

«ПРИНЯТО»:

на заседании Педагогического совета
ГБУ ДО ЦДЮТТ Кировского района
Санкт-Петербурга
Протокол № 1
«30» 08.2017 г.

«УТВЕРЖДАЮ»:

Директор ГБУ ДО ЦДЮТТ
Кировского района Санкт-Петербурга
Е.С. Ясинская
Приказ №61-ОД от 31.08.2017



Календарно-тематическое планирование

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

«ШАХМАТЫ И РАЗВИВАЮЩАЯ ИНФОРМАТИКА»

педагога дополнительного образования Меренкова О.Л.

(Ф.И.О.)

Год обучения 1

Группа № 1

N	Дата занятия		Название раздела, темы	Кол-во часов	Примечание
	Планируемая	Фактическая			
1	15.09		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	22.09		Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера. 1. Рисование. 2. Написание текста. 3. Проигрывание музыки. Просмотр кино.	1	
3	29.09		Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера. 1. Путешествие в Internet. 2. Воздействие мышкой; 3. Выделение, открытие, перетаскивание.	1	
4	06.10		Тема 2. Основные устройства компьютера. 1. Монитор. 2. Клавиатура, мышь. 3. Принтер. Колонки.	1	
5	13.10		Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. 1. Внешний вид, элементы окна, меню программы. 2. Раскрашивание готовых рисунков	1	
6	20.10		Тема 6. Шахматы для начинающих. Шахматы в сказках: три секрета шахматной игры.	1	
7	27.10		Тема 6. Шахматы для начинающих. Шахматные фигуры и их ходы. Волшебное превращение пешек.	1	
8	03.11		Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Возможности выбора инструментов для рисования и их настройки, выбор цвета (палитра). «Золотая осень»	1	✓
9	10.11		Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Геометрические фигуры.	1	✓
10	17.11		Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Исправление ошибок. Изменение масштаба рисунка. Рисование геометрических фигур с использованием клавиши Shift, создание орнамента.	1	✓
11	24.11		Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Выделение частей картинки и перетаскивание выделенных частей с помощью мыши. Собери рисунок	1	✓
12	01.12		Тема 6. Шахматы для начинающих. Ценность шахматных фигур. Взятие и размен.	1	✓
13	08.12		Тема 6. Шахматы для начинающих. Очередь хода и пат.	1	✓
14	15.12		Тема 3. Программы. Графический редактор Paint.	1	✓

			Самостоятельная работа «Новогодний рисунок».		
15	22.12		Тема 4. Введение в логику. 1. Понятия вверх, вниз, влево, вправо. 2. Ориентация на клетчатом поле, диктант по клеточкам	1 ✓	
16	29.12		Тема 4. Введение в логику. 1. Понятия вверх, вниз, влево, вправо. 2. Ориентация на клетчатом поле, диктант по клеточкам	1 ✓	
17	12.01		Инструктаж по ОТ (инструкции 90, 13, 101, 102) Тема 4. Введение в логику. 1. Общий признак для группы предметов. 2. Анализ, выделение общего признака для группы предметов	1 ✓	
18	19.01		Тема 4. Введение в логику. 1. Понятие множества. 2. проведение игр «Предмет - множество», «Множество - предмет»; нахождение лишнего предмета.	1 ✓	
19	26.01		Тема 6. Шахматы для начинающих. Рокировка и взятие на проходе, мечта гроссмейстера и правила дебюта	1 ✓	
20	02.02		Тема 4. Введение в логику. 1. Множество. 2. Найди лишнего.	1 ✓	
21	09.02		Тема 4. Введение в логику. 1. Множество. 2. «Предмет - множество», «Множество - предмет»; нахождение лишнего предмета.	1 ✓	
22	16.02		Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. Окно программы. большие буквы, набор простых слов.	1 ✓	
23	02.03		Тема 6. Шахматы для начинающих. Решение задач: мат в один ход.	1 ✓	
24	16.03		Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. 1. Положение пальцев при печати. 2. Текстовый курсор (точка ввода). 3. Тренажер клавиатуры, клавиатура, группы клавиш	1 ✓	
25	23.03		Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. Исправление ошибок. Пробелы между словами.	1 ✓	
26	30.03		Тема 6. Шахматы для начинающих. Решение задач: мат в один ход.	1 ✓	
27	06.04		Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. Набор простых слов, исправление ошибок.	1	
28	13.04		Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. Набор простых слов, исправление ошибок.	1	
29	20.04		Тема 6. Шахматы для начинающих. Правила дебюта, миттельшпиля, эндшпиля и мат голому королю. Разыгрывание учебных примеров	1	
30	27.04		Тема 6. Шахматы для начинающих. 1. Коварный ров или как провести пешку через шестой ряд. 2. Правило квадрата. 3. Разыгрывание учебных примеров	1	
31	04.05		Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. Самостоятельная работа	1	
32	11.05		Тема 6. Шахматы для начинающих. Правила дебюта, миттельшпиля, эндшпиля и мат голому королю. Шахматный итоговый тест.	1	
33	18.05		Тема 6. Шахматы для начинающих. Правила дебюта, миттельшпиля, эндшпиля и мат голому королю. Шахматный итоговый тест.	1	
34	25.05		Итоговое занятие. Творческое задание	1	
35	01.06		Учебно-массовое мероприятие	1	
36	08.06		Учебно-массовое мероприятие Техника безопасности летом на отдыхе	1	
Итого				36	