

«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 № 3

N	Дата занятия		Название раздела, темы	Кол-во часов	Примечание
	Планируемая	Фактическая			
1	13.09		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	20.09		Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера. 1. Рисование. 2. Написание текста. 3. Прогривание музыки. Просмотр кино.	1	
3	27.09		Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера. 1. Путешествие в Internet. 2. Воздействие мышкой; 3. Выделение, открытие, перетаскивание.	1	
4	04.10		Тема 2. Основные устройства компьютера. 1. Монитор. 2. Клавиатура, мышь. 3. Принтер. Колонки.	1	
5	11.10		Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. 1. Внешний вид, элементы окна, меню программы. 2. Раскрашивание готовых рисунков	1	
6	18.10		Тема 6. Шахматы для начинающих. Шахматы в сказках: три секрета шахматной игры.	1	
7	25.10		Тема 6. Шахматы для начинающих. Шахматные фигуры и их ходы. Волшебное превращение пешек.	1	
8	01.11		Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Возможности выбора инструментов для рисования и их настройки, выбор цвета (палитра). «Золотая осень»	1 ✓	
9	08.11		Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Геометрические фигуры.	1 ✓	
10	15.11		Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Исправление ошибок. Изменение масштаба рисунка. Рисование геометрических фигур с использованием клавиши Shift, создание орнамента.	1 ✓	
11	22.11		Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Выделение частей картинки и перетаскивание выделенных частей с помощью мыши. Собери рисунок	1 ✓	
12	29.11		Тема 6. Шахматы для начинающих. Ценность шахматных фигур. Взятие и размен.	1 ✓	
13	06.12		Тема 6. Шахматы для начинающих. Очередь хода и пат.	1 ✓	
14	13.12		Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Самостоятельная работа «Новогодний рисунок».	1 ✓	

15	20.12		Тема 4. Введение в логику. 1. Понятия вверх, вниз, влево, вправо. 2. Ориентация на клетчатом поле, диктант по клеточкам	1 ✓	
16	27.12		Тема 4. Введение в логику. 1. Понятия вверх, вниз, влево, вправо. 2. Ориентация на клетчатом поле, диктант по клеточкам	1 ✓	
17	10.01		Инструктаж по ОТ (инструкции 90, 13, 101, 102) Тема 4. Введение в логику. 1. Общий признак для группы предметов. Анализ, выделение общего признака для группы предметов	1 ✓	
18	17.01		Тема 4. Введение в логику. 1. Понятие множества. 2. проведение игр «Предмет - множество», «Множество - предмет»; нахождение лишнего предмета.	1 ✓	
19	24.01		Тема 6. Шахматы для начинающих. Рокировка и взятие на проходе, мечта гроссмейстера и правила дебюта	1 ✓	
20	31.01		Тема 4. Введение в логику. 1. Множество. 2. Найди лишнего.	1 ✓	
21	07.02		Тема 4. Введение в логику. 1. Множество. 2. «Предмет - множество», «Множество - предмет»; нахождение лишнего предмета.	1 ✓	
22	14.02		Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. Окно программы. большие буквы, набор простых слов.	✓	
23	21.02		Тема 6. Шахматы для начинающих. Решение задач: мат в один ход.	1 ✓	
24	28.02		Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. 1. Положение пальцев при печати. 2. Текстовый курсор (точка ввода). 3. Тренажер клавиатуры, клавиатура, группы клавиш	1 ✓	
25	07.03		Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. Исправление ошибок. Пробелы между словами.	1 ✓	
26	14.03		Тема 6. Шахматы для начинающих. Решение задач: мат в один ход.	1 ✓	
27	21.03		Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. Набор простых слов, исправление ошибок.	1 ✓	
28	28.03		Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. Набор простых слов, исправление ошибок.	1 ✓	
29	04.04		Тема 6. Шахматы для начинающих. 1. Правила дебюта, миттельшпиля, эндшпиля и мат голому королю. 2. Разыгрывание учебных примеров	1	
30	11.04		Тема 6. Шахматы для начинающих. 1. Коварный ров или как провести пешку через шестой ряд. 2. Правило квадрата. 3. Разыгрывание учебных примеров	1	
31	18.04		Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. Самостоятельная работа	1	
32	25.04		Тема 6. Шахматы для начинающих. 1. Правила дебюта, миттельшпиля, эндшпиля и мат голому королю. 2. Шахматный итоговый тест.	1	
33	16.05		Тема 6. Шахматы для начинающих. 1. Правила дебюта, миттельшпиля, эндшпиля и мат голому королю. 2. Шахматный итоговый тест.	1	
34	23.05		Итоговое занятие. Творческое задание	1	
35	30.05		Учебно-массовое мероприятие	1	
36	06.06		Учебно-массовое мероприятие Техника безопасности летом на отдыхе	1	
Итого				36	