Рабочего стола;	1	
4.			Тема 2. Операционная система. 1. Работа с кнопками панели задач; 2. Исследование содержания Главного меню «Пуск»;	1	
5.			Тема 2. Операционная система. 1. Управление действиями с помощью компьютерной мыши. 2. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. работа с объектами Рабочего стола;	1	
6.			Тема 10. Шахматные программы. 1. Окно программы и основное меню. 2. Мат в один ход.	1	
7.			Тема 10. Шахматные программы. Мат в один ход.	1	
8.			Тема 2. Операционная система. 1. Окно в компьютерный мир: основные элементы окна - заголовок, управляющие кнопки, меню, границы, полосы прокрутки. 2. Установление даты, времени, изменение раскладки клавиатуры; 3. Изучение возможности выбора из меню, управляющих кнопок окна.	1	
9.			Тема 2. Операционная система. 1. Окно в компьютерный мир: основные элементы окна - заголовок, управляющие кнопки, меню, границы, полосы прокрутки. 2. Установление даты, времени, изменение раскладки клавиатуры;	1	
10.			Тема 3. Основные устройства компьютера. Основные устройства компьютера (системный блок), его назначение.	1	
11.			Тема 3. Основные устройства компьютера. Основные устройства компьютера (системный блок), его назначение.	1	
12.			Тема 10. Шахматные программы. решение задач по теме - мат в один ход: матует ладья; матует ферзь, матует слон, матует конь, матует пешка, матует любая фигура;	1	
13.			Тема 3. Основные устройства компьютера. Устройства ввода и вывода информации.	1	
14.			Тема 3. Основные устройства компьютера. Устройства хранения информации	1	

15.			Тема 10. Шахматные программы. выполнение теста по решенным задачам;	1	
16.			Тема 3. Основные устройства компьютера. Устройства обработки и передачи информации	1	
17.			Тема 4. Программа Калькулятор. Калькулятор: помощник всех математиков. Память калькулятора.	1	
18.			Тема 4. Программа Калькулятор. Калькулятор: помощник всех математиков. Память калькулятора.	1	
19.			Учебно-массовое мероприятие	1	
20.			Тема 4. Программа Калькулятор. Произведение вычислений.	1	
21.			Тема 4. Программа Калькулятор. Произведение вычислений.	1	
22.			Тема 4. Программа Калькулятор. Произведение вычислений.	1	
23.			Тема 10. Шахматные программы. • разыгрывание учебных примеров; • игра с начальной позиции.	1	
24.			Тема 10. Шахматные программы. • разыгрывание учебных примеров; • игра с начальной позиции.	1	
25.			Тема 5. Программа графический редактор Paint. 1. Внешний вид окна, элементы окна. 2. Инструменты для рисования и выбор цвета (палитра), возможность настройки выбранного инструмента.	1	
26.			Тема 5. Программа графический редактор Paint. 1. Инструменты для рисования и выбор цвета (палитра), возможность настройки выбранного инструмента. 2. Отмена последнего действия. 3. Выделение прямоугольное и произвольное, прозрачное и с фоном.	1	
27.			Тема 5. Программа графический редактор Paint. Создание рисунка-орнамента из геометрических фигур; копирование рисунка через буфер обмена;	1	
28.			Тема 5. Программа графический редактор Paint. Выделение прямоугольное и произвольное, прозрачное и с фоном Перемещение фрагментов рисунка..	1	
29.			Тема 5. Программа графический редактор Paint Создание рисунка с повторяющимися элементами. «Новый год»	1	
30.			Тема 10. Шахматные программы. Тактические приемы.	1	
31.			Тема 10. Шахматные программы. Тактические приемы. использование тактических приемов для выигрыша материала - ладьи, коня, слона, ферзя;	1	
32.			Тема 5. Программа графический редактор Paint. Создание рисунка с повторяющимися элементами	1	
33.			Тема 5. Программа графический редактор Paint. Самостоятельная творческая работа	1	
34.			Повторный инструктаж по ОТ (инструкции 52, 17, 19) Тема 10. Шахматные программы. Тактические приемы. Двойной удар	1	
35.			Тема 10. Шахматные программы. Тактические приемы. Открытый шах	1	
36.			Тема 6. Программа текстовый редактор Word. 1. Окно программы. 2. Текстовый курсор, его перемещение, выделение. работа с клавиатурой (набор текста, ввод новой строки, буквы большие и маленькие – клавиши Shift и CapsLock); 3. Перемещение текстового курсора по набранному тексту, исправление неверно введенных символов –	1	

			клавиши Delete и Backspace;		
37.			Тема 6. Программа текстовый редактор Word. 1. Текстовый курсор, его перемещение, выделение. работа с клавиатурой (набор текста, ввод новой строки, буквы большие и маленькие – клавиши Shift и CapsLock); 2. Перемещение текстового курсора по набранному тексту, исправление неверно введенных символов – клавиши Delete и Backspace	1	
38.			Тема 6. Программа текстовый редактор Word. 1. Форматирование шрифта. 2. Выделение фрагмента текста – начертание, размер, цвет;	1	
39.			Тема 6. Программа текстовый редактор Word. Разбиение строки на несколько, соединение нескольких строк в одну;	1	
40.			Тема 6. Программа текстовый редактор Word. 1. Форматирование шрифта. 2. Разбиение строки на несколько, соединение нескольких строк в одну	1	
41.			Тема 6. Программа текстовый редактор Word. Самостоятельная работа «Поздравление для мамы»	1	
42.			Тема 6. Программа текстовый редактор Word. Самостоятельная работа «Поздравление для мамы»	1	
43.			Тема 7. Освоение совместных действий при работе с двумя программами. Перенос информации через буфер обмена.	1	
44.			Тема 7. Освоение совместных действий при работе с двумя программами. Работа с программами Word и Калькулятор.	1	
45.			Тема 7. Освоение совместных действий при работе с двумя программами. Работа с программами Word и Paint, добавление рисунка к тексту;	1	
46.			Учебно-массовое мероприятие	1	
47.			Тема 7. Освоение совместных действий при работе с двумя программами. Работа с программами Word и Paint, добавление рисунка к тексту;	1	
48.			Тема 7. Освоение совместных действий при работе с двумя программами. Работа с программами Word и Paint, добавление рисунка к тексту;	1	
49.			Тема 7. Освоение совместных действий при работе с двумя программами. Работа с программами Word и Paint, добавление рисунка к тексту;	1	
50.			Учебно-массовое мероприятие	1	
51.			Тема 7. Освоение совместных действий при работе с двумя программами. Работа с программами Word и Paint, добавление рисунка к тексту;	1	
52.			Тема 7. Освоение совместных действий при работе с двумя программами. Работа с программами Word и Paint, добавление рисунка к тексту;	1	
53.			Тема 8. Введение в логику. 1. Понятия вверх, вниз, влево, вправо. 2. ориентирование на клетчатом поле; 3. выполнение задания на внимание;	1	
54.			Учебно-массовое мероприятие	1	
55.			Учебно-массовое мероприятие	1	
56.			Тема 8. Введение в логику. 1. Множество 2. Решение логических задач; 4. Выделение существенного признака предмета;	1	
57.			Тема 8. Введение в логику.	1	

			1. Вложенное множество. 3. Определение вложенного множества		
58.			Тема 10. Шахматные программы. Связка, виды связок	1	
59.			Тема 9. Информация. 1. Информация вокруг нас. 2. Способы получения, представления и передачи информации.	1	
60.			Тема 9. Информация. Виды информации.	1	
61.			Тема 10. Шахматные программы. выполнение теста по решенным задачам; разыгрывание учебных примеров, игра с начальной позиции.	1	
62.			Тема 10. Шахматные программы. Исправление ошибок теста разыгрывание учебных примеров, игра с начальной позиции.	1	
63.			Итоговое занятие Творческая работа «Я и мои друзья».	1	
64.			Итоговое занятие Творческая работа «Я и мои друзья».	1	
65.			Учебно-массовое мероприятие	1	
66.			Учебно-массовое мероприятие		
67.			Учебно-массовое мероприятие		
68.			Учебно-массовое мероприятие	1	
69.			Учебно-массовое мероприятие	1	
70.			Учебно-массовое мероприятие	1	
71.			Учебно-массовое мероприятие	1	
72.			Учебно-массовое мероприятие Техника безопасности летом на отдыхе	1	
Итого				72	

Содержание образовательной программы второго года обучения

Введение.

1. Правила поведения в кабинете информатики.
2. Правила техники безопасности.
3. Ознакомление с программой обучения на 2-ой год.

Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера.

1. Возможности применения компьютера.
2. Рисование, создание текста, сообщения, нахождение информации в Internet.

Тема 2. Операционная система.

1. Управление действиями с помощью компьютерной мыши.
2. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире.
3. Окно в компьютерный мир: основные элементы окна - заголовок, управляющие кнопки, меню, границы, полосы прокрутки.

Практическая часть:

- работа с объектами Рабочего стола;
- работа с кнопками панели задач;
- исследование содержания Главного меню «Пуск»;
- установление даты, времени, изменение раскладки клавиатуры;
- изучение возможности выбора из меню, управляющих кнопок окна.

Тема 3. Основные устройства компьютера.

1. Основные устройства компьютера (системный блок), его назначение.
2. Устройства ввода и вывода информации.
3. Устройства хранения информации.

Практическая часть:

- работа с устройствами компьютера;
- изучение подключения устройств к компьютеру.

Тема 4. Программа Калькулятор.

1. Калькулятор: помощник всех математиков.
2. Память калькулятора.

Практическая часть:

- изучение цифр на клавиатуре;
- произведение вычислений.

Тема 5. Программа. Графический редактор. Paint.

1. Внешний вид окна, элементы окна.
2. Инструменты для рисования и выбор цвета (палитра), возможность настройки выбранного инструмента.
3. Отмена последнего действия.
4. Выделение прямоугольное и произвольное, прозрачное и с фоном.
5. Перемещение фрагментов рисунка.

Практическая часть:

- создание рисунка- орнамента из геометрических фигур;
- копирование рисунка через буфер обмена;
- создание рисунка с повторяющимися элементами.

Тема 6. Программа текстовый редактор Word.

1. Окно программы.
2. Текстовый курсор, его перемещение, выделение.
3. Форматирование шрифта.

Практическая часть:

- работа с клавиатурой (набор текста, ввод новой строки, буквы большие и маленькие - клавиши Shift и CapsLock);
- перемещение текстового курсора по набранному тексту, исправление неверно введенных символов - клавиши Delete и Backspace;
- разбиение строки на несколько, соединение нескольких строк в одну;
- выделение фрагмента текста – начертание, размер, цвет;
- выполнение самостоятельно работ «Поздравления для мамы».

Тема 7. Освоение совместных действий при работе с двумя программами.

1. Перенос информации через буфер обмена.
2. Программы Калькулятор, Word и Paint.

Практическая часть:

- работа с программами Word и Paint;
- добавление рисунка к тексту;
- работа с программами Word и Калькулятор.

Тема 8. Введение в логику.

1. Понятия вверх, вниз, влево, вправо.
2. Множество, вложенное множество.

Практическая часть:

- ориентирование на клетчатом поле;
- выполнение задания на внимание;
- решение логических задач;
- выделение существенного признака предмета;
- определение вложенного множества.

Тема 9. Информация.

1. Информация вокруг нас.

2. Способы получения, представления и передачи информации.
3. Виды информации.

Практическая часть:

- тренировка получения, передачи информации;
- изучение видов информации.

Тема 10. Шахматные программы.

1. Окно программы и основное меню.
2. Мат в один ход.
3. Тактические приемы.
4. Двойной удар, открытый шах, связка, виды связок.

Практическая часть:

- решение задач по теме - мат в один ход: матует ладья; матует ферзь, матует слон, матует конь, матует пешка, матует любая фигура;
- использование тактических приемов для выигрыша материала - ладьи, коня, слона, ферзя;
- выполнение теста по решенным задачам;
- разыгрывание учебных примеров; игра с начальной позиции.

Итоговое занятие.

Практическая часть:

Творческая работа «Новогодняя открытка». (Текстовый документ Word + вставленный рисунок, нарисованный в графическом редакторе Paint)

Творческая работа «Я и мои друзья». (Текстовый документ Word + вставленный рисунок, нарисованный в графическом редакторе Paint или готовое изображение)

Учебно-массовые мероприятия

Участие в мероприятиях, проводимых согласно плану учебно-массовых мероприятий в школе, составляемому ежегодно.

Ожидаемые результаты второго года обучения

Предметные

- знание основных устройств компьютера (системный блок), их назначения;
- знание конфигурации рабочего стола в Windows и его основных объектов;
- знание устройства Окна и его основных элементов;
- знание основ работы в программах Word, Калькулятор;
- сформированность представления о процессе копирования, перемещения, удаления;
- умение определения множества и вложенности множеств;
- знание теорим мата в один ход, мата в два хода, ничьей, выигрыша материала, основ шахматной тактики;
- умение работать с объектами Рабочего стола в Windows;
- умение работать с Окном в Windows;
- умение работать в текстовом редакторе Word (набирать с клавиатуры предложения, исправлять ошибки, разбивать строку на несколько строк, соединять несколько строк в одну, форматировать шрифт);
- умение работать в программе Калькулятор;
- умение работать одновременно с двумя программами и переносить информацию из одного окна в другое;
- способность выделять общий признак группы предметов, находить лишний в группе, выявлять закономерность в расположении предметов, продолжать последовательность;
- способность играть всеми шахматными фигурами, ставить мат в один и два хода, ставить мат одинокому королю

Метапредметные

- сформированность адекватной самооценки учебных достижений;
- получение опыта организации собственной учебной деятельности на основе сформированных регулятивных учебных действий;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
- умение строить логическое рассуждение, делать выводы.
умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации для выражения своих чувств, мыслей.

Личностные

- приобретение навыков сотрудничества, содержательного и бесконфликтного участия в совместной учебной работе;
- наличие мотивации к познанию, работе на результат;
- сформированность навыков саморегуляции при выполнении учебных действий (дисциплинированность, целеустремленность, усидчивость)

Оценочные и методические материалы
Формы и средства выявления, фиксации и предъявления результатов обучения
в рамках реализации программы...

Используемые методы, приемы, технологии

Методы обучения:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, объяснение и т.д.)
- наглядный (показ, наблюдение, выполнение педагогом, работа по образцу и др.)
- элементы сторителлинга (рассказывание историй)
- практический (выполнение работ самостоятельно)
- объяснительно-иллюстративный – дети воспринимают и усваивают (запоминают) готовую информацию
- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, работая по алгоритму;
- частично-поисковый – самостоятельное нахождение решений.
- методы активного обучения (конкурс)
- технология сотрудничества (учитель объясняет новый материал, а затем предлагает ученикам в группах его закрепить, учитель организует учебный процесс, чтобы можно было регулировать и управлять степенью автономии учащихся)
- технологии формирующего оценивания (углубление не в пройденный, а в новый материал, самооценка и взаимооценка, достижение учащимися понимания конечной цели своей учебной деятельности)

Используемые современные педагогические технологии:

- информационно-коммуникационные (показ презентаций, видео лекций, шахматных мультфильмов) использование обучающих программ на дисках - «Шахматная школа», обучающие онлайн игры)
- Интерактивности созданной самостоятельно при помощи приложения ispring suite 8 (тесты и т.д)
- Интерактивной игры созданные на сервисе <https://uchi.ru/>, <http://www.classtools.net>
- Применение элементов сторителлинга и фан – обучения (удовольствие в обучении)

Используемые дистанционные технологии:

- Виртуальные классы на сайте <https://uchi.ru/>, шахматнаяпланета.рф.
- Практическая игра, турниры, соревнования на сайте шахматнаяпланета.рф.
- Конкурсы решения задач на сайте <https://uchi.ru/>, шахматнаяпланета.рф.
- Турниры на сайте <https://lichess.org/>

Алгоритм учебного занятия:

Занятие комбинированное (сочетание теории и практики) включает в себя повторение или знакомство с новой темой в доступной и привлекательной форме (кинопоказ, презентация, онлайн игра) постановку задачи, дискуссию, рефлексию, обнаружения способов решения задачи, закрепление нового материала, практических заданий, обучающих игр, викторин, конкурсов.

Система контроля результативности обучения

Вид контроля	Срок	Форма выявления	Форма фиксации	Форма предъявления результатов
ПРЕДМЕТНЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ				
<i>Входной</i>	Сентябрь	Педагогическое наблюдение, опрос	Результаты опроса	Таблица фиксации образовательного уровня
<i>Текущий</i>	В течение учебного года	выполнение практических заданий	Результаты выполнения практических заданий, прохождения тренингов.	Таблица фиксации предметных достижений
<i>Итоговый</i>	По окончании обучения (май)	Зачет Соревнование в группе	Результаты, участия в «игре по станциям» , соревновании в группе	Таблица фиксации предметных достижений
ЛИЧНОСТНЫЕ КАЧЕСТВА УЧАЩИХСЯ				
<i>Входной</i>	Сентябрь	Педагогическое наблюдение	Таблица фиксации изменения личностных качеств	Таблица фиксации изменения личностных качеств
<i>Текущий</i>	В течение учебного года	Педагогическое наблюдение, выполнение групповых заданий, участие в играх по командам	Таблица фиксации изменения личностных качеств	Таблица фиксации изменения личностных качеств
<i>Итоговый</i>	По окончании обучения (май)	Педагогическое наблюдение, участие в играх по командам, участие в итоговом соревновании в группе	Таблица фиксации изменения личностных качеств	Таблица фиксации изменения личностных качеств обучения

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для учащихся

1. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. Рабочая тетрадь. 1-4 класс. М.: Просвещение, 2013
2. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. Тетрадь проектов. 1-4 класс. М.: Просвещение, 2013
3. Доктор Бит: Информатика для начинающих, 1 ступень. – М.: Стрекоза, 2009.
4. Доктор Бит: Информатика для начинающих, 2 ступень. – М.: Стрекоза, 2009.
5. Симонович, С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. – М.: Аст-пресс школа, 2005.
6. Сухин, И. Необыкновенные шахматные приключения. – М.: Педагогика, 1996.
7. Шахматная тактика для начинающих. - ЗАО «Информсистемы».
8. Образовательный комплект «Кирилл и Мефодий». Начальная школа. Математика: 2 класс. Окружающий мир: 2 класс. Русский язык: 2 класс.
9. <http://www.solnet.ee> - СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash-игры, мульты, раскраски, загадки, сказки.
10. <https://logiclike.com/> - развитие логического мышления, способности к математике.
11. <http://www.coderussia.ru/> - Всероссийская образовательная акция «Час кода»
12. Образовательная платформа Учи.ру(Uchi.ru)

Для педагогов

1. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. 1-4 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. – М.: Просвещение, 2013
2. Занимательные задачи по информатике / сост. Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская. – 3-е изд., испр. – М.: БИНОМ. - Лаборатория знаний, 2007
3. Информатика. Рабочие программы. 1 – 4 классы / сост. Т.А. Рудченко. А.Л. Семенов – М.: Просвещение, 2013.
4. Материалы для внеклассной работы по информатике / сост. Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2008 г. (Библиотечка «Первое сентября», серия «Информатика», Вып. 19).
5. Контрольно измерительные материалы. Информатика. 2 класс / Сост. О.Н. Масленикова. М.: ВАКО, 2015. – 64 с. – (Контрольно-измерительные материалы)
6. Волина, В.В. Весёлая грамматика. Фразеология. – М.: Дрофа, 2003.
7. Волина, В.В. Праздник числа (Занимательная математика для детей). – М.: Знание, 1992.
8. Гик, Я. Математика на шахматной доске. – М.: 1976.
9. Информатика. Начальный курс. / под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2002.
10. Сухин, И.Г. Волшебные фигуры или шахматы для детей 2-5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
11. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н. Тур, Т.П. Бокучава. – БНУ-СПб.: 2006.
12. «Шахматная тактика для начинающих», ЗАО «Информсистемы».
13. <http://www.solnet.ee> – СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash-игры, мульты, раскраски, загадки, сказки...
14. <http://www.kchess.spb.ru> – Шахматный Кировский детский центр.
15. <http://www.infoznaika.ru/> - Международная игра конкурс по информатике Инфознайка
16. Образовательная платформа Учи.ру(Uchi.ru)

Обучающие, мультимедийные программы, на CD-дисках.

1. Кирилл и Мефодий. Образовательный комплект. Начальная школа. Математика: 1, 2 классы.
2. Кирилл и Мефодий. Образовательный комплект. Начальная школа. Окружающий мир: 1, 2 классы.
3. Кирилл и Мефодий. Образовательный комплект. Начальная школа. Русский язык: 1, 2 классы.
4. Шахматная тактика для начинающих. – ЗАО «Информсистемы».
5. Шахматная школа для 4 – 2 разрядов. – ЗАО «Информсистемы».
6. Шахматы в сказках. – ЗАО «Информсистемы».

«Кирилл и Мефодий»

1. Мир информатика 6-9 лет, 1 и 2 год обучения
2. Кирилл и Мефодий. Образовательный комплект. Начальная школа. Математика: 1, 2 классы.

3. Кирилл и Мефодий. Образовательный комплект. Начальная школа. Окружающий мир: 1, 2 классы.
4. Кирилл и Мефодий. Образовательный комплект. Начальная школа. Русский язык: 1, 2 классы.
5. Методическое пособие «Страна Фантазия» для курса Тур С. Н., Бокучава Т. П. Первые шаги в мире информатики
6. Пакет педагогических программных средств по информатике для учителей 2-4 классов общеобразовательных школ

«МедиаХауз»

7. «Большое шахматное путешествие», или как с Fritz'ем в шахматы играть научиться.
8. «Большое шахматное путешествие - 2»
9. «Пойди туда, не знаю куда...» игры на развитие памяти и логики
10. «Баба Яга учится читать»

«Новый диск»

11. Энциклопедия «Компьютер Ежика»

ЗАО «Информсистемы»

12. «Шахматы в сказках»
13. «Шахматная школа для начинающих»
14. «Шахматная тактика для начинающих»
15. «Шахматная школа для 4 – 2 разрядов»
16. «СТ-ART 3.0» (Искусство шахматной тактики)\

Интернет-источники:

1. <http://chessknigi.ru/>
2. <http://www.learnchess.ru/>
3. <https://uchi.ru/>
4. https://www.youtube.com/channel/UCZ6d4A7Ig306XbL7bO_TdYQ (Учи.ру — крупнейшая образовательная онлайн-платформа России для школьного и самостоятельного обучения)
5. <https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/> (УРОК ЦИФРЫ — всероссийский образовательный проект в сфере цифровой экономики)