

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

**Министерство образования и молодежной политики Свердловской области
г. Екатеринбург**

МАОУ СОШ №208 с углубленным изучением отдельных предметов

УТВЕРЖДЕНО

Директор

**Чуб Т.С.
Приказ от 29.08.2024 №67/8**



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

**учебного предмета «ШАХМАТЫ И ИНФОРМАТИКА»
для обучающихся 5 классов**

Екатеринбург, 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

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

Программа разработана согласно требованиям следующих документов:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 №273-ФЗ.
- Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 04.09.2014 № 1726-р).
- СанПин к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41)
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (утвержден приказом Министерства просвещения РФ от 09.11.2018 № 196).
- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (утверждена Распоряжением Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. № 996- р).

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»).

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.

Программа отвечает интересам ребенка, запросам со стороны родителей, а также соответствует стратегическим нормативным документам, регламентирующими деятельность системы образования в РФ.

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

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 ее 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

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 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 1 и 2 год обучения
2. Мир информатики 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 5 классов общеобразовательных школ «МедиаХауз»

5. «Большое шахматное путешествие», или как с Fritz'ем в шахматы играть научиться.
 6. «Большое шахматное путешествие - 2»
 7. «Пойди туда, не знаю куда...» - игры на развитие памяти и логики «Баба-Яга учиться читать» «Новый диск»
 8. Энциклопедия «Компьютер Ежика» ЗАО «Информсистемы»
 9. «Шахматы в сказках»
 10. «Шахматная школа для начинающих»
 11. «Шахматная тактика для начинающих»
 12. «Шахматная школа для 4 – 2 разрядов»
 13. «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:

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)

Тематическое планирование

	Тема	Количество часов			Формы контроля
		теория	практика	всего	
	Введение.	1	-	1	Опрос в ходе беседы
	Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера.	1	1	2	Опрос в ходе беседы, игра.
	Тема 2. Основные устройства компьютера.	1	-	1	Опрос в ходе беседы, игра.
	Тема 3. Программы. Графический редактор Paint.	2	4	6	Опрос в ходе беседы, игра. Коллективное обсуждение Анализ выполненных работ
	Тема 4. Введение в логику.	2	4	6	Опрос в ходе беседы, игра.
	Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот.	2	4	6	Опрос в ходе беседы игра. Анализ выполненных работ
	Тема 6. Шахматы для начинающих	3	8	11	Опрос в ходе беседы, игра. Тестовые задания.
	Итоговое занятие	-	1	1	Выполнение итоговых заданий. Коллективное обсуждение. Анализ выполненных заданий.
	Учебно-массовые мероприятия	-	2	2	Беседа. Наблюдение. Участие в соревнованиях и конкурсах
	Итого за год	12	24	36	

ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА

Задачи

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 (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

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)

Тематический план

	Название раздела, темы	Кол-во часов	Примечание
	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	
	Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера. 1. Рисование. 2. Написание текста. 3. Проигрывание музыки. Просмотр кино.	1	
	Тема 1. Демонстрация возможностей компьютера. 1. Путешествие в Internet. 2. воздействие мышкой; 3. выделение, открытие, перетаскивание.	1	
	Тема 2. Основные устройства компьютера. 1. Монитор. 2. Клавиатура, мышь. 3. Принтер. Колонки.	1	
	Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. 1. Внешний вид, элементы окна, меню программы. 2. Раскрашивание готовых рисунков	1	
	Тема 6. Шахматы для начинающих. Шахматы в сказках: три секрета шахматной игры.	1	
	Тема 6. Шахматы для начинающих. Шахматные фигуры и их ходы. Волшебное превращение пешек.	1	
	Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Возможности выбора инструментов для рисования и их настройки, выбор цвета (палитра). «Золотая осень»	1	
	Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Геометрические фигуры.	1	

Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Исправление ошибок. Изменение масштаба рисунка. Рисование геометрических фигур с использованием клавиши Shift, создание орнамента.	1	
Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Выделение частей картинки и перетаскивание выделенных частей с помощью мыши. Собери рисунок	1	
Тема 6. Шахматы для начинающих.	1	
Ценность шахматных фигур. Взятие и размен.		
Тема 6. Шахматы для начинающих. Очередь хода и пат.	1	
Тема 3. Программы. Графический редактор Paint. Самостоятельная работа «Новогодний рисунок».	1	
Тема 4. Введение в логику. 1. Понятия вверх, вниз, влево, вправо. 2. Ориентация на клетчатом поле, диктант по клеточкам	1	
Тема 4. Введение в логику. 1. Понятия вверх, вниз, влево, вправо. 2. Ориентация на клетчатом поле, диктант по клеточкам	1	
Учебно-массовое мероприятие	1	
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	
Тема 4. Введение в логику. 1. Понятие множества. 2. проведение игр «Предмет - множество», «Множество - предмет»; нахождение лишнего предмета.	1	
Тема 6. Шахматы для начинающих. Рокировка и взятие на проходе, мечта гроссмейстера и правила дебюта	1	
Тема 4. Введение в логику. 1. Множество. 2. Найди лишнего.	1	
Тема 4. Введение в логику. 1. Множество. 2. «Предмет - множество», «Множество - предмет»; нахождение лишнего предмета.		
Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. Окно программы. Большие буквы, набор простых слов.	1	
Тема 6. Шахматы для начинающих. Решение задач: мат в один ход.	1	
Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. 1. Положение пальцев при печати. 2. Текстовый курсор (точка ввода). 3. Тренажер клавиатуры, клавиатура, группы клавиш	1	
Тема 5. Программы. Текстовый редактор Блокнот. Исправление ошибок. Пробелы между словами.	1	
Тема 6. Шахматы для начинающих. Решение задач: мат в один ход.	1	

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

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	Педагогическое наблюдение, собеседование	Протокол фиксации результатов входного контроля. Универсальная диагностическая карта	

<i>Текущий</i>	В течение учебного года	Анализ результатов практической работы учащихся, наблюдение, беседа, опрос, игра	Тетрадь наблюдений педагога. Грамоты, дипломы конкурсов	
<i>Промежуточный</i>	По окончании изучения каждой темы	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	Анализ результатов практической работы учащихся, опрос, игра, тестирование, участие в выставках и конкурсах	Универсальная диагностическая карта. Протокол фиксации результатов промежуточного контроля. Изготовленные работы (открытки, плакаты, листовки) Грамоты, дипломы конкурсов	Универсальная диагностическая карта Протокол
	Май	Анализ результатов практической работы учащихся, опрос, игра, тестирование, участие в выставках и конкурсах	Протокол фиксации результатов промежуточного контроля. Универсальная диагностическая карта Изготовленные работы (в электронной форме: открытки, рисунки, текстовые документы) Грамоты, дипломы конкурсов	Универсальная диагностическая карта Протокол фиксации результатов промежуточного контроля. Изготовленные Работы (в электронной форме: открытки, рисунки, текстовые документы) Грамоты, дипломы конкурсов
ЛИЧНОСТНЫЕ КАЧЕСТВА УЧАЩИХСЯ				
<i>Входной</i>	Сентябрь	Педагогическое наблюдение	Универсальная диагностическая карта Информационная карта	Универсальная диагностическая карта информационная карта
<i>Текущий</i>	В течение учебного года	Педагогическое наблюдение	Тетрадь наблюдений педагога	Тетрадь наблюдений педагога

<i>Промежуточный</i>	Декабрь Май	Педагогическое наблюдение, беседа с родителями	Универсальная диагностическая карта Информационная карта	
ВЗАИМООТНОШЕНИЯ В КОЛЛЕКТИВЕ				
<i>Входной</i>	Октябрь	Педагогическое наблюдение	Тетрадь наблюдений	
<i>Текущий</i>	В течение учебного года	Педагогическое наблюдение	Тетрадь наблюдений	Тетрадь наблюдений
<i>Промежуточный</i>	Декабрь	Педагогическое наблюдение, анкетирование	Карта наблюдений педагога.	Тетрадь наблюдений Аналитическая справка
	Май			

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.

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.)
- личностно-ориентированные 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 1 и 2 год обучения
2. Мир информатики 3 и 4 год обучения
3. Методическое пособие «Страна Фантазия» для курса Тур С. Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики

«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

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. Симонович С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. – М.: Аст-пресс школа, 2005.
6. Сухин И. Необыкновенные шахматные приключения. – М.: Педагогика, 1996.
7. «Шахматная тактика для начинающих». – ЗАО «Информсистемы».
8. «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. Материалы для внеклассной работы по информатике / сост. Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2008 г. (Библиотечка «Первое сентября», серия «Информатика», Вып. 19).
5. Тур С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – ВHV-СПб.: 2006.
6. «Шахматная тактика для начинающих», 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.