

Государственное бюджетное общеобразовательное учреждение
города Москвы
"Школа № 1239"

<p>РАССМОТРЕНО НА ЗАСЕДАНИИ МО ПДО ПРОТОКОЛ № _____ ОТ «28» АВГУСТА 2018 Г.</p> <p>РУКОВОДИТЕЛЬ МО  (НИКОНОРОВА Н.М.)</p>	<p>СОГЛАСОВАНО ЗАМЕСТИТЕЛЬ ДИРЕКТОРА  (ЕЛИСЕЕВА Л.Ю.) «30» АВГУСТА 2018 Г.</p>	<p>УТВЕРЖДЕНО ДИРЕКТОР ГБОУ ШКОЛА №1239 СИМОНОВА Н.М. </p>
--	--	--

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
физкультурно-спортивной направленности**

Шахматный клуб «Белая ладья»

Разработана в 2018 году, срок реализации 3 года

Возраст обучающихся 6-17 лет

Форма организации образовательной деятельности – кружок

**Педагог дополнительного образования
Славинский Петр Сергеевич**

Москва

МОСКВА
ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы – физкультурно-спортивная.

Шахматы занимают значительное место в общем объеме культурных ценностей человечества. История развития шахмат уходит в древние времена, и умение играть в шахматы во многих странах мира, включая Россию, считалось признаком культурного развития человека, его интеллектуального уровня и воспитанности. И в настоящее время обоснованно считается, что занятия шахматами стимулируют развитие и воспитание ребенка.

В процессе занятий шахматами учащиеся получают целый комплекс полезных умений и навыков, необходимых в практической деятельности и жизни. Занятия шахматами развивают у детей мышление, память, внимание, творческое воображение, наблюдательность, строгую последовательность рассуждений. На протяжении всех лет обучения юные шахматисты овладевают важнейшими логическими операциями; анализом и синтезом, сравнением, обобщением, обоснованием выводов. У них формируются навыки работы с книгами, самостоятельной исследовательской работы, умение пользоваться справочной литературой.

Цель: научить практической игре в шахматы.

Задачи:

обучающие:

- дать представление об истории развития шахматной игры;
- объяснить законы взаимодействия шахматных фигур;
- научить приемам борьбы за победу, приемам защиты трудных позиций, осваивают принципы игры в начале партии, принципы игры в середине и конце партии. Учить оценивать и делать выводы.

развивающие:

- развитие памяти, внимания, приобщение к культуре умственного труда, развитие строгой логической последовательности рассуждений, что связано с необходимостью непрерывно во время шахматной партии производить логические операции анализа и синтеза, сравнивать одну с другой ситуации на шахматной доске, как реальные, так и мнимые, воображаемые.
- развитие логического мышления, умения, в жестких, ограниченных во времени условиях, обобщать сделанные в уме операции анализа, сравнения, синтеза, обосновать выводы и принять решение.

воспитательные:

- научить ребят ценить время, приучить к самодисциплине и культуре умственного труда, воспитывать волю, усидчивости, характер, воспитывать у детей самостоятельности и способности преодолевать трудности.

К концу года дети должны знать и уметь:

Начальный уровень

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;

- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король, правила хода и взятия каждой фигуры;
- уметь ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах;
- ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Начально-базовый уровень

- обозначение горизонталей, вертикалей, полей, шахматных фигур;
- ценность шахматных фигур, сравнительную силу фигур;
- записывать шахматную партию;
- матовать одинокого короля двумя ладьями, ферзем и ладьей, королем и ферзем, королем и ладьей;
- проводить элементарные комбинации.

Базовый уровень

- принципы игры в дебюте;
- основные тактические приемы;
- что означают термины: дебют, миттельшпиль, эндшпиль, темп, оппозиция, ключевые поля;
- грамотно располагать шахматные фигуры в дебюте;
- находить несложные тактические удары и проводить нации;
- точно разыгрывать простейшие окончания.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Начальный уровень

Теоретические занятия

1. ШАХМАТНАЯ ДОСКА. 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. 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». Педагог ставит на столе шесть разных фигур. Дети называют самую высокую фигуру и ставят ее в сторону. Задача: поставить все фигуры по высоте.

3. НАЧАЛЬНАЯ РАССТАНОВКА ФИГУР. Начальное положение (начальная позиция); расположение каждой из фигур в начальной позиции; правило «ферзь любит свой цвет»; связь между горизонтальными, вертикальными, диагональными и начальной расстановкой фигур.

Дидактические игры и задания

«Мешочек». Ученики по одной вынимают из мешочка шахматные фигуры и постепенно расставляют начальную позицию.

«Да и нет». Педагог берет две шахматные фигуры и спрашивает детей, стоят ли эти фигуры рядом в начальном положении.

«Мяч». Педагог произносит какую-нибудь фразу о начальном положении, к примеру: «Ладья стоит в углу», И бросает мяч кому-то из учеников. Если утверждение верно, то мяч следует поймать.

4. ХОДЫ И ВЗЯТИЕ ФИГУР (основная тема учебного курса). 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.

5. ЦЕЛЬ ШАХМАТНОЙ ПАРТИИ. 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.

6. 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.

Практические занятия

Включают в себя: игра друг с другом, с учителем в сеансе одновременной игры; дидактические игры и задания, решение задач.

Начально-базовый уровень

Теоретические занятия

1. КРАТКАЯ ИСТОРИЯ ШАХМАТ. Рождение шахмат. От чатуранги к шатранджу. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира по шахматам.

2. ШАХМАТНАЯ НОТАЦИЯ. Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Дидактические игры и задания

«Назови вертикаль». Педагог показывает одну из вертикалей, ученики должны назвать ее (например: «Вертикаль «е»). Так школьники называют все вертикали. Затем педагог спрашивает: «На какой вертикали в начальной позиции стоят короли? ферзи? королевские слоны? ферзевые ладьи?» и т. п.

«Назови горизонталь». Это задание подобно предыдущему, но дети выявляют горизонталь (например: «Вторая горизонталь»).

«Назови диагональ». А здесь определяется диагональ (например: «Диагональ e1 - a5»).

«Какого цвета поле?». Учитель называет какое-либо поле и просит определить его цвет.

«Кто быстрее». К доске вызываются два ученика, и педагог предлагает им найти на демонстрационной доске определенное поле. Выигрывает тот, кто сделает это быстрее.

«Вижу цель». Учитель задумывает одно из полей и предлагает ребятам - угадать его. Учитель уточняет ответы учащихся.

3. ЦЕННОСТЬ ШАХМАТНЫХ ФИГУР. 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.

4. ТЕХНИКА МАТОВАНИЯ ОДИНОКОГО КОРОЛЯ. 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.

«Ограниченнный король». Надо сделать ход, после которого у черного короля останется наименьшее количество полей для отхода.

5. ДОСТИЖЕНИЕ МАТА БЕЗ ЖЕРТВЫ МАТЕРИАЛА.

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от матов.

Дидактические игры и задания

«Объяви мат в два хода». В учебных положениях белые начинают и дают мат в два хода.

«Защитись от матов». Требуется найти ход, позволяющий избежать матов в один ход.

6. ШАХМАТНАЯ КОМБИНАЦИЯ. Достижение матов 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,

Практические занятия

Включают в себя: игра друг с другом, с учителем в сеансе одновременной игры; дидактические игры и задания, решение задач.

Базовый уровень

Теоретические занятия

1. ОСНОВЫ ДЕБЮТА. 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 «пешкоедов». 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.

«Выведи фигуру». Здесь определяется, какую фигуру на какое поле лучше развить.

«Поставь мат в 1 ход «повтор юшке». 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 нарушают 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.

«Сдвой противнику пешки». Тут требуется так побить неприятельскую фигуру, чтобы у противника образовались сдвоенные пешки.

2. ОСНОВЫ МИТТЕЛЬШПИЛЯ. Самые общие рекомендации о том, как играть в середине шахматной партии. Тактические приемы. Связка в миттельшпиле. Двойной удар. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах. Матовые комбинации на мат в 3 хода и комбинации, ведущие к достижению материального перевеса на темы завлечения, отвлечения, блокировки, разрушения королевского прикрытия, освобождения пространства, уничтожения защиты, связки, «рентгена», перекрытия и др. Комбинации для достижения ничьей.

3. ОСНОВЫ эндшипилля. Элементарные окончания. Ферзь против слона, коня, ладьи (простые случаи), ферзя (при неудачном расположении неприятельского ферзя). Ладья против ладьи (при неудачном расположении неприятельской ладьи), слона (простые случаи), коня (простые случаи). Матование двумя слонами (простые случаи). Матование слоном и конем (простые случаи). Пешка против короля. Пешка проходит в ферзи без помощи своего короля. Правило «квадрата». Пешка проходит в ферзи при помощи своего короля. Оппозиция. Пешка на седьмой, шестой, пятой, четвертой, третьей, второй горизонтали. Ключевые поля. Самые общие рекомендации о том, как играть в эндшипилле.

Практические занятия

Включают в себя: игра друг с другом, с учителем в сеансе одновременной игры; дидактические игры и задания, решение задач. Турнирная практика.

Уровень совершенствования

Теоретические занятия

1. ТАКТИКА. Тактические приёмы: уничтожение защиты, отвлечение, завлечение, открытое нападение, связка, двойной удар, блокировка, освобождение пространства, перекрытие, промежуточный ход, разрушение пешечного прикрытия, рентген, сочетание тактических приёмов. Техника расчёта: глубина и широта расчёта.

2. ДЕБЮТ. Основные принципы разыгрывания дебюта: борьба за центр, развитие фигур, своевременность рокировки, гармоничное расположение пешек(структура), инициатива. Дебюты и их идеи: гамбиты, итальянская партия, испанская партия, шотландская партия, защита Филидора, защита двух коней, сицилианская защита, ферзевый гамбит и др. Ловушки в дебюте.

3. СТРАТЕГИЯ. Оценка позиции: элементы позиции, слабости. План. Атака на короля. Проблема центра: захват и подрыв центра, роль центра при фланговых атаках. Открытые линии и диагонали: использование открытых линий, диагоналей; борьба за открытые линии и диагонали. Пешечная конфигурация: пешечные слабости, сдвоенные пешки, проходная пешка.

4. РЕАЛИЗАЦИЯ МАТЕРИАЛЬНОГО И ПОЗИЦИОННОГО ПРЕИМУЩЕСТВА.

Методы игры при материальном преимуществе: ферзь против различного материала, реализация лишней пешки, лёгкая фигура с пешками против пешек, ладья с пешками против лёгкой фигуры с пешками и без и т.д. Методы игры при реализации позиционного преимущества: владение центром, открытой линией и диагональю, пространством, сильными полями и т.д.

5. ЭНДШПИЛЬ. Основные правила разыгрывания эндшпилля(принципы): активность короля, «не спеши», мышление «схемами», вторая слабость, два слона. Пешечные окончания. Ладейные окончания. Цугцванг.

Практические занятия

Включают в себя: тренировочные партии, турнирные партии, тематические разыгрывания, консультационные партии, сеансы одновременной игры, конкурсы решения комбинаций и задач, анализ и игра на компьютере, тематические игры и разбор партий учащихся и гроссмейстеров

УЧЕБНО -ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

№	Наименование дисциплин	Всего часов	В том числе		Формы контроля
			теория	практика	
	Начальный уровень	76			
1.	Шахматная доска	2	2		
2.	Шахматные фигуры	6	2	4	
3.	Начальная расстановка фигур	2		2	
4.	Ходы и взятие фигур	4	2	2	конкурс
5.	Цель шахматной партии	12	2	10	
6.	Игра всеми фигурами из начального положения	50	2	48	турнир
	Начально-базовый уровень	76			
1.	Краткая история шахмат	1	1		викторина,

					кроссворд
2.	Шахматная нотация	8	4	4	зачет
3.	Ценность шахматных фигур	8	4	4	
4.	Техника матования одинокого короля	12	6	6	зачет
5.	Достижение мата без жертвы материала	18	6	12	тест
6.	Шахматная комбинация	28		28	тест
	Базовый уровень	76			
1.	.Основы дебюта	14	6	8	игра
2.	Основы миттельшиля	30	12	18	игра
3.	Основы эндшпилля	32	10	22	игра
	Уровень совершенствования	76			
1.	Тактика	10	4	6	тест
1.	Дебют	20	10	10	зачет
3.	Стратегия	14	7	7	решение позиций
4.	Реализация материального и позиционного преимущества	12	6	6	игра
5.	Эндшпиль	20	10	10	тест

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

- Лекция - в этом случае учитель объясняет новый материал в основном или исторического, или теоретического содержания, делая акцент на приобретение учащимися новых знаний.
- Урок освоения учащимися новых практических умений, которые необходимо применять в практической игре, в этом случае урок может содержать небольшую вводную лекционную часть, а остальную часть урока составляют упражнения на решение позиций, обеспечивающих освоение учащимися тех или иных практических умений.
- Урок-тренировка, где учащиеся находят решения в выбранных педагогом из практических партий позициях. Целью таких тренировок является закрепление учащимися ранее освоенных умений, приобретение и закрепление навыков использования знаний и умений в практической игре.
- Конкурсы решения позиций, где педагог проверяет приобретенные учащимися умения и навыки по той или иной теме.
- Квалификационные турниры - это соревнования между учащимися, которые проводятся в учебное время с целью определения уровня игры каждого ученика.
- Тематическое разыгрывание - разыгрывание определённых позиций для лучшего закрепления пройденной темы.

Помимо учебной работы в классе учащиеся вместе с педагогом принимают участие и во внеклассной работе - это участие в районных, окружных, городских турнирах. В основном это происходит во время осенних, зимних, весенних или летних школьных каникул.

Условия реализации программы:

Материально-технические условия:

1. учебный кабинет, который по площади и объему должен соответствовать размещению примерно 30-ти учащихся, при этом, ориентируясь на санитарно-

гигиенические нормы и требования техники безопасности, в кабинете должны быть, обеспечены соответствующие освещенность, проветриваемость, электробезопасность, пожаробезопасность.

2. оснащение кабинета - это не менее 15-ти школьных парт (которые затем лучше заменить шахматными столами), примерно 25 комплектов шахмат для обеспечения не только проведения учебных занятий в классе, но и проведения на территории школы различного вида соревнований, 10-15 комплектов шахматных часов, две магнитные демонстрационные доски, а также возможность пользования школьным компьютером и принтером для нужд учебного процесса.
3. расходные материалы - бумага (для ксерокопирования шахматных задач), грамоты и дипломы для награждения победителей турниров.

Внешние условия:

Для обеспечения проведения различного рода спортивных соревнований педагогу необходимо контактировать с районными, окружными и городскими спортивными комитетами и шахматными федерациями. Постоянный контакт необходимо вести с квалификационной комиссией шахматной федерации г. Москвы с целью обеспечения своевременного присвоения учащимся школы спортивных разрядов.

ЛИТЕРАТУРА

1. Блох М.И.. «1200 комбинаций». Изд-е РППО «Росбланкиздат», М, 1992.
2. Иващенко С.Д. Учебник шахматных комбинаций, М., 1997.
3. Костьев А.Н. Учителю о шахматах (пособие для учителей) / «Просвещение», М., 1986.
4. Макарычев С., Макарычева М. От А до.. /Изд-во «64», М, 1995.
5. Нежметдинов Р.Г. Шахматы/Казань: Тат. Кн. Изд-во, 1985.
6. Панов В., Эстрин Я.Курс Дебютов/ Изд-во ФиС, М, 1968.
7. Панченко А.Н. «Теория и практика шахматных окончаний», Йошкар-Ола, 1997
8. Пожарский В. Шахматный учебник, Ростов-на-Дону: «Феникс», 2000.
9. Портиш Л., Шаркози. Б. «600 окончаний». Изд-во ФиС, М, 1979.
10. Программы для общеобразовательных учреждений.. Изд-во «Просвещение», М, 1998
11. Программа для детских спортивных школ по подготовке шахматистов 4-го и 3-го разрядов. Изд-во Центр, Шахм. Клуба СССР, М, 1986.
12. Программа для детских спортивных школ по подготовке шахматистов 2-го разряда. Изд-во Центр, Шахм. Клуба СССР, М, 1986.
13. Сокольский А.П.Ваш первый ход /М, ФиС; 1977.
14. Таль М., Журавлёв Н.Энциклопедический учебник шахматной игры (Т. 1)/ 4-й филиал Воениздат/, М., 1999.