

ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА
КИРОВСКОГО РАЙОНА САНКТ-ПЕТЕРБУРГА

Программа принята
на педагогическом совете
ГБУ ДО ЦДЮТТ

«30» августа 2016 г.

«Утверждаю»
Директор ГБУ ДО ЦДЮТТ

Ясинская Е.С.

«15» сентября 2016г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА

«ШАХМАТЫ И РАЗВИВАЮЩАЯ
ИНФОРМАТИКА»

Срок реализации программы: 4 года
Возраст учащихся: 6-10 лет

Автор-составитель: Меренкова О.Л.
педагог дополнительного образования ГБУ ДО ЦДЮТТ

Санкт-Петербург
2008

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Настоящая образовательная программа (ОП) предполагает формирование первичных элементов информационной культуры и использует шахматные компьютерные программы в качестве дополнительного образовательно-развивающего компонента.

Направленность ОП – техническая.

Отличительной особенностью данной образовательной программы является то, что шахматы и компьютерные технологии используются как взаимодополняющие и взаимосвязанные компоненты обучения детей. Стимулируется самостоятельность и активность каждого учащегося, им предлагаются задания, направленные на развитие памяти, внимания и логического мышления.

Автор использует естественный интерес детей к современной технике, опираясь на собственный опыт, для развития интереса к шахматам в качестве дополнительного образования, развития интеллекта, памяти, организованности и способа проведения досуга. Привлечение компьютера рассматривается не как самоцель, а как способ активизации творческого развития личности.

Актуальность и педагогическая целесообразность программы обусловлена тем, что компьютеризация общества идет чрезвычайно быстрыми темпами. Невозможно представить человека ближайшего будущего не умеющим управлять компьютером и владеть информационными технологиями. Безусловно, сегодня каждому человеку необходима компьютерная грамотность и нужен опыт практического использования компьютеров. Включение компьютерных обучающих программ в процесс обучения младших школьников позволяет повысить эффективность обучения. Компьютерные программы для детей младшего возраста – это, прежде всего, обучающие игры, в которых активно используются зрительные образы (для формирования абстрактных понятий и навыков), а также активные формы работы самого ребенка, так как в начальной школе игровая форма деятельности является ведущей и имеет для детей огромное значение. А шахматы, благодаря тому, что сочетают в себе элементы науки, спорта, искусства и игры, являются прекрасным средством обучения, развития и воспитания ребенка

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.

Возраст и характеристика детей, участвующих в реализации ОП

ОП первого года обучения предназначается для детей 6-7 лет, второго года обучения – для учащихся 7-8 лет, третьего года – для обучаемых 8-9 лет, четвёртого года – 9-10 лет. При необходимости, обучаться по программе могут и дети более старшего возраста. Пол значения не имеет. К занятиям по данной программе первого года обучения привлекаются учащиеся, не умеющие пользоваться компьютером и играть в шахматы. На последующие годы принимаются учащиеся по собеседованию. Они могут быть другого возраста, владеющие основами шахматной игры и теории в пределах программы «Шахматы – первые шаги», соответствующего года обучения, или учащиеся, параллельно обучающиеся по программе «Шахматы – первые шаги». При собеседовании также определяется уровень знакомства учащегося с компьютером.

Сроки реализации образовательной программы

Образовательная программа «Шахматы и развивающая информатика» рассчитана на четыре года обучения.

Форма и режим занятий

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

Первый год обучения.

Вариант 1 – 72 часа (теория – 12 часов, практика – 60 часов).

Режим занятий – 2 раза в неделю по 1 часу;

1 раз в неделю 2 часа.

Вариант 2 – 36 часов (теория – 12 часов, практика – 24 часа).

Режим занятий – 1 раз в неделю по 1 часу.

Второй год обучения.

Вариант 1 – 72 часа (теория – 12 часов, практика – 60 часов).

Режим занятий – 2 раза в неделю по 1 часу;

1 раз в неделю 2 часа.

Вариант 2 – 36 часов (теория – 12 часов, практика – 24 часа).

Режим занятий – 1 раз в неделю по 1 часу.

Третий год обучения.

72 часа (теория – 22 часа, практика – 50 часов).

Режим занятий – 2 раза в неделю по 1 часу;

1 раз в неделю 2 часа.

Четвертый год обучения.

72 часа (теория – 20 часов, практика – 52 часа).

Режим занятий – 2 раза в неделю по 1 часу;

1 раз в неделю 2 часа.

В зависимости от уровня подготовки учащихся и их заинтересованности в материале, педагог оставляет за собой право изменять порядок тем занятий и варьировать количество часов, отведённых на какую-либо тему в пределах общего количества часов образовательной программы.

Задачи ОП

Обучающие:

- ознакомить с устройствами ввода/вывода, хранения и обработки информации;
- способствовать изучению Word ClipArt, методов создания списков и таблиц;
- ознакомить с различными способами кодирования информации;
- дать представление о модели и её видах;
- ознакомить с понятием алгоритма, его свойствами и видами;
- дать представление об Internet, поиске информации в Internet, о переходе от одного информационного ресурса к другому;
- ознакомить с понятием мультимедиа;
- ознакомить с шахматными программами.

Развивающие:

- способствовать развитию памяти, внимания;

- способствовать развитию логического мышления;
- способствовать развитию творческой активности;
- способствовать развитию речи учащихся;
- способствовать расширению кругозора.

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.

Ожидаемые результаты ОП

К концу четвертого года обучения учащиеся должны

знать:

- устройства ввода/вывода, хранения и обработки информации;
- различные способы кодирования информации;
- способы работы с моделью;
- правила создания алгоритма, его свойства и виды алгоритмов;
- приемы работы в Internet, способы поиска информации в Internet, перехода от одного информационного ресурса к другому;
- тактические приемы в шахматной игре.

уметь:

- работать устройствами ввода/вывода, хранения и обработки информации;
- сохранять документы;
- удалять и восстанавливать документы;
- использовать Word ClipArt, создавать списки и таблицы;
- переносить информацию из одного документа в другой;
- закодировать и декодировать информацию по предложенному ключу;
- читать простой алгоритм по предложенной блок-схеме;
- просматривать WEB-страницы в Internet с помощью браузера;

- пользоваться хотя бы одной поисковой системой для поиска информации в Internet;
- создавать несложные мультимедийные презентации в программе PowerPoint;
- решать шахматные задачи в несколько ходов;
- применять шахматные тактические приемы для решения задач и в игре с соперником.

быть:

- внимательными и трудолюбивыми;
- сосредоточенными на достижении положительного результата;
- настойчивыми;
- с творческим подходом к решению поставленных задач.

Способы проверки достижения ожидаемых результатов

Создание творческих работ по темам текущего года обучения и решение заданного числа задач, выбираемых программой, по каждой пройденной теме.

Формы подведения итогов реализации ОП

Выполнение творческого задания на персональных компьютерах изученными на занятиях способами.

Решение контрольного набора задач по шахматам.

Учебно-воспитательная работа

Воспитательный процесс обеспечивается на каждом занятии в течение всего года в ненавязчивой и доброжелательной форме: в виде беседы на темы поведения в классе, общения с друзьями, одноклассниками, недопустимости асоциальных форм поведения в обществе, необходимости уважения прав и мнения другого человека, отношений старшего и младшего поколений.

Также дети принимают участие в различных учебно-массовых мероприятиях (праздниках, конкурсах и т. д.) на уровне объединения и ЦДЮТТ, согласно плану мероприятий, составляемому ежегодно.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Вариант 1 – 72 часа

№	Тема	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Введение.	1	-	1
2	Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера.	1	3	4
3	Тема 2. Основные устройства компьютера.	1	-	1
4	Тема 3. Программа Графический редактор Paint.	2	10	12
5	Тема 4. Введение в логику.	2	10	12
6	Тема 5. Программа Текстовый редактор Блокнот.	2	10	12
7	Тема 6. Шахматы для начинающих.	3	14	17
8	Итоговое занятие.	-	1	1
9	Учебно-массовые мероприятия.	-	12	12
	Итого за год	12	60	72

Вариант 2 – 36 часов

№	Тема	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Введение.	1	-	1
2	Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера.	1	1	2
3	Тема 2. Основные устройства компьютера.	1	-	1
4	Тема 3. Программа Графический редактор Paint.	2	4	6
5	Тема 4. Введение в логику.	2	4	6
6	Тема 5. Программа Текстовый редактор Блокнот.	2	4	6
7	Тема 6. Шахматы для начинающих	3	6	9
8	Итоговое занятие	-	1	1
9	Учебно-массовые мероприятия	-	4	4
	Итого за год	12	24	36

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Вариант 1 – 72 часа

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;
- ознакомить детей с основными устройствами компьютера (монитор, клавиатура, мышь) и их назначением;
- дать представление о рабочем столе в Windows и его основных объектах;
- ознакомить с изображениями в графическом редакторе Paint;
- обучить создавать свои изображения в графическом редакторе Paint;
- обучить работать в текстовом редакторе Блокнот;
- создать условия для приобретения начальных знаний и умений в игре в шахматы;
- формировать навыки решения типовых простейших шахматных позиций.

Развивающие:

- способствовать развитию памяти, внимания;
- способствовать развитию логического мышления;
- способствовать развитию творческой активности;
- способствовать развитию речи учащихся;
- способствовать расширению кругозора.

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.

Содержание ОП первого года обучения (72 часа)

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. Рисование.
2. Написание текста.
3. Проигрывание музыки.
4. Просмотр кино.
5. 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:

- управление курсором;
- ориентация на клетчатом поле, диктант по клеточкам;
- практикум по анализу, выделению общего признака группы предметов;
- проведение игр «Предмет - множество», «Множество-предмет»; нахождение лишнего предмета; отличия; общего.

Тема 5. Программа Текстовый редактор Блокнот

1. Положение пальцев при печати.

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

Практическая часть:

- тренажер клавиатуры, клавиатура, группы клавиш;
- большие буквы, набор простых слов;
- исправление ошибок;
- знакомство с клавишей Enter;
- знакомство с пробелами между словами.

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

Практическая часть:

Создание творческих работ с использованием графического редактора Paint и текстового редактора Блокнот.

Учебно-массовые мероприятия

Участие в мероприятиях (праздниках, конкурсах, викторинах и др.) в объединении и ЦДЮТТ, проводимых согласно плану учебно-массовых мероприятий, составляемому ежегодно.

Ожидаемые результаты первого года обучения (72 часа)

К концу первого года обучения учащиеся должны

знать:

- правила работы с компьютером и технику безопасности;
- возможности компьютера и сферы его применения;
- определение и виды информации, способы получения и представления информации;
- основы работы в программе Windows;
- начальные правила в игре в шахматы;
- графический редактор Paint;
- текстовый редактор Блокнот;
- определение множества и последовательности;
- шахматные фигуры, их ходы и основные правила игры в шахматы.

уметь:

- работать с объектами Рабочего стола в Windows;
- работать с Окном в Windows;
- решать типовые шахматные позиции;
- уметь ставить мат в один ход;
- делать рокировку;
- работать с готовыми изображениями в графическом редакторе Paint;

- создавать свои изображения в графическом редакторе Paint;
- работать в текстовом редакторе Блокнот;
- играть всеми шахматными фигурами.

быть:

- внимательными;
- трудолюбивыми;
- любознательными;
- настойчивыми;
- с творческим подходом к решению поставленных задач.

Вариант 2 – 36 часов.

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;
- обучить работать в текстовом редакторе Блокнот;
- создать условия для приобретения начальных знаний и умений в игре в шахматы;
- формировать навыки решения типовых простейших шахматных позиций.

Развивающие:

- способствовать развитию памяти, внимания;
- способствовать развитию логического мышления;
- способствовать развитию творческой активности;
- способствовать развитию речи учащихся;
- способствовать расширению кругозора.

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.

Содержание ОП первого года обучения (36 часов)

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. Рисование.
2. Написание текста.
3. Проигрывание музыки. Просмотр кино.
4. Путешествие в Internet.

Практическая часть:

- воздействие мышкой;
- выделение, открытие, перетаскивание.

Тема 2. Основные устройства компьютера.

1. Монитор.
2. Клавиатура, мышь.
3. Принтер. 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;
- практикум по анализу, выделению общего признака группы предметов;
- проведение игр «Предмет - множество», «Множество - предмет»; нахождение лишнего предмета.

Тема 5. Программа Текстовый редактор Блокнот

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

Практическая часть:

- тренажер клавиатуры, клавиатура, группы клавиш;
- большие буквы, набор простых слов;
- исправление ошибок;
- знакомство с пробелами между словами.

Тема 6. Шахматы для начинающих

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

Практическая часть:

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

Итоговое занятие

Практическая часть:

Создание творческих работ с использованием графического редактора Paint и текстового редактора Блокнот.

Учебно-массовые мероприятия

Участие в мероприятиях (праздниках, конкурсах, викторинах и др.) в объединении и ЦДЮТТ, проводимых согласно плану учебно-массовых мероприятий, составляемому ежегодно.

Ожидаемые результаты первого года обучения (36 часов)

К концу первого года обучения учащиеся должны

знать:

- правила работы с компьютером и технику безопасности;
- возможности компьютера и сферы его применения;
- определение и виды информации, способы получения и представления информации;
- основы работы в программе Windows;
- начальные правила в игре в шахматы;
- графический редактор Paint;
- текстовый редактор Блокнот;
- определение множества и последовательности;
- шахматные фигуры, их ходы и основные правила игры в шахматы.

уметь:

- работать с объектами Рабочего стола и с Окном в Windows;
- решать типовые шахматные позиции;
- уметь ставить мат в один ход;
- делать рокировку;
- работать с готовыми изображениями в графическом редакторе Paint;
- создавать свои изображения в графическом редакторе Paint;
- работать в текстовом редакторе Блокнот;
- играть всеми шахматными фигурами.

быть:

- внимательными;
- трудолюбивыми;
- любознательными;
- настойчивыми;

- с творческим подходом к решению поставленных задач.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Вариант 1 – 72 часа

№	Тема	Количество часов		
		теория	практик а	всего
1	Введение.	1	-	1
2	Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера.	1	-	1
3	Тема 2. Операционная система.	1	4	5
4	Тема 3. Основные устройства компьютера.	1	4	5
5	Тема 4. Программа Калькулятор.	1	4	5
6	Тема 5. Программа Графический редактор Paint.	1	6	7
7	Тема 6. Программа Текстовый редактор WordPad.	1	6	7
8	Тема 7. Освоение совместных действий при работе с двумя программами.	1	7	8
9	Тема 8. Введение в логику.	1	2	3
10	Тема 9. Информация.	1	1	2
11	Тема 10. Шахматные программы.	2	12	14
12	Итоговое занятие.	-	2	2
14	Учебно-массовые мероприятия.	-	12	12
	Итого за год	12	60	72

Вариант 2 – 36 часов

№	Тема	Количество часов		
		теория	практик а	всего
1	Введение.	1	-	1
2	Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера.	1	-	1
3	Тема 2. Операционная система.	1	1	2
4	Тема 3. Основные устройства компьютера.	1	1	2
5	Тема 4. Программа Калькулятор.	1	1	2
6	Тема 5. Программа Графический редактор Paint.	1	2	3
7	Тема 6. Программа Текстовый редактор WordPad.	1	2	3
8	Тема 7. Освоение совместных действий при работе с двумя программами.	1	2	3
9	Тема 8. Введение в логику.	1	2	3
10	Тема 9. Информация.	1	1	2
11	Тема 10. Шахматные программы.	2	6	8
12	Итоговое занятие.	-	2	2
14	Учебно-массовые мероприятия.	-	4	4
	Итого за год	12	24	36

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Вариант 1 – 72 часа

Задачи второго года обучения

Обучающие:

- ознакомить детей с основными устройствами компьютера (системный блок) и 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 WordPad;
- 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.

Развивающие:

- способствовать развитию памяти, внимания;
- способствовать развитию логического мышления;
- способствовать развитию творческой активности;
- способствовать развитию речи учащихся;
- способствовать расширению кругозора.

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.

Содержание образовательной программы второго года обучения (72 часа)

Введение

1. Правила поведения в кабинете информатики.
2. Правила техники безопасности.
3. Ознакомление с программой обучения.

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 WordPad

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 работы «Поздравление для мамы».

Тема 7. Освоение совместных действий при работе с двумя программами

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

Практическая часть:

- работа с программами WordPad и Paint;
- добавление рисунка к тексту;
- работа с программами WordPad 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».

Творческая работа «Я и мои друзья».

Учебно-массовые мероприятия

Участие в мероприятиях (праздниках, конкурсах, викторинах и др.) в объединении и ЦДЮТТ, проводимых согласно плану учебно-массовых мероприятий, составляемому ежегодно.

Ожидаемые результаты второго года обучения (72 часа)

К концу второго года обучения учащиеся должны

знать:

- основные устройства компьютера (системный блок), их назначение;
- конфигурацию рабочего стола в Windows и его основные объекты;
- устройство Окна и его основных элементов;
- основы работы в программах WordPad, Калькулятор;
- процесс копирования, перемещения, удаления;
- определение множества и вложенности множеств;
- теорию мата в один ход, мата в два хода, ничьей, выигрыша материала, основ шахматной тактики.

уметь:

- работать с объектами Рабочего стола в Windows;
- работать с Окном в Windows;
- работать в текстовом редакторе WordPad (набирать с клавиатуры предложения, исправлять ошибки, разбивать строку на несколько строк, соединять несколько строк в одну, форматировать шрифт);
- работать в программе Калькулятор;
- работать одновременно с двумя программами и переносить информацию из одного окна в другое;

- выделять общий признак группы предметов, находить лишний в группе, выявлять закономерность в расположении предметов, продолжать последовательность;
- играть всеми шахматными фигурами, ставить мат в один и два хода, ставить мат одинокому королю.

быть:

- внимательными и трудолюбивыми;
- сосредоточенными на достижении цели;
- настойчивыми;
- с творческим подходом к решению поставленных задач.

Вариант 2 – 36 часов.

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 WordPad;
- 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.

Развивающие:

- способствовать развитию памяти, внимания;
- способствовать развитию логического мышления;
- способствовать развитию творческой активности;
- способствовать развитию речи учащихся;
- способствовать расширению кругозора.

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.

Содержание образовательной программы второго года обучения (36 часов)

Введение

1. Правила поведения в кабинете информатики.
2. Правила техники безопасности.
3. Ознакомление с программой обучения.

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. 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.
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 WordPad

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 работы «Поздравление для мамы».

Тема 7. Освоение совместных действий при работе с двумя программами

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

Практическая часть:

- работа с программами WordPad и Paint, добавление рисунка к тексту;
- работа с программами WordPad 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. 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».

Творческая работа «Я и мои друзья».

Учебно-массовые мероприятия

Участие в мероприятиях (праздниках, конкурсах, викторинах и др.) в объединении и ЦДЮТТ, проводимых согласно плану учебно-массовых мероприятий, составляемому ежегодно.

Ожидаемые результаты второго года обучения (36 часов)

К концу второго года обучения учащиеся должны

знать:

- основные устройства компьютера (системный блок), их назначение;
- конфигурацию рабочего стола в Windows и его основные объекты;
- устройство Окна и его основных элементов;
- основы работы в программах WordPad, Калькулятор;
- процесс копирования, перемещения, удаления;
- определение множества и вложенности множеств;
- теорию мата в один ход, мата в два хода, ничьей, выигрыша материала, основ шахматной тактики.

уметь:

- работать с объектами Рабочего стола в Windows;
- работать с Окном в Windows;
- работать в текстовом редакторе WordPad (набирать с клавиатуры предложения, исправлять ошибки, разбивать строку на несколько строк, соединять несколько строк в одну, форматировать шрифт);
- работать в программе Калькулятор;
- работать одновременно с двумя программами и переносить информацию из одного окна в другое;
- выделять общий признак группы предметов, находить лишний в группе, выявлять закономерность в расположении предметов, продолжать последовательность;
- играть всеми шахматными фигурами, ставить мат в один и два хода, ставить мат одинокому королю.

быть:

- внимательными и трудолюбивыми;
- сосредоточенными на достижении цели;
- настойчивыми;
- с творческим подходом к решению поставленных задач.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ТРЕТЬЕГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Тема	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Введение.	1	-	1
2.	Тема 1. Основные устройства компьютера	1	1	2
3.	Тема 2. Виды и свойства информации	2	-	2
4.	Тема 3. Программа Графический редактор Paint	1	2	3
5.	Тема 4. Операционная система: действия с двумя окнами	1	2	3
6.	Тема 5. Введение в алгебру логики	2	2	4
7.	Тема 6. Игры с буквами и словами	1	3	4
8.	Тема 7. Текстовый редактор Word	3	9	12
9.	Тема 8. Моделирование.	1	2	3
10.	Тема 9. Координаты.	1	1	2
11.	Тема 10. Развитие внимания, логического и образного мышления.	1	2	3
12.	Тема 11. Шахматные программы	7	14	21
13.	Итоговое занятие	-	4	4
14.	Учебно-массовые мероприятия	-	8	8
	Итого за год	22	50	72

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ТРЕТЬЕГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Задачи третьего года обучения

Обучающие:

- ознакомить детей с основными устройствами компьютера (принтер, сканер, модем) и их назначением;
- создать условия для ознакомления с различными способами сохранения информации;
- ознакомить с расширенными инструментами и приёмами работы в программе Paint;
- ознакомить с основами работы в программе Word и WordArt и основными приёмами работы в них;
- ознакомить с понятиями «модель» и «моделирование»;
- ознакомить с понятием координатной плоскости;
- ознакомить с началом шахматной партии, дебютом и частыми ошибками в дебютах.

Развивающие:

- способствовать развитию памяти, внимания;
- способствовать развитию логического мышления;
- способствовать развитию творческой активности;
- способствовать развитию речи учащихся;
- способствовать расширению кругозора.

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.

Введение

1. Правила поведения в кабинете информатики.
2. Правила техники безопасности.
3. Ознакомление с программой обучения.

Тема 1. Основные устройства компьютера

Основные устройства: принтер, сканер, модем.

Практическая часть:

- включение и выключение компьютера;
- выполнение заданий на компьютере с использованием необходимых устройств и программного обеспечения.

Тема 2. Виды и свойства информации

1. Виды информации.
2. Обработка информации.

Тема 3. Программа Графический редактор Paint

1. Программа Paint. Элементы окна. Основные инструменты и их настройки: палитра, рабочая область, меню программы.
2. Сохранение документа, копирование информации через буфер обмена.

Практическая часть:

- создание творческой работы;
- создание рисунка с помощью копирования через буфер обмена;
- сохранение созданного рисунка.

Тема 4. Операционная система: действия с двумя окнами

Обмен информацией между программами через буфер обмена.

Практическая часть:

- Соединение текста и рисунка через буфер обмена.

Тема 5. Введение в алгебру логики

1. Высказывания истинные и ложные, неопределенные.
2. Слова-кванторы.
3. Выводы из пары утверждений.

Практическая часть:

- определение высказываний истинных и ложных, неопределенных;
- использование слов-кванторов;
- разбор выводов из пары утверждений.

Тема 6. Игры с буквами и словами

1. Логические концовки.
2. Антонимы и синонимы.

Практическая часть:

- разбор логических концовок;
- подбор антонимов или синонимов;
- проведение игры со словами: «Скажи наоборот», шарады, подбор слова для окончания предложения.

Тема 7. Текстовый редактор Word

1. Окно программы, текстовый курсор, перемещение по тексту, исправление ошибок. Выделение фрагментов текста.
2. Форматирование шрифта.
3. WordArt.
4. Списки нумерованные и маркированные.

Практическая часть:

- Ввод текста, перемещение по тексту, исправление ошибок (жирность, наклон, подчеркивание).
- Создание надписи WordArt.
- Создание списков .
- Сохранение документа.

Тема 8. Моделирование

Модель и ее виды.

Практическая часть:

- моделирование разных фигур танграма;
- сборка фигуры с подсказкой, сборка фигуры без подсказки;
- построение симметричных фигур относительно разных осей симметрии.

Тема 9. Координаты

1. Понятие координатной плоскости.
2. Примеры координатных плоскостей, координатные плоскости, встречающиеся в повседневной жизни.
3. Координатная плоскость с буквенно-цифровым обозначением (шахматная доска).
4. Плоскость ХУ – разные квадранты.

Практическая часть:

- нахождение предмета по заданным координатам;

- расположение предмета на координатной плоскости.

Тема 10. Развитие внимания, логического и образного мышления

1. Закономерность и ряды.
2. Образцы.

Практическая часть:

- найди закономерность и продолжи ряд;
- решение задач на смекалку;
- рисование по образцу.

Тема 11. Шахматные программы

1. Мат в два хода.
2. Ошибки в дебюте и их использование.
3. Атака на позицию рокировки.
4. Пешечный штурм в начале партии при односторонних рокировках.
5. Прямая фигурная атака.

Практическая часть:

- решение задачи с матом в два хода;
- выигрывание фигуры, король в центре;
- проведение игры с начальной позиции, жертва фигуры;
- разыгрывание учебных примеров.

Итоговое занятие.

Практическая часть:

- самостоятельная работа «Новогоднее поздравление»;
- самостоятельная работа «Я и шахматы».

Учебно-массовые мероприятия

Участие в мероприятиях (праздниках, конкурсах, викторинах и др.) в объединении и ЦДЮТТ, проводимых согласно плану учебно-массовых мероприятий, составляемому ежегодно.

Ожидаемые результаты третьего года обучения

К концу третьего года обучения учащиеся должны

знать:

- основные устройства компьютера (принтер, сканер, модем) и их назначение;
- основные объекты Рабочего стола в Windows;
- расширенные инструменты и приёмы работы с ними в программе Paint;
- основные приемы работы с программами Word и WordArt;
- определение модели и основы моделирования;
- основные приёмы работы в координатной плоскости;
- основные дебюты, ошибки в дебюте.

уметь:

- работать с объектами Рабочего стола в Windows;
- сохранять созданные документы;
- набирать и форматировать текст в Word, создавать надписи в WordArt;
- находить закономерность и продолжать ряд;
- строить симметричные фигуры относительно различных осей симметрии;
- работать с координатной плоскостью;
- разыгрывать типичные дебюты шахматной партии;
- анализировать и оценивать позицию, находить ошибки соперника;
- решать стандартные тактические шахматные позиции.

быть:

- внимательными и трудолюбивыми;
- сосредоточенными на достижении положительного результата;
- настойчивыми;
- с творческим подходом к решению поставленных задач.

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ЧЕТВЕРТОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Тема	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Введение	2	-	2
2.	Тема 1. Операционная система.	1	1	2
3.	Тема 2. Программа Текстовый редактор Word.	3	9	12
4.	Тема 3. Освоение совместных действий при работе с двумя программами.	1	1	2
5.	Тема 4. Кодирование информации.	1	2	3
6.	Тема 5. Моделирование.	1	1	2
7.	Тема 6. Алгоритм.	3	3	6
8.	Тема 7. Знакомство с Internet.	2	3	5
9.	Тема 8. Введение в мультимедиа.	2	5	7
10.	Тема 9. Шахматные программы.	4	15	19
11.	Итоговое занятие.	-	4	4
12.	Учебно-массовые мероприятия.	-	8	8
	Итого за год	20	52	72

СОДЕРЖАНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ЧЕТВЁРТОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Задачи четвёртого года обучения

Обучающие:

- ознакомить с устройствами ввода/вывода, хранения и обработки информации;
- способствовать изучению Word ClipArt, методов создания списков и таблиц;
- ознакомить с различными способами кодирования информации;
- дать представление о модели и её видах;
- ознакомить с понятием алгоритма, его свойствами и видами;
- дать представление об Internet, поиске информации в Internet, о переходе от одного информационного ресурса к другому;
- ознакомить с понятием мультимедиа;
- ознакомить с методами реализации различного материального преимущества в конце шахматной партии;
- ознакомить с шахматными тактическими приемами: связкой, открытым шахом, проходным, двойным шахом;
- дать представление о методах реализации различного материального преимущества в конце шахматной партии.

Развивающие:

- способствовать развитию памяти, внимания;
- способствовать развитию логического мышления;
- способствовать развитию творческой активности;
- способствовать развитию речи учащихся;
- способствовать расширению кругозора.

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.

Введение

1. Правила поведения в кабинете информатики.
2. Правила техники безопасности. Примеры ситуаций, в которых нарушены правила безопасности в компьютерном классе.
3. Знакомство с курсом обучения.

Тема 1. Операционная система

1. Устройства ввода/вывода информации, ее переработка и хранение.
2. Программное обеспечение компьютера (операционная система, прикладные программы).
3. Рабочий стол.

Практическая часть:

- работа с окнами;
- удаление и восстановление документов.

Тема 2. Программа Текстовый редактор Word

1. Буфер Обмена.
2. Перемещение и копирование информации в тексте документа.
3. Таблицы.
4. Программы WordArt, ClipArt.

Практическая часть:

- работа с текстом - ввод символов, исправление ошибок, перемещение по тексту, форматирование шрифта;
- создание списков;
- сохранение документа, работа с Буфером Обмена, перемещение и копирование информации в тексте документа;

- создание таблицы в документе, заполнение таблицы информацией;
- создание художественной надписи WordArt;
- добавление в текст объектов ClipArt;
- создание фигурной рамки страницы.

Тема 3. Освоение совместных действий при работе с двумя программами

1. Буфер Обмена.
2. Перемещение и копирование информации в тексте документа.

Практическая часть:

- сохранение документа;
- работа с Буфером Обмена;
- перемещение и копирование информации в тексте документа.

Тема 4. Кодирование информации

Кодирование как способ обработки информации.

Практическая часть:

- решение шарад;
- кодирование информации по предложенному коду.

Тема 5. Моделирование

Модель и моделирование.

Практическая часть:

- моделирование разных фигур из танграма;
- сборка фигурки с подсказкой;
- собери фигурку без подсказки.

Тема 6. Алгоритм

1. Свойства алгоритма, его виды.
2. Словесное описание алгоритма.
3. Блок-схема алгоритма.

Практическая часть:

- разбор порядка действий;
- работа с числовыми рядами;
- создание линейного и разветвленного алгоритма, циклического алгоритма;
- выбор алгоритма для ряда чисел;
- составление примера по блок-схеме;
- составление блок-схемы по примеру.

Тема 7. Знакомство с Internet

1. Что такое Internet? Гиперссылки.
2. Элементы мультимедиа на Web-страницах.
3. Безопасная работа в Internet
4. Знакомство с окном Internet Explorer. Как найти информацию?
5. Поисковые ресурсы Internet.

Практическая часть:

- поиск информации, анализ результатов поиска;
- сохранение найденной информации на компьютере.

Тема 8. Введение в мультимедиа

1. PowerPoint – программа электронных презентаций.
2. Знакомство с интерфейсом программы.

3. Знакомство с возможностями программы.
4. Слайды и их объекты.

Практическая часть:

- создание презентации;
- работа с текстовой информацией;
- работа с графической информацией;
- оформление слайдов, цветовые схемы;
- работа с эффектами анимации и их настройками.

Тема 9. Шахматные программы

1. Связка.
2. Использование большего материального перевеса в конце партии.
Эндшпиль. Правило квадрата.
3. Король с пешкой против короля.
4. Отдаленная проходная. Защищенная проходная.

Практическая часть:

- мат в два хода;
- связка;
- использование большего материального перевеса в конце партии;
- король с пешкой против короля;
- выигрыш фигуры;
- проведение игры в ладейных окончаниях;
- проведение итогового теста по решенным задачам.

Итоговое занятие

Практическая часть:

- Самостоятельная работа «Расписание уроков».
- Самостоятельная работа «Я и мой класс/моя школа».

Учебно-массовые мероприятия

Участие в мероприятиях (праздниках, конкурсах, викторинах и др.) в объединении и ЦДЮТТ, проводимых согласно плану учебно-массовых мероприятий, составляемому ежегодно.

Ожидаемые результаты четвёртого года обучения

К концу четвертого года обучения учащиеся должны

знать:

- устройства ввода/вывода, хранения и обработки информации;
- различные способы кодирования информации;
- способы работы с моделью;
- правила создания алгоритма, его свойства и виды алгоритмов;
- приемы работы в Internet, способы поиска информации в Internet, перехода от одного информационного ресурса к другому;
- тактические приемы в шахматной игре: связка, открытый шах, проходная, двойной шах;
- реализовывать различное материальное преимущество в конце шахматной партии.

уметь:

- работать устройствами ввода/вывода, хранения и обработки информации;
- сохранять документы;
- удалять и восстанавливать документы;
- использовать Word ClipArt, создавать списки и таблицы;
- переносить информацию из одного документа в другой;
- закодировать и раскодировать информацию по предложенному ключу;
- читать простой алгоритм по предложенной блок-схеме;
- просматривать WEB-страницы в Internet с помощью браузера;

- пользоваться хотя бы одной поисковой системой для поиска информации в Internet;
- создавать несложные мультимедийные презентации в программе PowerPoint;
- решать шахматные задачи в несколько ходов;
- применять шахматные тактические приемы для решения задач и в игре с соперником.

быть:

- внимательными и трудолюбивыми;
- сосредоточенными на достижении положительного результата;
- настойчивыми;
- с творческим подходом к решению поставленных задач.

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Принципы, положенные в основу данной программы дополнительного образования – **развивающее обучение, индивидуализация и дифференциация** обучения, наглядность, **доступность подачи информации**, последовательность – от простого к сложному, введение игрового элемента в процесс обучения, – обязательные атрибуты каждого занятия.

№	Тема	Форма занятий	Форма организации УВП	Методы и приёмы организации УВП	Дидактический материал	Техническое оснащение	Форма подведения итогов
1	Введение.	Теоретическая.	Фронтальная.	Словесный. Рассказ, беседа, пояснения.	http://www.rebenok.com/info/library/computer/53649/ - КОМПЬЮТЕР: вредные для здоровья факторы и как их уменьшить	Компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, плакаты по правилам поведения и технике безопасности.	Опрос в ходе беседы.
2	Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера, элементы игры, практическая работа	Симонович, С.В. Компьютер для детей Моя первая информатика. – М.: Аст-пресс школа, 2005. Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, самостоятельная работа на ПК
3	Тема 2. Основные устройства компьютера.	Теоретическая.	Фронтальная	Словесный, наглядный. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – ВНУ-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы
4	Тема 3. Программа Графический редактор Paint.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера, элементы творчества, элементы игры, практическая работа	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. - ВНУ-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, самостоятельная работа на ПК

№	Тема	Форма занятий	Форма организации УВП	Методы и приёмы организации УВП	Дидактический материал	Техническое оснащение	Форма подведения итогов
5	Тема 4. Введение в логику.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная. индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, демонстрация на мониторе компьютера, элементы игры, практическая работа	«Кирилл и Мефодий». Образовательный комплект. Начальная школа. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. - ВНУ-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, самостоятельная работа на ПК
6	Тема 5. Программа Текстовый редактор Блокнот.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная. индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, демонстрация на мониторе компьютера, элементы игры, практическая работа	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. - ВНУ-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, самостоятельная работа на ПК
7	Тема 6. Шахматы для начинающих.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная. индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера, элементы творчества, элемент игры, практическая работа	«Шахматы в сказках», ЗАО «Информсистемы». «Шахматная тактика для начинающих», ЗАО «Информсистемы».	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, самостоятельная работа на ПК
8	Итоговое занятие.	Практическая.	Фронтальная. индивидуальная в рамках фронтальной.	Практический, наглядный, словесный Практическая работа, самостоятельная работа, творческая работа	http://www.solnet.ee - СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash-игры, мульты, раскраски, загадки, сказки...	Кабинет информатики, компьютеры.	Творческая работа (выполнение заданий)

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Принципы, положенные в основу данной программы дополнительного образования – **развивающее обучение, индивидуализация и дифференциация обучения**, наглядность, **доступность подачи информации**, последовательность - от простого к сложному, введение игрового элемента в процесс обучения – обязательные атрибуты каждого занятия. Привлечение компьютера рассматривается не как самоцель, а как способ активизации творческого развития личности.

№	Тема	Форма занятий	Форма организации УВП	Методы и приёмы организации УВП	Дидактический материал	Техническое оснащение	Форма подведения итогов
1	Введение.	Теоретическая.	Фронтальная	Словесный. Рассказ, беседа, пояснения.	http://www.rebenok.com/info/library/computer/53649/ - КОМПЬЮТЕР: вредные для здоровья факторы и как их уменьшить.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, плакаты по правилам поведения и технике безопасности.	Опрос в ходе беседы
2	Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера.	Теоретическая.	Фронтальная	Словесный, наглядный. Рассказ, демонстрация на мониторе компьютера	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы
3	Тема 2. Операционная система.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, демонстрация на мониторе компьютера, элементы игры, практическая работа	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. - ВНУ-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, самостоятельная работа на ПК
4	Тема 3. Основные устройства компьютера.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера, элементы игры, практическая работа	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. - ВНУ-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, самостоятельная работа на ПК
5	Тема 4. Программа Калькулятор.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера, элементы игры,	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики /	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и	Опрос в ходе беседы, игра, самостоятельная работа

№	Тема	Форма занятий	Форма организации УВП	Методы и приёмы организации УВП	Дидактический материал	Техническое оснащение	Форма подведения итогов
				практическая работа.	С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. - ВНУ-СПб.: 2006.	расположения пальцев.	на ПК
6	Тема 5. Программа Графический редактор Paint.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера, элементы творчества, элементы игры, практическая работа	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур,С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. - ВНУ-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, самостоятельная работа на ПК
7	Тема 6. Программа Текстовый редактор WordPad.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, демонстрация на мониторе компьютера, элементы творчества, элементы игры, практическая работа	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур,С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. - ВНУ-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, самостоятельная работа на ПК
8	Тема 7. Освоение совместных действий при работе с двумя программами.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера, элементы творчества, элементы игры, практическая работа	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур,С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. - ВНУ-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, самостоятельная работа на ПК
9	Тема 8. Введение в логику.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера, элементы игры, практическая работа	«Кирилл и Мефодий». Образовательный комплект. Начальная школа. Гик,Я. Математика на шахматной доске. – М.: 1976.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, самостоятельная работа на ПК
10	Тема 9. Информация.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера,	Доктор Бит: Информатика для начинающих, 1 ступень. – М.: Стрекоза, 2009. Доктор Бит: Информатика	Кабинет информатики компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской	Опрос в ходе беседы, игра, самостоятел

№	Тема	Форма занятий	Форма организации УВП	Методы и приёмы организации УВП	Дидактический материал	Техническое оснащение	Форма подведения итогов
				элементы игры, практическая работа	для начинающих, 2 ступень. – М.: Стрекоза, 2009.	клавиатуры и расположения пальцев.	ьная работа на ПК
11	Тема 10. Шахматные программы.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера, элементы творчества, элементы игры, практическая работа	Сухин, И.Г. Волшебные фигуры или шахматы для детей 2-5 лет. – М.: Новая школа, 1994. Шахматная тактика для начинающих. – ЗАО «Информсистемы».	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, самостоятельная работа на ПК
12	Итоговое занятие.	Практическая.	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Практический, наглядный, словесный. Практическая работа, самостоятельная работа, творческая работа	http://www.solnet.ee - СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash-игры, мульты, раскраски, загадки, сказки.	Кабинет информатики, компьютеры.	Творческая работа (выполнение заданий)

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ТРЕТЬЕГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Тема	Форма занятий	Форма организации УВП	Методы и приёмы организации УВП	Дидактический материал	Техническое оснащение	Форма подведения итогов
1	Введение.	Теоретическая.	Фронтальная	Словесный. Рассказ, беседа, пояснения.	http://www.rebenok.com/info/library/computer/53649/ - КОМПЬЮТЕР: вредные для здоровья факторы и как их уменьшить.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, плакаты по правилам поведения и технике безопасности.	Опрос в ходе беседы
2	Тема 1. Основные устройства компьютера.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера, элементы игры, практическая работа	Симонович, С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. – М.: АСТ-пресс школа, 2005.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы
3	Тема 2. Виды и свойства информации.	Теоретическая.	Фронтальная	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Симонович, С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. – М.: АСТ-пресс школа, 2005.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы.
4	Тема 3. Программа Графический редактор Paint.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера, элементы творчества, элементы игры, практическая работа	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. - ВНУ-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, творческое задание в редакторе.
5	Тема 4. Операционная система: действия с двумя окнами.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, демонстрация на мониторе компьютера, элементы творчества, элементы игры, практическая	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. -	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, выполнение заданий на ПК

№	Тема	Форма занятий	Форма организации УВП	Методы и приёмы организации УВП	Дидактический материал	Техническое оснащение	Форма подведения итогов
				работа	ВНУ-СПб.: 2006.		
6	Тема 5. Введение в алгебру логики.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера, элементы игры, практическая работа	Волина, В.В. Праздник числа (Занимательная математика для детей). – М.: Знание, 1992. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. - ВНУ-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы
7	Тема 6. Игры с буквами и словами.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера, элементы творчества, элементы игры, практическая работа	Волина, В.В. Весёлая грамматика. Фразеология. – М.: Дрофа, 2003. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – ВНУ-СПб.: 2006. «Кирилл и Мефодий». Образовательный комплект. Начальная школа.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра.
8	Тема 7. Текстовый редактор Word.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера, элементы творчества, элементы игры, практическая работа	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. - ВНУ-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, выполнение заданий.
9	Тема 8. Моделирование.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера, элементы творчества, элементы игры, практическая работа	Симонович, С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. – М.: АСТ-пресс школа, 2005. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. - ВНУ-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, выполнение заданий.
10	Тема 9. Координаты.	Комбинированная (сочетание теории	Фронтальная, индивидуальная в	Словесный, наглядный, практический.	Информатика. Начальный курс / под ред.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная	Опрос в ходе

№	Тема	Форма занятий	Форма организации УВП	Методы и приёмы организации УВП	Дидактический материал	Техническое оснащение	Форма подведения итогов
		и практики).	рамках фронтальной.	Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера, элементы игры, практическая работа	Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур,С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. - BHV-СПб.: 2006.	сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	беседы, выполнение заданий.
11	Тема 10. Развитие внимания, логического и образного мышления.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера, элементы творчества, элементы игры, практическая работа	Гик,Я. Математика на шахматной доске. – М.: 1976. «Кирилл и Мефодий». Образовательный комплект. Начальная школа.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, работа на компьютере
12	Тема 11. Шахматные программы.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, беседа, демонстрация на мониторе компьютера, элементы творчества, элементы игры, практическая работа	Шахматная школа для 4 – 2 разрядов. ЗАО «Информсистемы». Шахматная тактика для начинающих. – ЗАО «Информсистемы».	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра.
13	Итоговое занятие.	Практическая.	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Практический наглядный, словесный. Практическая работа, самостоятельная работа, творческая работа	http://www.solnet.ee - СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash игры, мульты, раскраски, загадки, сказки.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер.	Самостоятельная работа (выполнение заданий)

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ ЧЕТВЁРТОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Принципы, положенные в основу данной программы дополнительного образования - **развивающее обучение, индивидуализация и дифференциация обучения**, наглядность, **доступность подачи информации, последовательность - от простого к сложному**, введение игрового элемента в процесс обучения, - обязательные атрибуты каждого занятия. Стимулируется самостоятельность и активность каждого учащегося, им предлагаются задания, направленные на развитие памяти, внимания и логического мышления

№	Тема	Форма занятий	Форма организации УВП	Методы и приёмы организации УВП	Дидактический материал	Техническое оснащение	Форма подведения итогов
1	Введение.	Теоретическая.	Фронтальная.	Словесный. Рассказ, беседа, пояснения.	http://www.rebenok.com/info/library/computer/53649/ - КОМПЬЮТЕР: вредные для здоровья факторы и как их уменьшить	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, плакаты по правилам поведения и технике безопасности.	Опрос в ходе беседы
2	Тема 1. Операционная система.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, демонстрация на мониторе компьютера, элементы игры, практическая работа	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур,С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. - BHV-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы.
3	Тема 2. Программа Текстовый редактор Word.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, демонстрация на мониторе компьютера, элементы творчества, элементы игры, практическая работа	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур,С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. - BHV-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, выполнение заданий на ПК
4	Тема 3. Освоение совместных действий при работе с двумя программами.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, демонстрация на мониторе компьютера, элементы игры, практическая работа	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур,С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – BHV-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, выполнение заданий на ПК
5	Тема 4. Кодирование информации.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, демонстрация на мониторе компьютера,	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема	Опрос в ходе беседы, игра.

№	Тема	Форма занятий	Форма организации УВП	Методы и приёмы организации УВП	Дидактический материал	Техническое оснащение	Форма подведения итогов
				элементы творчества, элементы игры, практическая работа	Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – BHV-СПб.: 2006.	раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	
6	Тема 5. Моделирование.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, демонстрация на мониторе компьютера, элементы творчества, элементы игры, практическая работа	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – BHV-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, выполнение заданий на ПК
7	Тема 6. Алгоритм.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, демонстрация на мониторе компьютера, элементы творчества, элементы игры, практическая работа	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – BHV-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, выполнение заданий на ПК
8	Тема 7. Знакомство с Internet.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, демонстрация на мониторе компьютера, элементы игры, практическая работа.	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – BHV-СПб.: 2006.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, выполнение заданий на ПК
9	Тема 8. Введение в мультимедиа.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, демонстрация на мониторе компьютера, элементы творчества, элементы игры, практическая работа	Информатика. Начальный курс / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002. Симонович, С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. – М.: АСТ-пресс школа, 2005.	Компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и расположения пальцев.	Опрос в ходе беседы, игра, выполнение заданий на ПК
11	Тема 9. Шахматные программы.	Комбинированная (сочетание теории и практики).	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Словесный, наглядный, практический. Рассказ, демонстрация на мониторе компьютера, элементы творчества,	Гик, Я. Математика на шахматной доске. – М.: 1976. Шахматная школа для 4 – 2 разрядов. - ЗАО «Информсистемы».	Компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска, схема раскладки русской клавиатуры и	Опрос в ходе беседы, игра, выполнение заданий на ПК

№	Тема	Форма занятий	Форма организации УВП	Методы и приёмы организации УВП	Дидактический материал	Техническое оснащение	Форма подведения итогов
				элементы игры, практическая работа		расположения пальцев.	
12	Итоговое занятие.	Практическая.	Фронтальная, индивидуальная в рамках фронтальной.	Практический наглядный, словесный Практическая работа, самостоятельная работа, творческая работа	http://www.solnet.ee - СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash-игры, мульты, раскраски, загадки, сказки.	Кабинет информатики, компьютеры, локальная сеть и один сервер, классная доска.	Самостоятельная работа (выполнение заданий)

Методические разработки см. в приложениях.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Литература первого года обучения

Для учащихся:

1. Доктор Бит: Информатика для начинающих, 1 ступень. – М.: Стрекоза, 2009.
2. Доктор Бит: Информатика для начинающих, 2 ступень. – М.: Стрекоза, 2009.
3. Кентлер, А. Шахматный букварь-раскраска. – М.: Образование-Культура, 1998.
4. Симонович, С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. – М.: Аст-пресс школа, 2005.
5. «Шахматная тактика для начинающих»/CD-диск – ЗАО «Информсистемы».
6. «Шахматы в сказках»/CD-диск – ЗАО «Информсистемы».
7. <http://www.solnet.ee> – СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash-игры, мульты, раскраски, загадки, сказки...

Для педагогов:

1. Гик, Я. Математика на шахматной доске. – М.: 1976.
2. Информатика. Начальный курс. / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002.
3. Сухин, И.Г. Волшебные фигуры или шахматы для детей 2-5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
4. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – ВHV-СПб.: 2006.
5. «Шахматная тактика для начинающих» / CD-диск - ЗАО «Информсистемы».
6. <http://www.solnet.ee> – СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash-игры, мульты, раскраски, загадки, сказки...
7. <http://www.kchess.spb.ru> – Шахматный Кировский детский центр.

8. <http://www.rebenok.com/info/library/computer/53649/> - КОМПЬЮТЕР:
вредные для здоровья факторы и как их уменьшить.

Литература второго года обучения

Для учащихся:

1. Доктор Бит: Информатика для начинающих, 1 ступень. – М.: Стрекоза, 2009.
2. Доктор Бит: Информатика для начинающих, 2 ступень. – М.: Стрекоза, 2009.
3. Симонович, С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. – М.: Аст-пресс школа, 2005.
4. Сухин, И. Необыкновенные шахматные приключения. – М.: Педагогика, 1996.
5. «Шахматная тактика для начинающих»/CD-диск - ЗАО «Информсистемы».
6. <http://www.solnet.ee> - СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash-игры, мульты, раскраски, загадки, сказки.

Для педагогов:

1. Волина, В.В. Весёлая грамматика. Фразеология. – М.: Дрофа, 2003.
2. Волина, В.В. Праздник числа (Занимательная математика для детей). – М.: Знание, 1992.
3. Гик, Я. Математика на шахматной доске. – М.: 1976.
4. Информатика. Начальный курс. / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002.
5. Сухин, И.Г. Волшебные фигуры или шахматы для детей 2-5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
6. Тур, С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – ВHV-СПб.: 2006.
7. «Шахматная тактика для начинающих» /CD-диск - ЗАО «Информсистемы».
8. <http://www.solnet.ee> – СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash-игры, мульты, раскраски, загадки, сказки...
9. <http://www.kchess.spb.ru> – Шахматный Кировский детский центр.

10. <http://www.rebenok.com/info/library/computer/53649/> – КОМПЬЮТЕР:
вредные для здоровья факторы и как их уменьшить.

Литература третьего года обучения

Для учащихся:

1. Авербах,Ю. Путешествие в шахматное королевство / Ю.Авербах, М.Бейлин. – М.: Детская литература, 1972.
2. Доктор Бит: Информатика для начинающих, 1 ступень. – М.: Стрекоза, 2009.
3. Доктор Бит: Информатика для начинающих, 2 ступень. – М.: Стрекоза, 2009.
4. Симонович,С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. – М.: Аст-пресс школа, 2005.
5. Сухин,И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1996.
6. «Шахматная школа для 4 – 2 разрядов»/ CD-диск - ЗАО «Информсистемы».
7. <http://www.solnet.ee> - СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash-игры, мульты, раскраски, загадки, сказки.

Для педагогов:

1. Волина,В.В. Весёлая грамматика. Фразеология. – М.: Дрофа, 2003.
2. Волина,В.В. Праздник числа (Занимательная математика для детей). – М.: Знание, 1992.
3. Гик,Я. Математика на шахматной доске. – М.: 1976.
4. Информатика. Начальный курс. / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002.
5. Тур,С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – ВHV-СПб.: 2006.
6. «Шахматная школа для 4 – 2 разрядов» /CD-диск - ЗАО «Информсистемы».
7. <http://www.solnet.ee> – СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash-игры, мульты, раскраски, загадки, сказки...
8. <http://www.kchess.spb.ru> – Шахматный Кировский детский центр.

9. <http://www.rebenok.com/info/library/computer/53649/> – КОМПЬЮТЕР:
вредные для здоровья факторы и как их уменьшить.

Литература четвёртого года обучения

Для учащихся:

1. Авербах,Ю. Путешествие в шахматное королевство / Ю.Авербах, М.Бейлин – М.: Детская литература, 1972.
2. Доктор Бит: Информатика для начинающих, 1 ступень. – М.: Стрекоза, 2009.
3. Доктор Бит: Информатика для начинающих, 2 ступень. – М.: Стрекоза, 2009.
4. Симонович,С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. – М.: Аст-пресс школа, 2005.
5. Сухин,И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1996.
6. «Шахматная школа для 4 – 2 разрядов» /CD-диск - ЗАО «Информсистемы».
7. <http://www.solnet.ee> - СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash-игры, мульты, раскраски, загадки, сказки.

Для педагогов:

1. Библик,Ю. Методическое пособие по повышению уровня интеллектуального развития ребенка в 6-9 лет на основе шахмат и логических игр. – Л.: 1990.
2. Волина,В.В. Весёлая грамматика. Фразеология. – М.: Дрофа, 2003.
3. Гик,Я. Математика на шахматной доске. – М.: 1976.
4. Информатика. Начальный курс. / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002.
5. Тур,С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – ВHV-СПб.: 2006.
6. «Шахматная школа для 4 – 2 разрядов»/ CD-диск - ЗАО «Информсистемы».
7. <http://www.solnet.ee> - СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash-игры, мульты, раскраски, загадки, сказки...
8. <http://www.kchess.spb.ru> - Шахматный Кировский детский центр.

9. <http://www.rebenok.com/info/library/computer/53649/> - КОМПЬЮТЕР:
вредные для здоровья факторы и как их уменьшить.

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».

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1

Обучающие мультимедийные программы на CD-дисках

«Кирилл и Мефодий»

1. Мир информатики, 6-9 лет, 1 и 2 год обучения
2. Мир информатики, 7-10 лет, 3 и 4 год обучения
3. Методическое пособие «Страна Фантазия» для курса Тур С. Н., Бокучава Т. П. Первые шаги в мире информатики
4. Пакет педагогических программных средств по информатике для учителей 1 классов общеобразовательных школ
5. Пакет педагогических программных средств по информатике для учителей 2-4 классов общеобразовательных школ

«Зареалье»

6. «Уроки математики»
7. «Уроки геометрии»

«МедиаХауз»

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

«Новый диск»

12. Энциклопедия «Компьютер Ежика»

ЗАО «Информсистемы»

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

Для работы по настоящей программе на каждом рабочем месте должны быть установлены IBM – совместимые компьютеры оснащенные:

- процессором Celeron или Pentium II с тактовой частотой не ниже 400 МГц,
- оперативной памятью (RAM) объемом не менее 64 МВ,
- жестким диском со свободным пространством не менее 600 МВ,
- видеосистемой Super VGA с 16-битовыми цветами и режимом разрешения экрана 1024x768,
- программным обеспечением Windows 98/2000/XP/NT;
- программа Virtual CD;
- Microsoft-совместимой клавиатурой;
- Microsoft-совместимой мышью.
- Наушники.
- Хотя бы один компьютер должен быть оснащен аудио-колонками.

Перечисленные обучающие программы должны быть установлены на каждом из 11 рабочих мест локальной сети.

Сервер должен быть оснащен устройством для чтения компакт дисков (например CD-ROM). Так же желательно наличие принтера и сканера.

ПРИМЕРНЫЙ КОМПЛЕКС УПРАЖНЕНИЙ ДЛЯ ГЛАЗ

1. Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1 -6. Повторить 4-5 раз.
2. Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1 -6. Повторить 4-5 раз.
3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.
4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх - налево вниз, потом прямо вдоль на счет 1-6; затем налево вверх - направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1 -6. Повторить 4-5 раз.

План занятия № 35

1 год обучения (программа на 36 часов)

Тема: Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево.

Занятие № 35	мин
1 Организационный момент	2
Напоминание о правилах ТБ и их нарушении.	
2 Разминка	3
Загадка № 1 Ежик по лесу шел, На обед грибы нашел, Два под березой, Один у осины. Сколько их будет в плетеной корзине? (3) Под какими деревьями ежик нашел грибы? (береза, осина) Загадка № 2 Под кустами у реки Жили майские жуки Дочка, сын, отец и мать. Кто их сможет сосчитать? (3) Если дети не могут назвать правильную цифру, то можно попросить их перечислить жуков. Загадка № 3 В комнате резвилось 10 мышей, Увидев кота, они юркнули в норку. Сколько всего мышек юркнуло в норку? (10)	
3 Работа за компьютером	10
Вспомним из каких элементов состоит окно Paint.	5
Какие инструменты нужны для рисования круга и квадрата. Как их нарисовать?	
<i>Задание № 1</i>	
Чистый лист.	
Нарисовать в левом верхнем углу красный круг;	
в правом верхнем углу – желтый круг;	
в левом нижнем углу – зеленый круг;	
В правом нижнем углу – коричневый прямоугольник.	
<i>Задание № 2</i>	
Дополнительно	
Собрать из нарисованных в Задании 1 кругов светофор.	
Вертикально по центру листа	
<i>Задание № 3</i>	
Лес букв. Через него идет дорога, по которой нам нужно пройти.	
Передвигать курсор нужно с помощью стрелок на клавиатуре.	
Дополнительно:	
<i>Задание № 4</i>	
Расскажи как ты прошел по дороге (2 шага вправо, 3 шага вперед...).	

<i>Задание № 5</i>	
Пройти дорогу при выключенном мониторе, по командам учителя..	
4 Физкультминутка	2
Глазки вверх поднимем мы – улыбнемся.	
Глазки вниз опустим мы – улыбнемся.	
Глазки влево повернем – улыбнемся.	
Глазки вправо повернем и работать мы начнем.	
5 Шахматная школа для начинающих	10
Работа в разделе Логика.	
6 Физкультминутка	3
Раз, два, три – на зарядку выходи.	
Раз – присели, два – присели,	
Три прихлопнули.	
Раз – присели, два – присели,	
Три прихлопнули.	
<i>Игра на внимание:</i>	5
Ученики разбиваются на 2 команды, выстраиваются в 2 шеренги друг против друга и выполняют следующие задания:	
1) помахать левой рукой;	
2) посмотреть вверх;	
3) погладить правую ладонь;	
4) левую ногу согнуть в колене;	
5) закрыть правый глаз;	
6) левую руку сжать в кулак;	
7) посмотреть вниз;	
8) пожать правую руку соседу.	

Всего: 40

Тема занятия: Графический редактор. Paint. Выделение прямоугольное и произвольное. Копирование рисунка через буфер обмена

	мин
1. Организационный момент	2
1) Вспоминаем, что было на прошлом занятии.	
2) Правила поведения на уроке и ТБ.	
2. Загадки	8
1. В тихой заводи пруда отражались: Три бобра, три енота, воробей, Сколько было всех зверей? (6)	
2. Я в зеркале увидел отражение: Три ежика жевали печенье, Мартышка бросала банан. Баран бил в барабан. Подскажи поскорей, Сколько было зверей? (5)	
3. Загадка: Языка нет, а правду скажет. (Зеркало)	
4. Игра «Эхо».	
Правила: Учитель называет слово (СМЕХ), а ученики называют слово, которое является продолжением названного учителем — МЕХ.	
Например: ОЛЕНЬ — ЛЕНЬ.	
Набор слов: кусок — сок, мешок — шок, кулак — лак, кубок — бок, огород — город, комар — омар, колодка — лодка, каблук — лук, болото — лото, баранка — ранка, стрекоза — коза.	
А теперь попробуем наоборот:	
Учитель называет слово ЛЕНЬ, а ученики называют исходное слово: ОЛЕНЬ.	
Набор слов: сок — кусок, шок — мешок, лак — кулак, бок — клубок, город — огород, омар — комар, лодка — колодка, лук — каблук, лото — болото, ранка — баранка, коза — стрекоза.	
3. Paint (повторение): Копирование рисунка. Вспомнить последовательность действий. Рисунок «Рыбки». Нарисовать 1 рыбку, скопировать 5 раз — стайка одинаковых рыбок. Последовательность действий записать на доске.	15
4. Сохранить работу самостоятельно, под диктовку учителя. Посмотреть работы соседей.	5
5. Дополнительно: Раскраска «Котенок».	5
6. Физкультминутка	5
Раз, два — тесто месили...	
Три четыре — сено косили...	
Пять, шесть — надо присесть...	
Семь, восемь — тяжести носим...	
Девять, десять — утомились очень.	

Присядем, отдохнем...
И работать начнем.

Гимнастика для глаз

Всего: 40

План занятия № 12

3 год обучения (программа на 72 часа)

Тема: Введение в алгебру логики. Высказывание. Высказывания истинные и ложные, неопределенные.

Темы занятия

мин

7. Организационный момент

2

- 3) Вспоминаем, что было на прошлом занятии.
- 4) Правила поведения на уроке и ТБ.

8. Разминка

12

5. Вспомнить какие бывают высказывания:
 - истинные
 - ложные
 - неопределенные;
2. Вспомнить и назвать слова-кванторы (некоторые, иногда, многие, все, любой и т.д.).
6. Исходя из своего жизненного опыта и полученных знаний, определите истинное или ложное высказывание.
 - ✓ Некоторые дети не любят молоко (+)
 - ✓ Ни один мальчик не умеет играть в футбол (-)
 - ✓ Иногда транспорт ходит по расписанию (+)
 - ✓ Все люди хорошо воспитаны (-)
 - ✓ Любой должен уметь постоять за себя. (+)
 - ✓ У всех есть домашние животные (-)
 - ✓ Каждому нравится, когда его ругают. (-)
 - ✓ Многие животные чувствуют приближение беды. (+)
 - ✓ Большинство педагогов нетребовательные (-)
 - ✓ Все дети учатся на отлично (-)
 - ✓ На некоторых видах транспорта можно проехать по лесу. (+)
 - ✓ Если в городе идет дождь, то асфальт мокрый (+)

9. Элементы логики.

12

Страна «Фантазия» 3 год. Логика – Истинные и ложные высказывания.

10. Дополнительно. Раскраска. «Карнавал Животных»

10

11. Физкультминутка

4

Буратино потянулся,
Раз нагнулся, два нагнулся.
Руки в стороны развел,
Ключик, видно, не нашел.
Чтобы ключик нам достать,
Нужно на носочки встать.

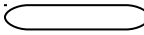
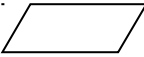
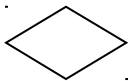
Гимнастика для глаз.

Всего: 40

План занятия № 41

4 год обучения(программа на 72 часа)

Тема: Алгоритм. Блок-схема.

	мин
1 Организационный момент	2
Вспомнить: что проходили на прошлом занятии.	
2 Разминка	10
Что такое алгоритм? Какие бывают алгоритмы?(линейный, разветвленный, циклический) Приведите примеры. Как записать алгоритм? (словесное описание, в виде стрелок и схем) Составление блок-схемы. Блок начала или конца алгоритма.  Блок ввода данных (например, чисел) или вывода результатов и сообщений  Блок проверки условия, например $x > 3$  Блок выполнения команды.  Примеры блок-схем. Блок-схема алгоритма «Внимание» <pre> graph TD A([НАЧАЛО]) --> B[СЛУШАЙ] B --> C[ДУМАЙ] C --> D[ОТВЕЧАЙ] D --> E([КОНЕЦ]) </pre> Блок-схема алгоритма «Счет» <pre> graph TD A([НАЧАЛО]) --> B[/38/] B --> C[-17] C --> D[/21/] D --> E([КОНЕЦ]) </pre> $38 - 17 = 21$	
3 Работа за компьютером	17
Страна Фантазия. 4год	
Алгоритм – Составление блок-схемы по примеру.	
4 Дополнительно	8
Тренажер клавиатуры.	
5 Физкультминутка	3
Совушка-сова, большая голова, На пенечке сидит, (присесть) Во все стороны глядит, Во все стороны глядит, (вращать головой) Крыльями машет (встряхнуть кистями) И ушами шевелит. (дотронуться до ушей) Гимнастика для глаз.	

Итого	40

Примеры загадок для разминки в начале занятия

Дама сдавала в багаж: Диван, чемодан, саквояж, Картинку, корзинку, картонку И маленькую собачонку. Но только раздался звонок, Удрал из вагона щенок. Ребята, считайте быстрей, Сколько осталось вещей? (6) **** К двум зайчатам в час обеда Прискакали три соседа. В огороде зайцы сели, По морковке зайцы съели. Кто считать, ребята, ловок, Сколько съедено морковок? (5) **** Ежик по грибы пошел, Десять рыжиков нашел. Семь грибов – в корзинку Остальные – на спинку. Сколько рыжиков везешь На своих иголках, еж? (3)	Два бельчонка маму-белку Ждали около дупла. Им на завтрак мама-белка Восемь шишек принесла. Разделила на двоих – Сколько каждому из них? (4) **** У этого цветка Четыре лепестка, А сколько лепестков. У двух таких цветков? (8) *** Бегали по лесу Десять резвых коз, Беленьких и сереньких, Вверх задравши хвост. Пять козочек серых. Сколько было белых? (5) **** Шли четыре гусака, Вдаль глядели свысока. Сколько шло голов и ног – Сосчитаешь ли дружок? (4,8)
---	---

Примеры физкультминуток в конце занятия

Передадим информацию жестами:

Совушка-сова, большая голова,

На пенечке сидит, (*присесть*)

Во все стороны глядит,

Во все стороны глядит, (*вращать головой*)

Крыльями машет (*встряхнуть кистями*)

И ушами шевелит. (*дотронуться до ушей*)

* * *

Буратино потянулся,
Раз нагнулся, два нагнулся.
Руки в стороны развел,
Ключик, видно, не нашел.
Чтобы ключик нам достать,
Нужно на носочки встать.

* * *

Ветер тихо клен качает,

Вправо влево наклоняет.

Раз – наклон

И два – наклон,

Зашумел листвою клен.

(Ноги на ширине плеч, руки за голову. Наклоны туловища вправо и влево)

* * *

Присели на корточки – сначала была травка и она стала расти.

Потихоньку поднимаемся. Потом вырос кустик, далее дерево.

Поднимаемся во весь рост и тянем руки (ветки дерева) к солнышку.

Подул ветер и ветки закачались.

Ветер стих. Расслабляем поочередно кисти, локти и руки. Опускаем руки вниз и стряхиваем.

Игра на внимание:

Ученики разбиваются на 2 команды, выстраиваются в 2 шеренги друг против друга и выполняют следующие задания:

1. помахать левой рукой;
2. посмотреть вверх;
3. погладить правую ладонь;
4. левую ногу согнуть в колене;
5. закрыть правый глаз;
6. левую руку сжать в кулак;
7. посмотреть вниз;
8. пожать правую руку соседу.