

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Комитет по образованию Санкт-Петербурга
Администрация Кировского района Санкт-Петербурга
ГБОУ СОШ № 481

РАССМОТРЕНО
Педагогическим
советом ГБОУ СОШ
№481

Дахина Е.О.
Протокол № 7 от «29»
августа 2025 г.

СОГЛАСОВАНО
Председатель МО
учителей начальных
классов

Булашева Л.А.
Протокол № 4 от «28»
августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор ГБОУ СОШ
№ 481

Григорьева И.А.
Приказ № 98-од от «29»
августа 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
(ID 39499)
К дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе

«Шахматы и информатика в играх и задачах»

2025-2026 учебный год

Год обучения: 1
Возраст учащихся: 6-9 лет
Группа: 1

Санкт-Петербург 2025

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.

Форма и режим занятий

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

Первый год обучения.

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

Режим занятий – 1 раза в неделю по 2 часа;

Фактическое время –72 часа (теория – 12 часов, практика – 60 часа). Программа составлена с учетом выходных и праздничных дней, совпадающих с рабочими днями по расписанию.

Задачи первого года обучения

Обучающие:

- ознакомить детей с правилами работы с персональным компьютером;
- ознакомить детей с правилами техники безопасности работы с компьютером;
- ознакомить детей с областями использования компьютеров и современных информационных и коммуникационных технологий;
- дать представление о рабочем столе в Windows и его основных объектах;
- ознакомить со способом создания своих изображений в графическом редакторе Paint;
- научить работать в текстовом редакторе;
- создать условия для приобретения начальных знаний и умений в игре в шахматы;
- формировать навыки решения типовых простейших шахматных позиций;
- формировать умение работать с объектами Рабочего стола и с Окном в Windows;
- развивать способность решать типовые шахматные позиции;
- развивать умение ставить мат в один ход;
- развивать умение делать рокировку;
- формировать умение работать с готовыми изображениями в графическом редакторе Paint;
- формировать умение создавать свои изображения в графическом редакторе Paint

Развивающие:

- способствовать развитию памяти, внимания;
- способствовать развитию логического мышления;
- способствовать развитию творческой активности;
- 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		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 3. Воздействие мышкой	1	
3.			Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера. 1. Возможности применения компьютера. 2. Проигрывание музыки. Просмотр кино. 3. Воздействие мышкой	1	
4.			Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера. 1. Возможности применения компьютера. 2. Путешествие в Internet. 3. Воздействие мышкой	1	
5.			Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера. 1. Возможности применения компьютера. 2. Воздействие мышкой	1	
6.			Тема 2. Основные устройства компьютера. Монитор. Клавиатура. Мышь. Принтер. Колонки.	1	
7.			Тема 3. Программа. Графический редактор. Paint. 1. Внешний вид, элементы окна, меню программы. 2. Возможности выбора инструментов для рисования и их настройки, выбор цвета (палитра). 3. Раскрашивание готовых рисунков, контур замкнутый и незамкнутый.	1	
8.			Тема 3. Программа. Графический редактор. Paint. 1. Внешний вид, элементы окна, меню программы. 2. Возможности выбора инструментов для рисования и их настройки, выбор цвета (палитра). 3. Создание рисунков с использованием различных инструментов и их настроек.	1	
9.			Тема 6. Шахматы для начинающих Шахматы в сказках: Три секрета шахматной игры.	1	
10.			Тема 3. Программа. Графический редактор. Paint. 1. Инструменты для рисования и их настройки, выбор цвета (палитра). 2. Создание рисунков с использованием различных инструментов и их настроек.	1	
11.			Тема 6. Шахматы для начинающих Шахматы в сказках: Шахматные фигуры и их ходы.	1	
12.			Тема 3. Программа. Графический редактор. Paint. 1. Инструменты Геометрические фигуры. 2. Прямая линия, линия с двумя изгибами	1	
13.			Тема 6. Шахматы для начинающих. 1. Ценность шахматных фигур. 2. Взятие и размен. 3. Разыгрывание учебных примеров.	1	
14.			Тема 3. Программа. Графический редактор. Paint. 1. Инструменты Геометрические фигуры. Прямоугольник 2. Изменение масштаба рисунка. Рисование геометрических фигур с использованием клавиши Shift.	1	
15.			Тема 6. Шахматы для начинающих. 1. Очередь хода и пат. 2. Волшебное превращение пешек. 3. Разыгрывание учебных примеров.	1	
16.			Тема 3. Программа. Графический редактор. Paint.	1	

			1. Инструменты Геометрические фигуры. Овал 2. Изменение масштаба рисунка. Рисование геометрических фигур с использованием клавиши Shift.		
17.			Учебно-массовые мероприятия.	1	
18.			Учебно-массовые мероприятия.	1	
19.			Тема 6. Шахматы для начинающих. 1. Урок шахматного карандаша. 2. Рокировка и взятие на проходе 3. Разыгрывание учебных примеров	1	
20.			Тема 3. Программа. Графический редактор. Paint. 1. Инструменты Геометрические фигуры. 2. Изменение масштаба рисунка. Рисование геометрических фигур с использованием клавиши Shift.	1	
21.			Тема 6. Шахматы для начинающих. 1. Мечта гроссмейстера и правила дебюта 2. Игра с начальной позиции	1	
22.			Тема 3. Программа. Графический редактор. Paint. 1. Выделение частей картинки 2. Перетаскивание выделенных частей с помощью мыши.	1	
23.			Тема 6. Шахматы для начинающих. 1. Мечта гроссмейстера и правила дебюта 2. Игра с начальной позиции	1	
24.			Тема 3. Программа. Графический редактор. Paint. 1. Инструменты и их настройки. 2. Создание орнамента	1	
25.			Тема 6. Шахматы для начинающих. 1. Миттельшпиля, эндшпиля и мат голому королю 2. Игра с начальной позиции	1	
26.			Тема 3. Программа. Графический редактор. Paint. 1. Инструменты и их настройки. 2. Создание орнамента	1	
27.			Тема 3. Программа. Графический редактор. Paint. Итоговая работа «Новогодний рисунок».	1	
28.			Тема 3. Программа. Графический редактор. Paint. Итоговая работа «Новогодний рисунок».	1	
29.			Тема 4. Введение в логику. 1. Понятия вверх, вниз, влево, вправо. 2. Управление курсором; 3. Ориентация на клетчатом поле, диктант по клеточкам	1	
30.			Тема 4. Введение в логику. 1. Понятия вверх, вниз, влево, вправо. 2. Ориентация на клетчатом поле, диктант по клеточкам	1	
31.			Тема 4. Введение в логику. 1. Понятия вверх, вниз, влево, вправо. 2. Ориентация на клетчатом поле, диктант по клеточкам	1	
32.			Тема 4. Введение в логику. 1. Общий признак для группы предметов 2. Выделить общий признак группы предметов	1	
33.			Учебно-массовые мероприятия.	1	
34.			Учебно-массовые мероприятия.		
35.			Повторный инструктаж Правила техники безопасности. (инструкции 52, 17, 19) Тема 6. Шахматы для начинающих. 1. Игра с начальной позиции; 2. Решение задач: мат в один ход;	1	
36.			Тема 4. Введение в логику. 1. Общий признак для группы предметов 2. Выделить общий признак группы предметов 3. Нахождение лишнего предмета	1	
37.			Тема 6. Шахматы для начинающих. 1. Игра с начальной позиции; 2. Решение задач: мат в один ход;	1	
38.			Тема 4. Введение в логику. 1. Общий признак для группы предметов 2. Выделить общий признак группы предметов 3. Нахождение лишнего предмета	1	

39.		Тема 6. Шахматы для начинающих. Коварный ров или как провести пешку через шестой ряд.	1	
40.		Тема 4. Введение в логику. 1. Понятие множества. 2. Игр «Множество-предмет»;	1	
41.		Тема 6. Шахматы для начинающих. 1. Коварный ров или как провести пешку через шестой ряд. 2. Разыгрывание учебных примеров;	1	
42.		Тема 4. Введение в логику. 1. Понятие множества. 2. Игр «Множество-предмет»;	1	
43.		Тема 6. Шахматы для начинающих. Правило квадрата	1	
44.		Тема 4. Введение в логику. 1. Множество. «Предмет - множество», 2. «Множество-предмет»; 3. Нахождение лишнего предмета, отличия. Общее.	1	
45.		Тема 6. Шахматы для начинающих. 1. Правило квадрата 2. Разыгрывание учебных примеров	1	
46.		Тема 4. Введение в логику 1. Множество. «Предмет - множество», 2. «Множество-предмет»; 3. Нахождение лишнего предмета, отличия, общее.	1	
47.		Тема 6. Шахматы для начинающих. 1. Игра с начальной позиции; 2. Решение задач: мат в один ход;	1	
48.		Учебно-массовые мероприятия.	1	
49.		Тема 4. Введение в логику. 1. Множество. 2. Анализировать, выделять общий признак группы предметов. 3. «Предмет - множество», «Множество-предмет»;	1	
50.		Тема 4. Введение в логику. 1. Множество. 2. Анализировать, выделять общий признак группы предметов. 3. «Предмет - множество», «Множество-предмет»;	1	
51.		Тема 5. Программы. Текстовый редактор. 1. Положение пальцев при печати 2. Тренажер клавиатуры, клавиатура, группы клавиш	1	
52.		Тема 5. Программы. Текстовый редактор. 1. Положение пальцев при печати 2. Тренажер клавиатуры, клавиатура, группы клавиш	1	
53.		Тема 5. Программы. Текстовый редактор. 1. Текстовый курсор (точка ввода) 2. большие буквы, набор простых слов 3. буквы большие и маленькие – клавиши Shift и CapsLock	1	
54.		Тема 5. Программы. Текстовый редактор. 1. Текстовый курсор (точка ввода) 2. большие буквы, набор простых слов 3. исправление ошибок 4. Перемещение текстового курсора по набранному тексту, исправление неверно введенных символов – клавиши Delete и Backspace	1	
55.		Учебно-массовые мероприятия.	1	
56.		Учебно-массовые мероприятия.	1	
57.		Тема 6. Шахматы для начинающих. 1. Разыгрывание учебных примеров; 2. Игра с начальной позиции;	1	
58.		Тема 5. Программы. Текстовый редактор. 1. Текстовый курсор (точка ввода) 2. Большие буквы, набор простых слов 3. Исправление ошибок 4. Перемещение текстового курсора по набранному тексту, исправление неверно введенных символов – клавиши Delete и Backspace	1	

59.			Тема 5. Программы. Текстовый редактор. 1. Знакомство с клавишей Enter 2. Начни новую строку. Отдели один фрагмент текста от другого	1	
60.			Тема 5. Программы. Текстовый редактор. 1. Знакомство с клавишей Enter 2. Разбиение строки на несколько, соединение нескольких строк в одну	1	
61.			Тема 5. Программы. Текстовый редактор. 1. Пробелы между словами 2. Исправление ошибок	1	
62.			Тема 6. Шахматы для начинающих. Шахматный итоговый тест	1	
63.			Тема 5. Программы. Текстовый редактор. 1. Пробелы между словами 2. Исправление ошибок 3. Разбиение строки на несколько, соединение нескольких строк в одну	1	
64.			Тема 5. Программы. Текстовый редактор. Практическая работа	1	
65.			Тема 5. Программы. Текстовый редактор. Практическая работа		
66.			Учебно-массовое мероприятие	1	
67.			Тема 5. Программы. Текстовый редактор. Практическая работа	1	
68.			Итоговое занятие Создание творческой работ	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 ОП первого года обучения

Введение.

1. Знакомство, закрепление рабочего места и компьютера.
2. Правила поведения в кабинете информатики.
3. Правила техники безопасности.
4. Знакомство с курсом.

Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера.

1. Возможности компьютера в области рисования.
2. Возможности компьютера в области написания текста.
3. Возможности компьютера в области проигрывания музыки, просмотра кино.
4. Путешествие в Internet.

Практическая часть:

- воздействие мышкой;
- выделение, открытие, перетаскивание.

Тема 2. Основные устройства компьютера.

1. Монитор.
2. Клавиатура.
3. Мышь.
4. Принтер.
5. Колонки.

Тема 3. Программа. Графический редактор. Paint.

1. Внешний вид, элементы окна, меню программы.

2. Возможности выбора инструментов для рисования и их настройки, выбор цвета (палитра).
3. Геометрические фигуры.

Практическая часть.

- Раскрашивание готовых рисунков, контур замкнутый и незамкнутый. Создание рисунков с использованием различных инструментов и их настроек.
- Выбор команд из главного меню.
- Исправление ошибок. Изменение масштаба рисунка. Рисование геометрических фигур с использованием клавиши Shift, создание орнамента.
- Выделение частей картинки и перетаскивание выделенных частей с помощью мыши.
- Итоговая работа «Новогодний рисунок».

Тема 4. Введение в логику.

1. Понятия вверх, вниз, влево, вправо.
2. Общий признак для группы предметов.
3. Понятие множества.

Практическая часть:

- ориентация на клетчатом поле, диктант по клеточкам;
- анализировать, выделять общий признак группы предметов;
- проведение игр «Предмет - множество», «Множество-предмет»; нахождение лишнего предмета.

Тема 5. Программа Текстовый редактор.

1. Положение пальцев при печати.
2. Текстовый курсор (точка ввода).
3. Буквы большие и маленькие.
4. Исправление ошибок.
5. Пробелы между словами.

Практическая часть:

- работа с тренажером клавиатуры,;
- практикум по набору больших букв, набор простых слов;
- исправление ошибок.

Тема 6. Шахматы для начинающих.

1. Шахматы в сказках: Три секрета шахматной игры.
2. Шахматные фигуры и их ходы.
3. Ценность шахматных фигур.
4. Взятие и размен.
5. Очередь хода и пат.
6. Волшебное превращение пешек.
7. Урок шахматного карандаша.
8. Рокировка и взятие на проходе, мечта гроссмейстера и правила дебюта, миттельшпиля, эндшпиля и мат голому королю.
9. Коварный ров или как провести пешку через шестой ряд.
10. Правило квадрата.

Практическая часть:

- разыгрывание учебных примеров;
- игра с начальной позиции;
- решение задач: мат в один ход;
- шахматный итоговый тест.

Итоговое занятие.

Создание творческой работ с использованием графического редактора Paint и текстового редактора.

Учебно-массовые мероприятия

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

Ожидаемые результаты первого года обучения

Предметные

- знание правил работы с компьютером и техники безопасности;
- знание возможностей компьютера и сфер его применения;
- знание определения и видов информации, способов получения и представления информации;
- знание основ работы в программе Windows;
- знание начальных правил игры в шахматы;
- знание основ работы в графическом редакторе Paint;
- знание основ работы в текстовом редакторе Блокнот;
- знание определений множества и последовательности;
- сформированность представлений о шахматных фигурах, их ходах и основных правилах игры в шахматы;
- умение работать с объектами Рабочего стола и с Окном в Windows;
- способность решать типовые шахматные позиции;
- умение ставить мат в один ход;
- умение делать рокировку;
- умение работать с готовыми изображениями в графическом редакторе Paint;
- умение создавать свои изображения в графическом редакторе Paint;
- умение работать в текстовом редакторе Блокнот;
- способность играть всеми шахматными фигурами;

Метапредметные

- получение опыта организации собственной учебной деятельности на основе сформированных регулятивных учебных действий;
- освоение способов решения проблем творческого и поискового характера;
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 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. Кентлер, А. Шахматный букварь-раскраска. – М.: Образование-Культура, 1998.
6. Симонович, С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. – М.: Аст-пресс школа, 2005.
7. Сухин, И. Необыкновенные шахматные приключения. – М.: Педагогика, 1996.
8. Авербах, Ю. Путешествие в шахматное королевство / Ю.Авербах, М.Бейлин. – М.: Детская литература, 1972.
9. «Шахматная тактика для начинающих». – ЗАО «Информсистемы».
10. «Шахматы в сказках». – ЗАО «Информсистемы».
11. Образовательный комплект «Кирилл и Мефодий». Начальная школа. Математика: 1 класс. Окружающий мир: 1 класс. Русский язык: 1 класс.
12. <http://www.solnet.ee> – СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash-игры, мульты, раскраски, загадки, сказки...
13. <https://logiclike.com/> - развитие логического мышления, способности к математике.
14. 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. Гик, Я. Математика на шахматной доске. – М.: 1976.
3. Информатика. Начальный курс. / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002.
4. Сухин, И.Г. Волшебные фигуры или шахматы для детей 2-5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
5. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – ВHV-СПб.: 2006.
6. Занимательные задачи по информатике / сост. Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская. – 3-е изд., испр. – М.: БИНОМ. - Лаборатория знаний, 2007
7. Информатика. Рабочие программы. 1 – 4 классы / сост. Т.А. Рудченко. А.Л. Семенов – М.: Просвещение, 2013.
8. Материалы для внеклассной работы по информатике / сост. Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2008 г. (Библиотечка «Первое сентября», серия «Информатика», Вып. 19).
9. Методическое пособие для учителя к 1 части курса («Информатика 1») <http://www.int-edu.ru/files/3905.pdf>
10. «Шахматная тактика для начинающих», ЗАО «Информсистемы».
11. <http://www.solnet.ee> – СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash-игры, мульты, раскраски, загадки, сказки...
12. <http://www.kchess.spb.ru> – Шахматный Кировский детский центр.
13. Образовательная платформа Учи.ру(Uchi.ru)

Обучающие, мультимедийные программы, на CD-дисках.

«Кирилл и Мефодий»

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. Мир информатика 6-9 лет, 1 и 2 год обучения
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 1 классов общеобразовательных школ

«МедиаХауз»

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

«Новый диск»

1. Энциклопедия «Компьютер Ежика»

ЗАО «Информсистемы»

1. «Шахматы в сказках»
2. «Шахматная школа для начинающих»
3. «Шахматная тактика для начинающих»
4. «Шахматная школа для 4 – 2 разрядов»
5. «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)