

Государственное бюджетное учреждение дополнительного образования
Центр детского (юношеского) технического творчества
Кировского района Санкт – Петербурга
198095, Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 34, литер 3

Принята на заседании
педагогического совета
от « 30 » августа 20 17 г.
Протокол № 1

УТВЕРЖЕНА
Приказом № 420 от « 31 » 08 20 17 г.
Директор ГБУ ДО ЦДЮТТ
Ясинская Е.С.



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«ШАХМАТЫ И РАЗВИВАЮЩАЯ ИНФОРМАТИКА»

Возраст учащихся: 6 – 11 лет
Срок реализации программы: 4 года

Разработчик:
Меренкова О.Л.,
педагог дополнительного образования

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Шахматы и развивающая информатика» предполагает формирование первичных элементов информационной культуры и использует шахматные компьютерные программы в качестве дополнительного образовательно-развивающего компонента. За основу была взята авторская программа «Шахматная страна» педагогов дополнительного образования Сориной М.М. и Меренковой О.Л.

Направленность программы – техническая, т.к. программа направлена на формирование научного мировоззрения, освоение методов научного познания мира, развитие исследовательских, прикладных, конструкторских способностей обучающихся, с наклонностями в области точных наук и технического творчества (сфера деятельности «человек - машина»).

Уровень освоения программы - углубленный.

Актуальность программы обусловлена тем, что компьютеризация общества идет чрезвычайно быстрыми темпами. В Концепции модернизации дополнительного образования обозначена важность создания условий для интеллектуального и творческого развития, удовлетворения личностных потребностей детей.

Невозможно представить человека ближайшего будущего, не умеющего 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

Отличительной особенностью данной образовательной программы является то, что шахматы и компьютерные технологии используются как взаимодополняющие и взаимосвязанные компоненты обучения детей. Поэтому блок Шахматные программы реализуется в программе на протяжении всего года. 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.

В зависимости от возраста и возможностей ребенка, творческие работы могут быть различной сложности

Адресат программы

В творческое детское объединение принимаются дети в возрасте от 6 до 11 лет. Пол значения не имеет. Медицинские противопоказания к занятиям отсутствуют. Специальных знаний и умений не требуется.

Цель программы - создать условия для развития творческих и интеллектуальных способностей детей посредством ознакомления их с миром информации и возможностями использования вычислительной техники в начальном обучении игре в шахматы.

Для достижения цели программы решаются **следующие задачи:**

Обучающие:

- ознакомить с историей развития вычислительной техники;
- ознакомить с устройствами ввода/вывода, хранения и обработки информации;
- научить пользоваться стандартным графическим редактором;
- научить создавать и оформлять документы в текстовом редакторе;
- ознакомить с различными способами обработки и 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 правилами шахматной игры и правилами поведения во время шахматной партии;
- ознакомить с тактическими приемами в шахматной игре;
- ознакомить с шахматными программами.
- формировать способность решать шахматные задачи в несколько ходов;
- формировать умение применять шахматные тактические приемы для решения задач и в игре с соперником.
- научить использовать Word ClipArt, создавать списки и таблицы;
- выработать умение пользоваться хотя бы одной поисковой системой для поиска информации в Internet, умение просматривать WEB-страницы в Internet с помощью браузера;
- научить создавать несложные мультимедийные презентации в программе PowerPoint.

Развивающие:

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

Воспитательные:

- формировать положительное отношение к обучению;
- формировать у детей навыки работы в коллективе;
- формировать настойчивость, выдержку, целеустремленность;
- формировать стремление к успеху через труд;
- воспитывать адекватную самооценку учебных достижений;
- воспитывать самостоятельность

Объем и сроки реализации программы

Образовательная программа «Шахматы и развивающая информатика» рассчитана на четыре года обучения, реализуется за 216 ч

Первый год обучения - 36 часов.

Второй год обучения - 36 часов.

Третий год обучения - 72 часа.

Четвертый год обучения – 72 часа.

Условия реализации программы

1-ый год обучения – наполняемость группы – 15 человек, возраст учащихся 6-8 лет.

2-ой год обучения – наполняемость группы – 12 человек, возраст учащихся 7-9 лет.

3-ой год обучения – наполняемость группы – 10 человек, возраст учащихся 8-10 лет.

4-ой год обучения – наполняемость группы – 10 человек, возраст учащихся 9-11 лет.

К занятиям по данной программе первого года обучения привлекаются учащиеся, не умеющие пользоваться компьютером и играть в шахматы. В группы последующих лет обучения, кроме учащихся, последовательно проходящих программу предыдущих лет, могут быть приняты учащиеся, имеющие определенную базу знаний в результате домашнего обучения или обучения в других учебных учреждениях. Также в группы 2-4 года обучения могут быть приняты учащиеся после собеседования, прошедшие подготовку по другим программам, реализуемым в шахматном отделе ЦДЮТТ. Они могут быть другого возраста, владеющими 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. В некоторых случаях, в том числе и таких, как болезнь ребенка или при иных нестандартных обстоятельствах, возможно повторение курса обучения.

Форма проведения занятий

Основные формы проведения занятий – комбинированное занятие, практическое занятие, компьютерное занятие.

Использование вышеописанных форм занятий обусловлено предметной областью, к которой относится программа, а также при выборе учитывалась необходимость поддерживать интерес учащихся на всем протяжении обучения. Выбранные формы занятий позволяют максимально отработать практические навыки и усвоить теоретический материал.

Формы организации деятельности детей на занятии – фронтальная (беседа, показ, объяснение), индивидуальная в рамках фронтальной (с одаренными детьми; для коррекции пробелов в знаниях; при выполнении дифференцированных заданий).

Материально-техническое оснащение

Отдельный, хорошо освещенный кабинет, оборудованный компьютерными столами и стульями, с возможностью регулировки высоты; подставка для ног; школьная доска для записи мелом (маркером). (Помещение, соответствующее санитарно-гигиеническим нормам и технике безопасности);

Все компьютеры класса должны иметь выход в сеть Internet и на них должны быть установлены антивирусная программы и программа контент-фильтрации.

Проектор, экран для демонстрации обучающего материала и приемов работы на компьютере.

На каждом рабочем месте должны быть установлены IBM – совместимые компьютеры, оснащенные:

- процессором Intel Celeron(R) с тактовой частотой 2,5 ГГц или выше,
- оперативной памятью (RAM) объемом не менее 4 ГБ,
- жестким диском со свободным пространством не менее 1 ГБ,
- устройством чтения DVD дисков,
- видеосистемой с режимом разрешения экрана не менее 1024x768,
- программным обеспечением Windows XP/7/10;
- Microsoft-совместимой клавиатурой;
- Microsoft-совместимой мышью.
- Наушники.
- Хотя бы один компьютер должен быть оснащен аудио-колонками.

Обучающие мультимедийные программы на CD-дисках (должны быть установлены на каждом рабочем месте локальной сети):

«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

«МедиаХауз»

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

«Новый диск»

10. Энциклопедия «Компьютер Ежика»

ЗАО «Информсистемы»

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

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

Планируемые результаты по окончании 4-х лет обучения:

Предметные

- знание правил техники безопасности в компьютерном классе и при работе за компьютером;
- знание основных устройств персонального компьютера - устройств ввода/вывода, хранения и обработки информации;
- сформированность представления о различных способах кодирования информации;
- знание способов работы с моделью;

- знание правил создания алгоритм, его свойств и видов алгоритмов;
- знание приемов работы в Internet, способов поиска информации в Internet, перехода от одного информационного ресурса к другому;
- знание правил шахматной игры и правила поведения во время шахматной партии;
- знание тактических приемов в шахматной игре;
- умение работать устройствами ввода/вывода, хранения и обработки информации;
- умение сохранять документы;
- умение создавать и форматировать текстовые документы, использовать Word ClipArt, создавать списки и таблицы;
- умение создавать рисунки в графическом редакторе Paint;
- умение переносить информацию из одного документа в другой;
- способность закодировать и раскодировать информацию по предложенному ключу;
- умение читать простой алгоритм по предложенной блок-схеме;
- умение просматривать WEB-страницы в Internet с помощью браузера;
- умение пользоваться хотя бы одной поисковой системой для поиска информации в Internet;
- способность создавать несложные мультимедийные презентации в программе PowerPoint;
- способность решать шахматные задачи в несколько ходов;
- умение применять шахматные тактические приемы для решения задач и в игре с соперником.

Метапредметные

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

Личностные

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

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

№	Тема	Количество часов			Формы контроля
		теория	практика	всего	
1	Введение.	1	-	1	Опрос в ходе беседы
2	Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера.	1	1	2	Опрос в ходе беседы, игра.
3	Тема 2. Основные устройства компьютера.	1	-	1	Опрос в ходе беседы, игра.
4	Тема 3. Программы. Графический редактор Paint.	2	4	6	Опрос в ходе беседы, игра. Коллективное обсуждение. Анализ выполненных работ
5	Тема 4. Введение в логику.	2	4	6	Опрос в ходе беседы, игра.
6	Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот.	2	4	6	Опрос в ходе беседы игра. Анализ выполненных работ
7	Тема 6. Шахматы для начинающих	3	8	11	Опрос в ходе беседы, игра. Тестовые задания.
8	Итоговое занятие	-	1	1	Выполнение итоговых заданий. Коллективное обсуждение. Анализ выполненных заданий.
9	Учебно-массовые мероприятия	-	2	2	Беседа. Наблюдение. Участие в соревнованиях и конкурсах
	Итого за год	12	24	36	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ВТОРОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Тема	Количество часов			Формы контроля
		теория	практика	всего	
1	Введение.	1	-	1	Опрос в ходе беседы
2	Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера.	1	-	1	Опрос в ходе беседы.
3	Тема 2. Операционная система.	1	1	2	Опрос в ходе беседы, игра.
4	Тема 3. Основные устройства компьютера.	1	1	2	Опрос в ходе беседы, игра.
5	Тема 4. Программа Калькулятор.	1	1	2	Опрос в ходе беседы, игра.
6	Тема 5. Программа Графический редактор Paint.	1	2	3	Опрос в ходе беседы, игра. Коллективное обсуждение Анализ выполненных работ
7	Тема 6. Программа Текстовый редактор Word	1	2	3	Опрос в ходе беседы, игра. Анализ выполненных работ
8	Тема 7. Освоение совместных действий при работе с двумя программами.	1	2	3	Опрос в ходе беседы, игра. Анализ выполненных работ
9	Тема 8. Введение в логику.	1	2	3	Опрос в ходе беседы, игра.
10	Тема 9. Информация.	1	1	2	Опрос в ходе беседы, игра.
11	Тема 10. Шахматные программы.	2	8	10	Опрос в ходе беседы, игра. Тестовые задания.
12	Итоговое занятие.	-	2	2	Выполнение итоговых заданий. Коллективное обсуждение. Анализ выполненных заданий.
14	Учебно-массовые мероприятия.	-	2	2	Беседа. Наблюдение. Участие в соревнованиях и конкурсах
	Итого за год	12	24	36	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ТРЕТЬЕГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Тема	Количество часов			Формы контроля
		теория	практика	всего	
1.	Введение.	1	-	1	Опрос в ходе беседы
2.	Тема 1. Основные устройства компьютера	1	1	2	Опрос в ходе беседы. Коллективное обсуждение
3.	Тема 2. Виды и свойства информации	2	-	2	Опрос в ходе беседы.
4.	Тема 3. Программы. Графический редактор Paint	1	2	3	Опрос в ходе беседы, творческое задание в редакторе.
5.	Тема 4. Операционная система: действия с двумя окнами	1	2	3	Опрос в ходе беседы Творческое задание
6.	Тема 5. Введение в алгебру логики.	2	2	4	Опрос в ходе беседы
7.	Тема 6. Игры с буквами и словами	1	3	4	Опрос в ходе беседы. Тестовые задания
8.	Тема 7. Текстовый редактор Word	3	9	12	Опрос в ходе беседы, выполнение заданий.
9.	Тема 8. Моделирование.	1	2	3	Опрос в ходе беседы, игра, выполнение заданий.
10.	Тема 9. Координаты.	1	1	2	Опрос в ходе беседы.
11.	Тема 10. Развитие внимания, логического и образного мышления.	1	2	3	Опрос в ходе беседы. Наблюдение. Тестовые задания
12.	Тема 11. Шахматные программы	7	18	25	Опрос в ходе беседы, игра. Тестовые задания.
13.	Итоговое занятие	-	4	4	Выполнение итоговых заданий. Коллективное обсуждение. Анализ выполненных заданий.
14.	Учебно-массовые мероприятия	-	4	4	Беседа. Наблюдение. Участие в соревнованиях и конкурсах
Итого за год		22	50	72	

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ЧЕТВЕРТОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

№	Тема	Количество часов			Формы контроля
		теория	практика	всего	
1.	Введение.	2	-	2	Опрос в ходе беседы
2.	Тема 1. Операционная система.	1	1	2	Опрос в ходе беседы. Коллективное обсуждение
3.	Тема 2. Программы. Текстовый редактор Word.	3	9	12	Опрос в ходе беседы, игра. творческое задание в редакторе.
4.	Тема 3. Освоение совместных действий при работе с двумя программами.	1	1	2	Опрос в ходе беседы, игра. Творческое задание
5.	Тема 4. Кодирование информации.	1	2	3	Опрос в ходе беседы, игра.
6.	Тема 5. Моделирование.	1	1	2	Опрос в ходе беседы, игра.
7.	Тема 6. Алгоритм.	3	3	6	Опрос в ходе беседы, игра.
8.	Тема 7. Знакомство с Internet.	2	3	5	Опрос в ходе беседы, игра.
9.	Тема 8. Введение в мультимедиа.	2	5	7	Опрос в ходе беседы, игра Творческое задание. Коллективное обсуждение. Анализ выполненных заданий.
10.	Тема 9. Шахматные программы.	4	19	23	Опрос в ходе беседы, игра. Тестовые задания.
11.	Итоговое занятие.	-	4	4	Выполнение итоговых заданий. Коллективное обсуждение. Анализ выполненных заданий.
12.	Учебно-массовые мероприятия.	-	4	4	Беседа. Наблюдение. Участие в соревнованиях и конкурсах
Итого за год		20	52	72	

Календарный учебный график

Год обучения	Дата начала обучения	Дата окончания обучения	Всего учебных недель	Кол-во учебных часов	Режим занятий
1 год	10.09	31.08	36	36	1 раз в неделю по 1 часу
2 год	01.09	31.08	36	36	1 раз в неделю по 1 часу
3 год	01.09	31.08	36	72	2 раза в неделю по 1 часу или 1 раз в неделю 2 часа
4 год	01.09	31.08	36	72	2 раза в неделю по 1 часу или 1 раз в неделю 2 часа

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА ПЕРВОГО ГОДА ОБУЧЕНИЯ

Задачи первого года обучения

Обучающие:

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

Развивающие:

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

Воспитательные.

- формировать положительное отношение к обучению;
- формировать у детей навыки работы в коллективе;
- формировать настойчивость, выдержку, усидчивость;
- 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 (цель, задачи)

Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера.

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

Практическая часть:

- воздействие мышкой;
- выделение, открытие, перетаскивание.

Тема 2. Основные устройства компьютера.

1. Монитор.
2. Клавиатура, мышь.
3. Принтер. Колонки.

Тема 3. Программы. 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 на умение анализировать, выделять общий признак группы предметов;
- проведение игр «Предмет - множество», «Множество - предмет»; нахождение лишнего предмета.

Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот.

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

Практическая часть:

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

Тема 6. Шахматы для начинающих.

1. Шахматы в сказках: три секрета шахматной игры.
2. Шахматные фигуры и их ходы. 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.

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

Учебно-массовые мероприятия

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

Ожидаемые результаты первого года обучения

Предметные

- знание правил работы с компьютером и техники безопасности;
- знание возможностей компьютера и сфер его применения;
- знание определения и видов информации, способов получения и представления информации;

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

Метапредметные

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

Личностные

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

Календарно-тематический план

первого года обучения

Группа №__

N	Дата занятия		Название раздела, темы	Кол-во часов	Примечание
	Планируемая	Фактическая			
1			Введение. 1. Знакомство, закрепление рабочего места и компьютера. 2. Правила поведения в кабинете информатики. 3. Правила техники безопасности (инструкции 90, 13, 101, 102) 4. Знакомство с курсом.	1	
2			Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера. 1. Рисование. 2. Написание текста. 3. Проигрывание музыки. Просмотр кино.	1	
3			Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера. 1. Путешествие в Internet. 2. воздействие мышкой; 3. выделение, открытие, перетаскивание.	1	
4			Тема 2. Основные устройства компьютера. 4. Монитор. 5. Клавиатура, мышь. 6. Принтер. Колонки.	1	
5			Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. 1. Внешний вид, элементы окна, меню программы. 2. Раскрашивание готовых рисунков	1	
6.			Тема 6. Шахматы для начинающих. Шахматы в сказках: три секрета шахматной игры.	1	
7			Тема 6. Шахматы для начинающих. Шахматные фигуры и их ходы. Волшебное превращение пешек.	1	
8			Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Возможности выбора инструментов для рисования и их настройки, выбор цвета (палитра). «Золотая осень»	1	
9			Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Геометрические фигуры.	1	
10			Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Исправление ошибок. Изменение масштаба рисунка. Рисование геометрических фигур с использованием клавиши Shift, создание орнамента.	1	
11			Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Выделение частей картинки и перетаскивание выделенных частей с помощью мыши. Собери рисунок	1	
12			Тема 6. Шахматы для начинающих.	1	

			Ценность шахматных фигур. Взятие и размен.		
13			Тема 6. Шахматы для начинающих. Очередь хода и пат.	1	
14			Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Самостоятельная работа «Новогодний рисунок».	1	
15			Тема 4. Введение в логику. 2. Понятия вверх, вниз, влево, вправо. 3. Ориентация на клетчатом поле, диктант по клеточкам	1	
16			Тема 4. Введение в логику. 1. Понятия вверх, вниз, влево, вправо. 2. Ориентация на клетчатом поле, диктант по клеточкам	1	
17			Учебно-массовое мероприятие	1	
18			Инструктаж по ОТ (инструкции 90, 13, 101, 102) Тема 4. Введение в логику. 4. Общий признак для группы предметов. 5. Анализ, выделение общего признака для группы предметов	1	
19			Тема 4. Введение в логику. 1. Понятие множества. 2. проведение игр «Предмет - множество», «Множество - предмет»; нахождение лишнего предмета.	1	
20			Тема 6. Шахматы для начинающих. Рокировка и взятие на проходе, мечта гроссмейстера и правила дебюта	1	
21			Тема 4. Введение в логику. 1. Множество. 2. Найди лишнего.	1	
22			Тема 4. Введение в логику. 1. Множество. 2. «Предмет - множество», «Множество - предмет»; нахождение лишнего предмета.		
23			Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. Окно программы. большие буквы, набор простых слов.	1	
24			Тема 6. Шахматы для начинающих. Решение задач: мат в один ход.	1	
25			Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. 1. Положение пальцев при печати. 2. Текстовый курсор (точка ввода). 4. Тренажер клавиатуры, клавиатура, группы клавиш	1	
26			Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. Исправление ошибок. Пробелы между словами.	1	
27			Тема 6. Шахматы для начинающих. Решение задач: мат в один ход.	1	
28			Тема 5. Программы. Текстовый редактор	1	

			Блокнот. Набор простых слов, исправление ошибок.		
29			Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. Набор простых слов, исправление ошибок.	1	
30			Тема 6. Шахматы для начинающих. Правила дебюта, миттельшпиля, эндшпиля и мат голому королю. Разыгрывание учебных примеров	1	
31			Тема 6. Шахматы для начинающих. 1. Коварный ров или как провести пешку через шестой ряд. 2. Правило квадрата. 3. Разыгрывание учебных примеров	1	
32			Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. Самостоятельная работа	1	
33			Тема 6. Шахматы для начинающих. Правила дебюта, миттельшпиля, эндшпиля и мат голому королю. Шахматный итоговый тест.	1	
34			Тема 6. Шахматы для начинающих. Правила дебюта, миттельшпиля, эндшпиля и мат голому королю. Шахматный итоговый тест.	1	
35			Итоговое занятие. Творческое задание	1	
36			Учебно-массовое мероприятие Техника безопасности летом на отдыхе	1	
Итого				36	

Задачи второго года обучения

Обучающие:

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

Развивающие:

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

Воспитательные:

- формировать положительное отношение к обучению;
- формировать у детей навыки работы в коллективе;
- формировать настойчивость, выдержку, целеустремленность;
- формировать стремление к успеху через труд;
- воспитывать самостоятельность;
- воспитывать адекватную самооценку учебных достижений

Содержание образовательной программы второго года обучения

Введение.

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

Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера.

1. Возможности применения компьютера.
2. Технология рисования, создания текста, сообщения, нахождения 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. 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 Word.

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

Практическая часть:

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

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

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

Практическая часть:

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

Тема 8. Введение в логику.

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

Практическая часть:

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

Тема 9. Информация.

1. Информация вокруг нас.
2. Способы получения, представления и передачи информации.
3. Виды информации.

Практическая часть:

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

Тема 10. Шахматные программы.

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

Практическая часть:

- решение задач по теме – мат в один ход: матует ладья; матует ферзь, матует слон, матует конь, матует пешка, матует любая фигура;

- использование тактических приемов для выигрыша материала – ладьи, коня, слона, ферзя;
- выполнение теста по решенным задачам;
- разыгрывание учебных примеров, игра с начальной позиции.

Итоговое занятие.

Практическая часть:

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

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

Учебно-массовые мероприятия

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

Ожидаемые результаты второго года обучения

Предметные

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

Метапредметные

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

Личностные

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

Календарно-тематический план

второго года обучения

№	Дата занятия		Название раздела, темы	Кол-во часов	Примечание
	Планируемая	Фактическая			
1.			Введение. 1. Правила поведения в кабинете информатики. 2. Правила техники безопасности. (инструкции 90, 13, 101, 102) 3. Ознакомление с программой обучения.	1	
2.			Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера. 1. Возможности применения компьютера. 2. Рисование, создание текста, сообщения, нахождение информации в Internet.	1	
3.			Тема 2. Операционная система. 1. Управление действиями с помощью компьютерной мыши. 2. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. работа с объектами Рабочего стола; 3. Работа с кнопками панели задач; 4. Исследование содержания Главного меню «Пуск»;	1	
4.			Тема 2. Операционная система. 1. Управление действиями с помощью компьютерной мыши. 2. Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. работа с объектами Рабочего стола; 3. Окно в компьютерный мир: основные элементы окна - заголовок, управляющие кнопки, меню, границы, полосы прокрутки. 4. Установление даты, времени, изменение раскладки клавиатуры; 5. Изучение возможности выбора из меню, управляющих кнопок окна.	1	
5.			Тема 3. Основные устройства компьютера. Основные устройства компьютера (системный блок), его назначение.	1	
6.			Тема 10. Шахматные программы. 1. Окно программы и основное меню. 2. Мат в один ход.	1	
7.			Тема 3. Основные устройства	1	

			компьютера. 1. Устройства ввода и вывода информации. 2. Устройства хранения информации.		
8.			Тема 4. Программа Калькулятор. Калькулятор: помощник всех математиков. Память калькулятора.	1	
9.			Тема 4. Программа Калькулятор. Произведение вычислений.	1	
10.			Тема 5. Программа графический редактор Paint. Внешний вид окна, элементы окна. Инструменты для рисования и выбор цвета (палитра), возможность настройки выбранного инструмента	1	
11.			Тема 10. Шахматные программы. Тактические приемы. Двойной удар	1	
12.			Тема 5. Программа графический редактор Paint. Создание рисунка-орнамента из геометрических фигур; копирование рисунка через буфер обмена;	1	
13.			Тема 10. Шахматные программы. Мат в один ход.	1	
14.			Тема 5. Программа графический редактор Paint Создание рисунка с повторяющимися элементами. Новогодний рисунок	1	
15.			Учебно-массовое мероприятие	1	
16.			Инструктаж по ОТ (инструкции 90, 13, 101, 102) Тема 6. Программа текстовый редактор Word. 1. Окно программы. 2. Текстовый курсор, его перемещение, выделение. работа с клавиатурой (набор текста, ввод новой строки, буквы большие и маленькие – клавиши Shift и CapsLock); 3. Перемещение текстового курсора по набранному тексту, исправление неверно введенных символов – клавиши Delete и Backspace;	1	
17.			Тема 6. Программа текстовый редактор Word. Новогодние поздравления	1	
18.			Тема 6. Программа текстовый редактор Word. 1. Форматирование шрифта.	1	

			2. Разбиение строки на несколько, соединение нескольких строк в одну; 3. Выделение фрагмента текста – начертание, размер, цвет;		
19.			Тема 7. Освоение совместных действий при работе с двумя программами. Перенос информации через буфер обмена.	1	
20.			Тема 10. Шахматные программы. Тактические приемы. Открытый шах	1	
21.			Тема 10. Шахматные программы. Тактические приемы.	1	
22.			Тема 7. Освоение совместных действий при работе с двумя программами. Работа с программами Word и Калькулятор.	1	
23.			Тема 7. Освоение совместных действий при работе с двумя программами. Работа с программами Word и Paint, добавление рисунка к тексту;	1	
24.			Тема 8. Введение в логику. 1. Понятия вверх, вниз, влево, вправо. 2. ориентирование на клетчатом поле; 3. выполнение задания на внимание;	1	
25.			Тема 8. Введение в логику. 1. Множество 2. Решение логических задач; 3. Выделение существенного признака предмета;	1	
26.			Тема 8. Введение в логику. 1. Вложенное множество. 2. Определение вложенного множества.	1	
27.			Тема 10. Шахматные программы. Связка, виды связок	1	
28.			Тема 10. Шахматные программы. Связка, виды связок	1	
29.			Тема 9. Информация. 1. Информация вокруг нас. 2. Способы получения, представления и передачи информации.	1	
30.			Тема 9. Информация. Виды информации.	1	
31.			Тема 10. Шахматные программы. выполнение теста по решенным	1	

			задачам; разыгрывание учебных примеров, игра с начальной позиции.		
32.			Тема 10. Шахматные программы. Исправление ошибок теста разыгрывание учебных примеров, игра с начальной позиции.	1	
33.			Тема 10. Шахматные программы. Итоговый тест. Игра с начальной позиции	1	
34.			Итоговое занятие Творческая работа «Я и мои друзья».	1	
35.			Итоговое занятие Творческая работа «Я и мои друзья».	1	
36.			Учебно-массовое мероприятие Техника безопасности летом на отдыхе	1	
Итого				36	

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

Развивающие:

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

Воспитательные:

- формировать положительное отношение к обучению;
- формировать у детей навыки работы в коллективе;
- формировать настойчивость, выдержку, целеустремленность;
- формировать стремление к успеху через труд;
- воспитывать адекватную самооценку учебных достижений

Содержание образовательной программы третьего года обучения

Введение

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

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. Программы. 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 антонимом или синонимов;

- проведение игры со словами: скажи наоборот, шарады, подбор 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 танграмма;
- 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» (Текстовый документ Word + вставленный рисунок, нарисованный в графическом редакторе Paint или готовое изображение);
- самостоятельная работа «Я и шахматы» (Текстовый документ Word + вставленный рисунок, нарисованный в графическом редакторе Paint или готовое изображение).

Учебно-массовые мероприятия

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

Ожидаемые результаты третьего года обучения

Предметные

- знание основных устройств компьютера (принтер, сканер, модем) и их назначения;
- знание основных объектов Рабочего стола в Windows;
- знание расширенных инструментов и приёмов работы с ними в программе Paint;
- знание основных приемов работы с программами Word и WordArt;
- знание определения модели и основ моделирования;
- знание основных приёмов работы в координатной плоскости;
- наличие представления об основных дебютах, ошибках в дебютах;
- умение работать с объектами Рабочего стола в Windows;
- умение сохранять созданные документы;
- умение набирать и форматировать текст в Word, создавать надписи WordArt;
- умение находить закономерность и продолжать ряд;
- умение строить симметричные фигуры, относительно различных осей симметрии;
- умение работать с координатной плоскостью;
- умение разыгрывать типичные дебюты шахматной партии;
- способность анализировать и оценивать позицию, находить ошибки соперника;
- способность решать стандартные тактические шахматные позиции

Метапредметные

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

Личностные

- приобретение навыков сотрудничества, содержательного и бесконфликтного

- участия в совместной учебной работе;
- приобретение коммуникативной компетентности в процессе образовательной деятельности;
- наличие мотивации к познанию, работе на результат;
- сформированность навыков саморегуляции при выполнении учебных действий (дисциплинированность, целеустремленность, усидчивость)

Календарно-тематический план Третьего года обучения

№	Дата занятия		Название раздела, темы	Кол-во часов	Примечание
	Планируемая	Фактическая			
1.			Введение. 1. Правила поведения в кабинете информатики. 2. Правила техники безопасности. (инструкции 90, 13, 101, 102) 3. Ознакомление с программой обучения.	1	
2.			Тема 1. Основные устройства компьютера. Основные устройства: принтер, сканер, модем. Системный блок. Хранение информации	1	
3.			Тема 1. Основные устройства компьютера. Устройства ввода/вывода информации	1	
4.			Тема 2. Виды и свойства информации 1. Виды информации и ее свойства 2. Обработка информации.	1	
5.			Тема 2. Виды и свойства информации Информационные процессы	1	
6.			Тема 11. Шахматные программы. Мат в один ход и в два хода Игровые программы	1	
7.			Тема 11. Шахматные программы. Мат в один ход и в два хода Игровые программы	1	
8.			Тема 3. Программы. Графический редактор Paint Программа Paint. Элементы окна. Основные инструменты и их настройки: палитра, рабочая область, меню программы.	1	
9.			Тема 3. Программы. Графический редактор Paint Сохранение документа, копирование информации через буфер обмена	1	
10.			Тема 3. Программы. Графический редактор Paint	1	

			Рисунок с повторяющимися элементами, созданный с помощью копирования через буфер обмена		
11.			Тема 4. Операционная система: действия с двумя окнами Обмен информацией между программами через буфер обмена. Соединение текста и рисунка через буфер обмена	1	
12.			Тема 4. Операционная система: действия с двумя окнами Обмен информацией между программами через буфер обмена. Соединение текста и рисунка через буфер обмена	1	
13.			Тема 11. Шахматные программы. Мат в один ход Мат в два хода	1	
14.			Тема 11. Шахматные программы. Мат в один ход Мат в два хода. Разыгрывание учебных примеров	1	
15.			Тема 4. Операционная система: действия с двумя окнами Соединение текста и рисунка через буфер обмена	1	
16.			Тема 11. Шахматные программы. Мат в один ход Мат в два хода. Разыгрывание учебных примеров	1	
17.			Тема 11. Шахматные программы. Мат в один ход Мат в два хода. Разыгрывание учебных примеров Игра с начальной позиции	1	
18.			Тема 5. Введение в алгебру логики Высказывания истинные и ложные, неопределенные	1	
19.			Тема 11. Шахматные программы Разыгрывание учебных примеров Игра с начальной позиции	1	
20.			Тема 11. Шахматные программы Разыгрывание учебных примеров Игра с начальной позиции	1	
21.			Тема 5. Введение в алгебру логики Слова-кванторы	1	
22.			Тема 5. Введение в алгебру логики Выводы из пары утверждений	1	
23.			Тема 5. Введение в алгебру логики Выводы из пары утверждений	1	
24.			Тема 6. Игры с буквами и словами Логические концовки	1	

25.		Тема 6. Игры с буквами и словами Антонимы и синонимы	1	
26.		Тема 11. Шахматные программы Ошибки в дебюте и их использование	1	
27.		Тема 11. Шахматные программы Ошибки в дебюте и их использование	1	
28.		Тема 6. Игры с буквами и словами Антонимы и синонимы	1	
29.		Тема 6. Игры с буквами и словами Проведение игры со словами: скажи наоборот, шарады, подбор для окончания предложения.	1	
30.		Тема 11. Шахматные программы Атака на позицию рокировки	1	
31.		Учебно-массовые мероприятия	1	
32.		Учебно-массовые мероприятия	1	
33.		Инструктаж по ОТ (инструкции 90, 13, 101, 102) Тема 11. Шахматные программы проведение игры с начальной позиции, жертва фигуры; разыгрывание учебных примеров	1	
34.		Тема 11. Шахматные программы Мат в два хода. Разыгрывание учебных примеров Игра с начальной позиции	1	
35.		Тема 7. Текстовый редактор Word Окно программы, текстовый курсор, перемещение по тексту, исправление ошибок. Выделение фрагментов текста.	1	
36.		Тема 7. Текстовый редактор Word Форматирование шрифта	1	
37.		Тема 7. Текстовый редактор Word Самостоятельная работа «Поздравление»	1	
38.		Тема 7. Текстовый редактор Word Самостоятельная работа «Поздравление» Форматирование шрифта	1	
39.		Тема 7. Текстовый редактор Word WordArt	1	
40.		Тема 7. Текстовый редактор Word Списки нумерованные и маркированные	1	
41.		Тема 7. Текстовый редактор Word Списки нумерованные и маркированные	1	
42.		Тема 11. Шахматные программы Выигрывание фигуры, король в центре	1	
43.		Тема 11. Шахматные программы Жертва фигуры	1	
44.		Тема 7. Текстовый редактор Word Исправление ошибок. Сохранение документа	1	
45.		Тема 7. Текстовый редактор Word Исправление ошибок. Форматирование	1	

			шрифта. Сохранение документа		
46.			Тема 7. Текстовый редактор Word Создание надписи WordArt. Создание списков	1	
47.			Тема 7. Текстовый редактор Word Самостоятельная работа	1	
48.			Тема 7. Текстовый редактор Word Самостоятельная работа	1	
49.			Тема 11. Шахматные программы Жертва фигуры	1	
50.			Тема 11. Шахматные программы Прямая фигурная атака	1	
51.			Тема 8. Моделирование. Модель и ее виды	1	
52.			Тема 8. Моделирование Моделирование разных фигур танграмма; Сборка фигуры с подсказкой, сборка фигуры без подсказки	1	
53.			Тема 8. Моделирование Построение симметричных фигур относительно разных осей симметрии	1	
54.			Тема 11. Шахматные программы Прямая фигурная атака	1	
55.			Тема 11. Шахматные программы Решение задач на жертву фигуры.	1	
56.			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).	1	
57.			Тема 9. Координаты Плоскость XY – разные квадранты. Нахождение предмета по заданным координатам; Расположение предмета на координатной плоскости	1	
58.			Тема 11. Шахматные программы Разыгрывание учебных примеров	1	
59.			Тема 11. Шахматные программы Игра с начальной позиции	1	
60.			Тема 10. Развитие внимания, логического и образного мышления. Закономерность и ряды Найди закономерность и продолжи ряд	1	
61.			Тема 11. Шахматные программы Пешечный штурм в начале партии при односторонних рокировках	1	
62.			Тема 11. Шахматные программы Двойной удар	1	

63.			Тема 10. Развитие внимания, логического и образного мышления Решение задач на смекалку	1	
64.			Тема 10. Развитие внимания, логического и образного мышления Действия по образцу	1	
65.			Тема 11. Шахматные программы Итоговый тест	1	
66.			Тема 11. Шахматные программы Итоговый тест. Работа над ошибками	1	
67.			Итоговое занятие Самостоятельная работа «Я и шахматы»	1	
68.			Итоговое занятие Самостоятельная работа «Я и шахматы»	1	
69.			Итоговое занятие Самостоятельная работа «Я и шахматы»	1	
70.			Итоговое занятие Самостоятельная работа «Я и шахматы» Обсуждение работ.	1	
71.			Учебно-массовое мероприятие	1	
72.			Техника безопасности летом на отдыхе Учебно-массовое мероприятие	1	
Итого				72	

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;
- формировать умение работать с устройствами ввода/вывода, хранения и обработки информации;
 - закреплять умение сохранять документы;
 - формировать умение удалять и восстанавливать документы;
 - закреплять умение создавать текстовые документы и их оформлять, использовать Word ClipArt, создавать списки и таблицы;
 - закреплять умение переносить информацию из одного документа в другой;
 - развивать умение закодировать и раскодировать информацию по предложенному ключу;
 - развивать умение читать простой алгоритм по предложенной блок-схеме;
 - формировать умение просматривать WEB-страницы в Internet с помощью браузера;
 - формировать умение пользоваться хотя бы одной поисковой системой, для поиска информации в Internet;
 - формировать умение создавать несложные мультимедийные презентации в программе PowerPoint;
 - развивать способность решать шахматные задачи в несколько ходов;
 - развивать способность применять шахматные тактические приемы для решения задач и в игре с соперником.
 - формировать умение реализовывать различное материальное преимущество в конце шахматной партии

Развивающие:

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

Воспитательные:

- формировать положительное отношение к обучению;
- формировать у детей навыки работы в коллективе;
- формировать настойчивость, выдержку, целеустремленность;

- формировать стремление к успеху через труд;
- воспитывать адекватную самооценку учебных достижений

Содержание образовательной программы четвертого года обучения

Введение

1. Правила поведения в кабинете информатики.
2. Правила техники безопасности. Разбор ситуаций, в которых нарушены правила безопасности в компьютерном классе.
3. Знакомство с курсом обучения 4-го года.

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. Программы. 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 танграмма;
- сборка фигурки с подсказкой;
- сборка фигурки 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, обсуждение 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;
- освоение эффектов анимации и их настроек.

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:

Отработка:

- 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».
(текстовый документ Word + готовые изображения из сети Internet)
- Самостоятельная работа «Я и мой класс/моя школа».
(презентация в PowerPoint, с использованием фотографий и готовых изображений из сети Internet)

Учебно-массовые мероприятия

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

Планируемые результаты четвёртого года обучения

Предметные

- знание устройств ввода/вывода, хранения и обработки информации;
- знание различных способов кодирования информации;
- знание способов работы с моделью;
- знание правил создания алгоритм, его свойств и видов алгоритмов;
- знание приемов работы в Internet, способов поиска информации в Internet, перехода от одного информационного ресурса к другому;
- знание тактических приемов в шахматной игре: связка, открытый шах, проходная, двойной шах;
- умение реализовывать различное материальное преимущество в конце шахматной партии;
- умение работать с устройствами ввода/вывода, хранения и обработки информации;
- умение сохранять документы;
- умение удалять и восстанавливать документы;
- умение создавать текстовые документы и их оформлять, использовать Word ClipArt, создавать списки и таблицы;
- умение переносить информацию из одного документа в другой;
- умение закодировать и декодировать информацию по предложенному ключу;
- умение читать простой алгоритм по предложенной блок-схеме;
- умение просматривать WEB-страницы в Internet с помощью браузера;
- умение пользоваться хотя бы одной поисковой системой, для поиска информации в Internet;
- умение создавать несложные мультимедийные презентации в программе PowerPoint;
- способность решать шахматные задачи в несколько ходов;
- способность применять шахматные тактические приемы для решения задач и в игре с соперником.

Метапредметные

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

Личностные

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

**Календарно-тематический план
четвертого года обучения**

№	Дата занятия		Название раздела, темы	Кол-во часов	Примечание
	Планируемая	Фактическая			
1.			Введение. 1. Правила поведения в кабинете информатики. 2. Правила техники безопасности. (инструкции 90, 13, 101, 102) 3. Ознакомление с программой обучения.	1	
2.			Введение 1. Правила поведения в кабинете информатики. 2. Правила техники безопасности. Разбор ситуаций, в которых нарушены правила безопасности в компьютерном классе.	1	
3.			Тема 1. Операционная система. Рабочий стол Работа с окнами	1	
4.			Тема 1. Операционная система Устройства ввода/вывода информации, ее переработка и хранение Программное обеспечение компьютера (операционная система, прикладные программы)	1	
5.			Тема 2. Программы. Текстовый редактор Word Работа с текстом - ввод символов, исправление ошибок, перемещение по тексту, Буфер Обмена. Сохранение документа	1	
6.			Тема 2. Программы. Текстовый редактор Word Работа с текстом, форматирование шрифта	1	
7.			Тема 9. Шахматные программы Мат в два хода Игра с начальной позиции	1	
8.			Тема 9. Шахматные программы Мат в два хода Игра с начальной позиции	1	
9.			Тема 2. Программы. Текстовый редактор Word Перемещение и копирование информации в тексте документа	1	
10.			Тема 2. Программы. Текстовый редактор Word Создание списков	1	

11.			Тема 2. Программы. Текстовый редактор Word Списки нумерованные и маркированные	1	
12.			Тема 2. Программы. Текстовый редактор Word ClipArt Создание списков	1	
13.			Тема 9. Шахматные программы Связка	1	
14.			Тема 9. Шахматные программы Связка. Как бороться со связкой	1	
15.			Тема 2. Программы. Текстовый редактор Word ClipArt Создание списков	1	
16.			Тема 2. Программы. Текстовый редактор Word Перемещение и копирование информации в тексте документа Сохранение документа	1	
17.			Тема 9. Шахматные программы Использование большего материального перевеса в конце партии. Эндшпиль.	1	
18.			Тема 9. Шахматные программы Использование большего материального перевеса в конце партии. Эндшпиль. Правило квадрата	1	
19.			Тема 2. Программы. Текстовый редактор Word Создание художественной надписи WordArt Фигурная рамка страницы	1	
20.			Тема 2. Программы. Текстовый редактор Word Создание таблицы в документе, заполнение таблицы информацией	1	
21.			Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль. Учебные примеры и задачи	1	
22.			Тема 2. Программы. Текстовый редактор Word Самостоятельная работа	1	
23.			Тема 2. Программы. Текстовый редактор Word Самостоятельная работа	1	
24.			Тема 3. Освоение совместных действий при работе с двумя программами Буфер Обмена. Перемещение и копирование информации в тексте документов	1	
25.			Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль. Король с пешкой против	1	

			короля		
26.			Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль. Учебные примеры и задачи	1	
27.			Тема 3. Освоение совместных действий при работе с двумя программами Буфер Обмена. Перемещение и копирование информации в тексте документов	1	
28.			Тема 4. Кодирование информации Кодирование, как способ обработки информации	1	
29.			Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль. Учебные примеры и задачи	1	
30.			Тема 4. Кодирование информации Кодирование информации по предложенному коду	1	
31.			Тема 4. Кодирование информации Кодирование информации по предложенному коду Шарады	1	
32.			Тема 9. Шахматные программы Отдаленная проходная	1	
33.			Учебно-массовое мероприятие		
34.			Учебно-массовое мероприятие		
35.			Инструктаж по ОТ (инструкции 90, 13, 101, 102) Тема 9. Шахматные программы Отдаленная проходная. Учебные примеры. Задачи	1	
36.			Тема 5. Моделирование Модель и ее виды	1	
37.			Тема 5. Моделирование моделирование разных фигур из танграмма; сборка фигурки с подсказкой; собери фигурку без подсказки.	1	
38.			Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль. Отдаленная проходная	1	
39.			Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль. Защищенная проходная	1	
40.			Тема 6. Алгоритм Свойства алгоритма, его виды Разбор порядка действий; Работа с числовыми рядами	1	
41.			Тема 6. Алгоритм Свойства алгоритма, его виды Создание линейного и разветвленного алгоритма, циклического алгоритма	1	
42.			Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль.	1	
43.			Тема 6. Алгоритм	1	

			Способы записи алгоритмов Словесное описание алгоритма. Блок-схема алгоритма		
44.			Тема 6. Алгоритм Выбор алгоритма для ряда чисел	1	
45.			Тема 6. Алгоритм Блок-схема Составление примера по блок-схеме; Составление блок-схемы по примеру	1	
46.			Тема 6. Алгоритм Блок-схема Составление примера по блок-схеме; Составление блок-схемы по примеру	1	
47.			Тема 9. Шахматные программы Проведение игры в ладейных окончаниях	1	
48.			Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль. Решение задач	1	
49.			Тема 9. Шахматные программы Выигрыш фигуры	1	
50.			Тема 7. Знакомство с Internet Что такое Internet? Гиперссылки	1	
51.			Тема 7. Знакомство с Internet Знакомство с окном Internet Explorer. Как найти информацию?	1	
52.			Тема 7. Знакомство с Internet Безопасная работа в Internet	1	
53.			Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль. Ладейные окончания	1	
54.			Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль. Ладейные окончания	1	
55.			Тема 7. Знакомство с Internet Элементы мультимедиа на Web- страницах. Поисковые ресурсы Internet	1	
56.			Тема 7. Знакомство с Internet поиск информации, результаты поиска; сохранение найденной информации на компьютере	1	
57.			Тема 8. Введение в мультимедиа 1. PowerPoint – программа электронных презентаций. 2. Знакомство с интерфейсом программы. 3. Знакомство с возможностями программы	1	
58.			Тема 8. Введение в мультимедиа Создание презентации Слайды и их объекты	1	
59.			Тема 8. Введение в мультимедиа Работа с текстовой информацией	1	
60.			Тема 8. Введение в мультимедиа	1	

			Работа с графической информацией		
61.			Тема 9 Шахматные программы Игровые программы	1	
62.			Тема 8. Введение в мультимедиа Оформление слайдов, цветовые схемы	1	
63.			Тема 8. Введение в мультимедиа Эффекты анимации и их настройки	1	
64.			Тема 8. Введение в мультимедиа Показ презентации	1	
65.			Тема 9 Шахматные программы Игровые программы	1	
66.			Тема 9 Шахматные программы Тест по пройденным темам	1	
67.			Итоговое занятие Самостоятельная работа «Я и мой класс/моя школа»	1	
68.			Итоговое занятие Самостоятельная работа «Я и мой класс/моя школа»	1	
69.			Итоговое занятие Самостоятельная работа «Я и мой класс/моя школа»	1	
70.			Итоговое занятие Обсуждение выполненных работ	1	
71.			Учебно-массовое мероприятие	1	
72.			Техника безопасности летом на отдыхе Учебно-массовое мероприятие	1	
Итого				72	

Оценочные и методические материалы

Формы и средства выявления, фиксации и предъявления результатов обучения в рамках реализации программы

При реализации программы используются следующие оценочные материалы:

1. Шахматный тест – выборка шахматных задач по определенной теме из базы имеющихся шахматных задач в программах «Шахматная тактика для начинающих», «Шахматная школа 2-4 разрядов», с занесением полученных результатов по каждой предложенной теме в ведомость.
2. Шахматный компьютерный тест – на знание истории и теории шахматной игры, с занесением результатов в ведомость и возможностью анализа полученных ответов.
3. Контрольно-измерительные тесты по разным темам программы.

Вид контроля	Срок	Форма выявления	Форма фиксации	Форма предъявления результатов
ПРЕДМЕТНЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ				
<i>Входной</i>	Сентябрь 1-го года обучения	Педагогическое наблюдение, собеседование	Протокол фиксации результатов входного контроля. Универсальная диагностическая карта ЦДЮТТ	Протокол фиксации результатов входного контроля. Универсальная диагностическая карта ЦДЮТТ
<i>Текущий</i>	В течение 1,2,3,4 учебного года	Анализ результатов практической работы учащихся, наблюдение, беседа, опрос, игра	Тетрадь наблюдений педагога. Грамоты, дипломы конкурсов	Тетрадь наблюдений педагога. Грамоты, дипломы конкурсов Творческие работы по темам
<i>Промежуточный</i>	По окончании изучения каждой темы 1,2,3,4 года обучения	Анализ результатов практической работы учащихся, опрос, игра, тестирование, участие в выставках и конкурсах	Тетрадь наблюдений педагога. Изготовленные работы (открытки, плакаты, листовки) Грамоты, дипломы конкурсов	Тетрадь наблюдений педагога. Изготовленные работы (открытки, плакаты, листовки) Грамоты, дипломы конкурсов
	Декабрь 1,2,3,4 года обучения	Анализ результатов практической работы	Универсальная диагностическая карта ЦДЮТТ. Протокол	Универсальная диагностическая карта ЦДЮТТ. Протокол

		учащихся, опрос, игра, тестирование, участие в выставках и конкурсах	фиксации результатов промежуточного контроля. Изготовленные работы (открытки, плакаты, листовки) Грамоты, дипломы конкурсов	фиксации результатов промежуточного контроля. Изготовленные работы (открытки, плакаты, листовки) Грамоты, дипломы конкурсов
	Май 1,2,3,4 года обучения	Анализ результатов практической работы учащихся, опрос, игра, тестирование, участие в выставках и конкурсах	Протокол фиксации результатов промежуточного контроля. Универсальная диагностическая карта ЦДЮТТ Изготовленные работы (в электронной форме: открытки, рисунки, текстовые документы) Грамоты, дипломы конкурсов	Универсальная диагностическая карта ЦДЮТТ Протокол фиксации результатов промежуточного контроля. Изготовленные работы (в электронной форме: открытки, рисунки, текстовые документы) Грамоты, дипломы конкурсов
<i>Итоговый</i>	Май 4-го года обучения	Анализ результатов практической работы учащихся, участие в выставках и конкурсах	Протокол фиксации результатов итогового контроля. Универсальная диагностическая карта ЦДЮТТ Изготовленные работы (в электронной форме: открытки, рисунки, текстовые документы) Ведомость сдачи зачета по шахматам (теория и практика – решение	Универсальная диагностическая карта ЦДЮТТ Протокол фиксации результатов итогового контроля. Изготовленные работы (в электронной форме: презентация) Ведомость сдачи зачета по шахматам (теория и практика)

			контрольного набора задач по шахматам, выполнение теста по теории шахматной игры.)	
ЛИЧНОСТНЫЕ КАЧЕСТВА УЧАЩИХСЯ				
<i>Входной</i>	Сентябрь 1-года обучения	Педагогическое наблюдение	Универсальная диагностическая карта ЦДЮТТ Информационная карта	Универсальная диагностическая карта ЦДЮТТ Информационная карта
<i>Текущий</i>	В течение 1,2,3,4 учебного года	Педагогическое наблюдение	Тетрадь наблюдений педагога	Тетрадь наблюдений педагога
<i>Промежуточный</i>	Декабрь 1,2,3,4 года обучения. Май 1,2,3 года обучения	Педагогическое наблюдение, беседа с родителями	Универсальная диагностическая карта ЦДЮТТ. Информационная карта	Информационная карта Аналитическая справка
<i>Итоговый</i>	Май 4-го года обучения	Педагогическое наблюдение, беседа с родителями	Заполненные бланки анкет Универсальная диагностическая карта ЦДЮТТ Информационная карта	Информационная карта Аналитическая справка по итогам анкетирования и/или беседы с родителями Отзывы родителей
ВЗАИМООТНОШЕНИЯ В КОЛЛЕКТИВЕ				
<i>Входной</i>	Октябрь 1 года обучения	Педагогическое наблюдение	Тетрадь наблюдений	Тетрадь наблюдений
<i>Текущий</i>	В течение 1,2,3,4 учебного года	Педагогическое наблюдение	Тетрадь наблюдений	Тетрадь наблюдений
<i>Промежуточный</i>	Декабрь 1,2,3,4 года обучения.	Педагогическое наблюдение, анкетирование	Карта наблюдений педагога.	Тетрадь наблюдений Аналитическая справка

	Май 1,2,3 года обучения			
<i>Итоговый</i>	Май 4-го года обучения	Педагогическое наблюдение, анкетирование	Тетрадь наблюдений педагога	Аналитическая справка.

Фиксация результатов входного контроля осуществляется по трем параметрам: начальные знания, мотивация к занятиям, психофизические возможности; фиксация результатов промежуточного и итогового контроля освоения программы производится по 5 параметрам: подготовка в области ИТ, шахматная подготовка, личностные и поведенческие качества, учебно-коммуникативные умения и опыт творчества. Каждый параметр оценивается по трехбалльной шкале: 1 – низкий уровень, 2 – средний, 3 – высокий. Заполнение происходит в программе Excel, производится подсчет количества учащихся, находящихся на том или ином уровне освоения программы.

Диагностика уровня личностного развития учащихся производится по следующим параметрам: творческая активность, мыслительные навыки, познавательная активность, коммуникативные навыки, усидчивость, адекватность самооценки достижений

Итоги диагностики педагог заносит в информационную карту, специально разработанную для данной программы, используя следующую шкалу:

<i>Оценка параметров</i>	<i>Уровень</i>
Начальный уровень - 1 балл	6- 8 баллов – начальный уровень
Средний уровень – 2 балла	9 – 15 баллов – средний уровень
Высокий уровень – 3 балла	16-18 баллов – высокий уровень

Методические материалы

Используемые методы, приемы, технологии

Методы обучения:

- словесный (устное изложение, беседа, рассказ, объяснение и т.д.)
- наглядный (наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу и др.)
- практический (выполнение работ самостоятельно)
- объяснительно-иллюстративный – учащиеся воспринимают и усваивают (запоминают) готовую информацию
- репродуктивный – учащиеся воспроизводят полученные знания и освоенные способы деятельности, работая по шаблону;
- частично-поисковый – работа с элементами самостоятельного поиска, решение задач, предполагающее уход от шаблонов и типовых способов деятельности.

Методы стимулирования и мотивации учебно-познавательной деятельности: интересные задания, комфортная среда занятия и др.

Методы воспитания: беседы, метод примера, педагогическое требование, побуждение, создание воспитательных ситуаций, соревнование, поощрение.

Методы контроля - контрольные задания в виде самостоятельных работ, тестирование.

Основные приемы – рассказ, беседа, демонстрация практических приемов работы, практическая работа, соревновательный элемент, игровой элемент, творческая работа, самостоятельная работа.

Используются такие **современные педагогические технологии**, как:

- игровые (компьютерные обучающие мультимедийные задания, подобранные в соответствии с возрастом учащихся и задачами обучения. Например: игра «Освободи колобка» для автоматизации навыков работы с клавишами управления курсором, темы «Демонстрация возможностей компьютера», «Основные устройства компьютера»; «Колобок», «Колобок на линейке», «Автопогрузчик» - для отработки начальных навыков алгоритмизации и кодирования, тема Алгоритм и т.п.)
- личностноориентированные технологии (подбор индивидуальных заданий с учетом возрастных и индивидуальных возможностей детей),
- здоровьесберегающие (физкультминутки для снятия напряжения глаз, мышечной усталости, снятия психического напряжения).

Алгоритм учебного занятия:

1. Организационный момент (напоминание о правилах ТБ, что будем делать сегодня)
2. Разминка (загадки, задания, опрос)
3. Основная часть (объяснение, демонстрация нового материала или повторение пройденного; объяснение задания; индивидуальная работа за компьютером, обсуждение выполненных работ и т.п.)
4. Физкультминутка

Дидактические материалы:

Для процесса обучения необходимы следующие дидактические материалы:

- образцы выполняемых работ в электронном или распечатанном виде (Рисунки, выполненные в графическом редакторе Paint по теме занятия: «Золотая осень» (основные инструменты), «Лес» (рисунок с повторяющимися элементами), «Новый год» и т.д.)
- Документы Word: «Поздравление для мамы», «Новогодние расписание», «Списки» и т.п.
- Презентации, выполненные в PowerPoint: «Поздравляю с праздниками», «Я и мои друзья» и т.п.)
- 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
6. Образовательный комплект. Начальная школа. Математика: 1-4 классы. Окружающий мир: 1-4 классы. Русский язык: 1-4 классы.

«МедиаХауз»

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

«Новый диск»

1. Энциклопедия «Компьютер Ежика»

ЗАО «Информсистемы»

2. «Шахматы в сказках»
3. «Шахматная школа для начинающих»
4. «Шахматная тактика для начинающих»
5. «Шахматная школа для 4 – 2 разрядов»
6. «СТ-ART 3.0» (Искусство шахматной тактики)

Информационные источники

Литература первого 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. Кентлер А. Шахматный букварь-раскраска. – М.: Образование-Культура, 1998.
5. Образовательный комплект «Кирилл и Мефодий». Начальная школа. Математика: 1класс. Окружающий мир: 1 класс. Русский язык: 1 класс.
6. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. Рабочая тетрадь. 1-4 класс. М.: Просвещение, 2013
7. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. Тетрадь проектов. 1-4 класс. М.: Просвещение, 2013
8. Симонович С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. – М.: Аст-пресс школа, 2005.
9. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения. – М.: Педагогика, 1996.
10. «Шахматная тактика для начинающих». – ЗАО «Информсистемы».
11. «Шахматы в сказках». – ЗАО «Информсистемы».

Для педагогов

1. Гик Я. Математика на шахматной доске. – М.: 1976.
2. Занимательные задачи по информатике / сост. Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г.Коломенская. – 3-е изд., испр. – М.: БИНОМ. - Лаборатория знаний, 2007
3. Информатика. Начальный курс. / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002.
4. Информатика. Рабочие программы. 1 – 4 классы / сост. Т.А. Рудченко. А.Л. Семенов – М.: Просвещение, 2013.
5. Материалы для внеклассной работы по информатике / сост. Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2008 г. (Библиотечка «Первое сентября», серия «Информатика», Вып. 19).
6. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. 1-4 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. – М.: Просвещение, 2013
7. Сухин И.Г. Волшебные фигуры или шахматы для детей 2-5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
8. Тур С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – ВHV-СПб.: 2006.
9. «Шахматная тактика для начинающих», ЗАО «Информсистемы».

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. Образовательный комплект «Кирилл и Мефодий». Начальная школа. Математика: 2класс. Окружающий мир: 2 класс. Русский язык: 2 класс.
4. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. Рабочая тетрадь. 1-4 класс. М.: Просвещение, 2013
5. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. Тетрадь проектов. 1-4 класс. М.: Просвещение, 2013
6. Симонович С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. – М.: Аст-пресс школа, 2005.
7. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения. – М.: Педагогика, 1996.
8. Шахматная тактика для начинающих. - ЗАО «Информсистемы».

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. Занимательные задачи по информатике / сост. Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская. – 3-е изд., испр. – М.: БИНОМ. - Лаборатория знаний, 2007
5. Информатика. Начальный курс. / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002.
6. Информатика. Рабочие программы. 1 – 4 классы / сост. Т.А. Рудченко. А.Л. Семенов – М.: Просвещение, 2013.
7. Контрольно измерительные материалы. Информатика. 2 класс / Сост. О.Н. Масленикова. М.: ВАКО, 2015. – 64 с. – (Контрольно-измерительные материалы)
8. Материалы для внеклассной работы по информатике / сост. Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2008 г. (Библиотечка «Первое сентября», серия «Информатика», Вып. 19).
9. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. 1-4 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. – М.: Просвещение, 2013
10. Сухин И.Г. Волшебные фигуры или шахматы для детей 2-5 лет. – М.: Новая школа, 1994.
11. Тур С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – ВHV-СПб.: 2006.
12. «Шахматная тактика для начинающих», ЗАО «Информсистемы».

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. Образовательный комплект «Кирилл и Мефодий». Начальная школа. Математика: 3класс. Окружающий мир: 3 класс. Русский язык: 3 класс.
5. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. Рабочая тетрадь. 1-4 класс. М.: Просвещение, 2013
6. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. Тетрадь проектов. 1-4 класс. М.: Просвещение, 2013
7. Симонович С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. – М.: Аст-пресс школа, 2005.
8. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1996.
9. Шахматная школа для 4 – 2 разрядов. ЗАО «Информсистемы».

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. Занимательные задачи по информатике / сост. Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская. – 3-е изд., испр. – М.: БИНОМ. - Лаборатория знаний, 2007
5. Информатика. Начальный курс. / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002.
6. Информатика. Рабочие программы. 1 – 4 классы / сост. Т.А. Рудченко. А.Л. Семенов – М.: Просвещение, 2013.
7. Контрольно измерительные материалы. Информатика. 3 класс / Сост. О.Н. Масленикова. – М.: ВАКО, 2016. – 64 с. – (Контрольно-измерительные материалы).
8. Материалы для внеклассной работы по информатике / сост. Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2008 г. (Библиотечка «Первое сентября», серия «Информатика», Вып. 19).
9. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. 1-4 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. – М.: Просвещение, 2013
10. Тур С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – ВHV-СПб.: 2006.
11. Шахматная школа для 4 – 2 разрядов. ЗАО «Информсистемы».

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. Образовательный комплект «Кирилл и Мефодий». Начальная школа. Математика: 4класс. Окружающий мир: 4 класс. Русский язык: 4 класс.
5. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. 1-4 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. – М.: Просвещение, 2013
6. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. Рабочая тетрадь. 1-4 класс. М.: Просвещение, 2013
7. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. Тетрадь проектов. 1-4 класс. М.: Просвещение, 2013
8. Симонович С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. – М.: Аст-пресс школа, 2005.
9. Сухин И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1996.
10. Шахматная школа для 4 – 2 разрядов. ЗАО «Информсистемы».

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. Занимательные задачи по информатике / сост. Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская. – 3-е изд., испр. – М.: БИНОМ. - Лаборатория знаний, 2007
5. Информатика. Начальный курс. / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002.
6. Информатика. Рабочие программы. 1 – 4 классы / сост. Т.А. Рудченко. А.Л. Семенов – М.: Просвещение, 2013.
7. Контрольно измерительные материалы. Информатика. 4 класс / Сост. О.Н. Масленикова. – М.: ВАКО, 2016. – 64 с. – (Контрольно-измерительные материалы).
8. Материалы для внеклассной работы по информатике / сост. Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2008 г. (Библиотека «Первое сентября», серия «Информатика», Вып. 19).
9. Тур С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – ВHV-СПб.: 2006.
10. Шахматная школа для 4 – 2 разрядов. ЗАО «Информсистемы».

Интернет-источники

1. <http://kchessdc.ru/> – Шахматный Кировский детский центр (ШКиДЦ).
2. <http://www.infoznaika.ru/> - Международная игра конкурс по информатике Инфознайка
3. <http://www.coderussia.ru/> - Всероссийская образовательная акция «Час кода»
4. <http://www.solnet.ee> – СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash-игры, мульты, раскраски, загадки, сказки...
5. Методическое пособие для учителя к 1 части курса («Информатика 1») <http://www.int-edu.ru/files/3905.pdf>
6. <http://www.lenagold.ru/> - - коллекция фонов и клипарта
7. <https://infourok.ru/> - Информатика в современной школе
8. <https://logiclike.com/> - развитие логического мышления, способности к математике.
9. дюкспб.рф Детско-юношеская комиссия спортивной федерации шахмат Санкт-Петербурга
10. методическое пособие для учителя к 1 части курса («Информатика 1») <http://www.int-edu.ru/files/3905.pdf>
11. <http://www.rebenok.com/info/library/computer/53649/> – КОМПЬЮТЕР: вредные для здоровья факторы и как их уменьшить.