

«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.

Год обучения 1

Группа № 2

N	Дата занятия		Название раздела, темы	Кол-во часов	Примечание
	Планируемая	Фактическая			
1	15.09		Введение. 5. Знакомство, закрепление рабочего места и компьютера. 6. Правила поведения в кабинете информатики. 7. Правила техники безопасности (инструкции 90, 13, 101, 102) 8. Знакомство с курсом.	1	
2	22.09		Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера. 4. Рисование. 5. Написание текста. 6. Проигрывание музыки. Просмотр кино.	1	
3	29.09		Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера. 4. Путешествие в Internet. 5. Воздействие мышкой; 6. Выделение, открытие, перетаскивание.	1	
4	06.10		Тема 2. Основные устройства компьютера. 4. Монитор. 5. Клавиатура, мышь. 6. Принтер. Колонки.	1	
5	13.10		Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. 3. Внешний вид, элементы окна, меню программы. 4. 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. Самостоятельная работа «Новогодний рисунок».	1	✓

15	22.12	Тема 4. Введение в логику. 4. Понятия вверх, вниз, влево, вправо. 5. Ориентация на клетчатом поле, диктант по клеточкам	1 ✓	
16	29.12	Тема 4. Введение в логику. 3. Понятия вверх, вниз, влево, вправо. 4. Ориентация на клетчатом поле, диктант по клеточкам	1 ✓	
17	12.01	Инструктаж по ОТ (инструкции 90, 13, 101, 102) Тема 4. Введение в логику. 3. Общий признак для группы предметов. 4. Анализ, выделение общего признака для группы предметов	1 ✓	
18	19.01	Тема 4. Введение в логику. 3. Понятие множества. 4. 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. 3. Множество. 4. Найди лишнего.	1 ✓	
21	09.02	Тема 4. Введение в логику. 3. Множество. 4. «Предмет - множество», «Множество - предмет»; нахождение лишнего предмета.	1 ✓	
22	16.02	Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. Окно программы. большие буквы, набор простых слов.	✓	
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). 6. 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. 4. Коварный ров или как провести пешку через шестой ряд. 5. Правило квадрата. 6. 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	