

Муниципальное образовательное учреждение дополнительного образования
«Межшкольный учебный центр Кировского и Ленинского районов»

Принята на заседании
Педагогического совета
Протокол № _____
« 02 » ноября 2025 г.

УТВЕРЖАЮ
Директор МОУ «Центр
профессионального самоопределения
детей и подростков» _____
« 02 » ноября 2025 г. _____
И.В. Машенко



Социально-гуманитарная направленность

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
«Карусель знаний»

Возраст обучающихся – 6-11 лет
Срок реализации – 1 год

Авторы - составители:
Бельшева Татьяна Владимировна,
Кодинцева Лидия Александровна,
педагоги дополнительного образования

Ярославль, 2025 г.

Оглавление

1. Пояснительная записка	2
2. Учебный план	7
3. Содержание программы... ..	8
4. Обеспечение программы.....	12
5. Мониторинг образовательных и воспитательных результатов	14
6. Библиографический список	18
7. Приложения.....	20

I. Пояснительная записка

Программа «Карусель знаний» ориентирована на становление разносторонне развитой личности воспитанника через приобщение к информационной культуре человека, освоение нестандартных способов деятельности, расширение набора освоенных прикладных программ. Она формирует положительный эмоциональный фон в процессе самостоятельной деятельности ребенка, создавая ситуацию успеха путем подбора посильных для каждого возраста и каждого конкретного ребенка видов заданий.

Авторская дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Карусель знаний» ознакомительного уровня носит профориентационный характер и имеет социально-гуманитарную направленность.

Основные **нормативно-правовые документы**, на которые опирается программа:

- Федеральный закон от 29.12.2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 31.07.2020 № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»;
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» от 07 декабря 2018 г.;
- Приказ Министерства просвещения РФ от 27 июля 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- «Концепция организационно-педагогического сопровождения профессионального самоопределения обучающихся в условиях непрерывности образования».
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (постановление Правительства от 31 марта 2022 года N 678-р);
- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»
- Письмо Минобрнауки России от 18.11.2015г. № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)».
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 г. № 816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Методические рекомендации по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения дистанционных образовательных технологий по организации дистанционного обучения. Министерство просвещения 31.01.2022;
- Целевая модель развития региональных систем дополнительного образования детей (приказ министерства просвещения РФ от 03.09.2019 №467);
- Санитарные правила СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» постановление главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года N 28;
- План работы по реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Ярославской области и целевые показатели реализации Концепции развития дополнительного образования детей до 2030 года в Ярославской области;
- Государственная программа Ярославской области «Развитие образования в Ярославской области» на 2024–2030 годы. Постановление правительства Ярославской области от 27 марта 2024 года N 396-п.

Актуальность программы находит свое подтверждение в социальном запросе к современному образованию, в том числе к дополнительным образовательным услугам, в тенденции к развитию нравственности учащихся.

Программа состоит из двух блоков:

1. Компьютерный художник.
2. Шахматы.

Блок «Компьютерный художник» позволяет приобщить учащегося к ценностям информационного общества, формирования у него элементов информационной культуры, а также расширения представлений об особенностях информационной среды.

Знание информационно-коммуникационных технологий, и компьютерной графики в частности, играет значительную роль в воспитании у детей склонности к творчеству, к самостоятельному выбору способов решения поставленной задачи.

Обучение игре в шахматы с самого раннего возраста помогает многим детям не отставать в развитии от своих сверстников. Расширение круга общения, возможностей полноценного самовыражения, самореализации позволяет этим детям преодолеть замкнутость, мнимую ущербность.

Шахматы положительно влияют на совершенствование у детей многих психических процессов и таких качеств, как восприятие, воображение, память, мышление, начальные формы волевого управления поведением. Шахматы используются для решения педагогических задач. Во-первых, соревнования связаны с преодолением своих страхов (неуверенности в собственных силах, как умственных, так и физических и т.п.), что позволяет корректировать волевою сферу детей. Во-вторых, игра предусматривает работу в команде и активное коммуникативное взаимодействие участников, что дает возможность формировать у детей навыки делового общения. В-третьих, игра предполагает острые эмоциональные переживания участников и позволяет педагогически воздействовать на сферу саморегуляции детей.

Отличительные особенности данной образовательной программы соединение учебной, исследовательской и игровой деятельности и использование активных и интерактивных методов обучения как базовых.

В программу включены занятия по шахматам с использованием ИКТ технологий (тренажер игры в шахматы).

Это позволит усилить спортивную составляющую обучения, и как следствие, повысить мотивацию к теоретическим занятиям. Программу можно рассматривать как элемент ранней профориентации, поскольку учащиеся знакомятся с деятельностью компьютерного художника, ретушера, спортсмена- шахматиста, судьи.

Программа может быть адаптирована к детям с ОВЗ или учеников с высокими образовательными потребностями за счет изменения количества практических заданий и их уровня сложности.

Воспитание является неотъемлемым, приоритетным аспектом образовательной деятельности, логично «встроенным» в содержание учебного процесса, поэтому в содержание программы включен воспитательный компонент. В тексте ДООП отражены традиционные воспитательные мероприятия, проводимые в объединении в рамках воспитательной программы МУЦ.

При переходе центра на дистанционное обучение в программу могут быть внесены корректировки в части форм, методов обучения и контроля, видов практических заданий, времени занятий. Обучение может проводиться в очной форме в режиме онлайн или заочной в режиме оффлайн.

Педагогическая целесообразность заключается в том, что данная программа способна развить у детей индивидуальные качества (мыслительные навыки, познавательный, исследовательский и мотивационный компонент, творческие способности), навыки социального взаимодействия, повысить их культурный уровень через постижение законов природы, многообразия видов и форм существования, через бережное отношение ко всему живому и через сопереживание. Более того, развивается мотивационный компонент личности обучающихся, формируется активная жизненная позиция.

В основу программы положены научные **принципы** организации педагогического процесса:

- системность;
- гуманизация;
- междисциплинарная интеграция;
- дифференциация;
- мотивация через игру;
- доступность и познавательность.

Новизна программы заключается в том, что в основе программы лежит идея использования в обучении собственной активности учащихся, их способности к продуктивному творческому воображению и мышлению, что дает возможность эффективно решать задачу общего развития ребенка. Использование программы позволяет стимулировать способности детей к образному и свободному восприятию окружающего мира, который развивает и обогащает его.

В данной программе используется блочно-модульной системы организации обучения.

Каждый из блоков имеет свои цели и задачи, реализуемые в процессе обучения.

Общая цель программы: сформировать у обучающихся коммуникативные навыки и знания о новых социальных ролях.

1 блок «Компьютерный художник»

Цель: сформировать навыки работы на компьютере у младших школьников через освоение графического редактора Tux Paint.

Задачи:

обучающие:

- формирование навыков выполнения стандартных действий по созданию и редактированию графического изображения;
- формирование у детей комплекса знаний, умений, позволяющих в дальнейшем осваивать более сложные графические прикладные программы;

развивающие:

- развитие познавательного интереса, включенности в познавательную деятельность;
- развитие у детей привычки к самостоятельной творческой активности;

воспитательные:

- формирование способности к самостоятельным поступкам и действиям, к принятию ответственности за их результаты;
- воспитание аккуратности, трудолюбия, терпения целеустремленности и настойчивости в достижении результата, положительного отношения к труду, доброго отношения к товарищам.

2 блок «Шахматы»

Цель: сформировать навыка сознательной игры в шахматы, выявить и развить творческие способности обучаемых, сформировать психологически устойчивую личность.

Задачи:

Образовательные:

- ознакомить с правилами шахматной игры;
- формировать навык самостоятельной работы с шахматной доской.

Воспитательные:

- воспитывать внимание, терпение и настойчивость;
- формировать коммуникативные навыки.

Развивающие:

- расширить кругозор учащихся;
- развивать устойчивый интерес к шахматной игре, как средству досуга.

Программа разработана с учетом психологических особенностей ребенка школьного возраста. При составлении программы учитывались индивидуальные и возрастные особенности детей, их потенциальные возможности и способности.

Программа состоит из 2 блоков: по 36 часа каждый. Общий объем программы 72 часа. Срок реализации программы 1 год.

Возраст детей 6-11 лет. Условия набора детей в коллектив: принимаются все желающие. Наполняемость в группах 1 года обучения составляет 7 - 15 человек, одного возраста.

Ожидаемые результаты

Программа предусматривает формирование у обучающихся умений и навыков, универсальных способов деятельности и ключевых компетенций.

1 блок «Компьютерный художник»

В результате освоения программы учащиеся будут **знать:**

- правила техники безопасности при работе с компьютером;
- основные термины и понятия компьютерной графики;
- основные способы создания и обработки графических компьютерных изображений;
- основные инструменты и приёмы работы в программе Tux Paint.

уметь:

- пользоваться графическим редактором Tux Paint;
- последовательно вести работу по созданию собственного графического изображения по образцу или на заданную тему;
- выбирать оптимальные способы действий позволяющие выполнить задание без лишних затрат труда и времени;
- соблюдать порядок на своём рабочем месте.

2 блок «Шахматы»

По окончании модуля обучающиеся будут

знать:

- шахматные термины: белое и черное поле, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр, партнеры, начальное положение, белые, черные, ход, взятие, стоять под боем, взятие на проходе, длинная и короткая рокировка, шах, мат, пат, ничья;
- названия шахматных фигур: ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король;
- правила хода и взятия каждой фигуры.

уметь:

- ориентироваться на шахматной доске;
- играть каждой фигурой в отдельности и в совокупности с другими фигурами без нарушений правил шахматного кодекса;
- правильно помещать шахматную доску между партнерами;
- правильно расставлять фигуры перед игрой;
- различать горизонталь, вертикаль, диагональ;
- рокировать;
- объявлять шах и ставить мат;
- решать элементарные задачи на мат в один ход.

Результаты воспитания

У обучающихся будут сформированы позитивное отношение к здоровому и социально активному образу жизни с помощью вовлечения в различные виды деятельности и установки на доброжелательное отношение в детском коллективе.

Результаты развития

У обучающихся разовьются

- познавательный интерес и творческие способности обучающихся,
- включенность в познавательную деятельность,
- привычки к самостоятельной творческой активности;
- логическое мышление, память, внимательность;
- способность справляться с психологическим напряжением и психологическими зажимами

Реализация воспитательных мероприятий даст возможность обучающимся расширить представления о государственных праздниках, памятных датах России, о примерах исполнения гражданского и патриотического долга, о личной и общественной безопасности.

В процессе обучения у детей формируется читательская, математическая, естественнонаучная, коммуникативная и информационная грамотность, а также креативное мышление.

Форма **итоговой аттестации** обучающихся

1 блок – викторина «В мире компьютерной графики».

2 блок – шахматный турнир, викторина

Учебный план

1 блок «Компьютерный художник»

№	Наименование разделов	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		всего	теория	практика	
1.	Вводное занятие	1	1	-	
2.	Особенности компьютерных изображений и инструментов их создания	4	2	2	Опрос
3.	Графические инструменты редактора Tux Paint	10	3	7	Тест
4.	Текстовые инструменты редактора Tux Paint	3	1	2	Практ. работы
5.	Вставка и редактирование готовых изображений в редакторе Tux Paint	4	1	3	Рисунки
6.	Специальные возможности редактора Tux Paint	13	4	9	Рисунки
7.	Итоговое занятие	1	1	-	Викторина
Итого		36	14	22	

2 блок «Шахматы»

№	Наименование разделов	Количество часов			Формы контроля/ аттестации
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение	1	-	1	
2	Сущность шахматной игры	3	1	2	Опрос
3	Шахматные фигуры	7	3	4	Тест
4	Цель шахматной партии	2	1	1	Кроссворд
5	Шахматная нотация и ценность шахматных фигур	3	1	2	опрос
6	Простейшие тактические приемы	7	3	4	Игра
7	Элементарный эндшпиль	2	1	1	Игра
8	Шахматные часы	2	2	2	Опрос
9	Игра всеми фигурами из начального положения	4	1	3	Игра
10	Воспитательные мероприятия	4	2	2	Опрос
11	Итоговое занятие	1	-	1	Викторина
Итого		36	15	21	

Содержание программы

1 блок «Компьютерный художник»

1. Вводное занятие

Теория. Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с программой. Беседа об особенностях компьютерных изображений и графических прикладных программах.

Практика. Выявление уровня компьютерной грамотности учащихся путем выполнения заданий по загрузке элементов интерфейса и прикладных программ.

2. Особенности компьютерных изображений и инструментов их создания

Теория. Графические возможности современных компьютеров.

Виды компьютерных изображений и их особенности: рисунки, фотографии и особенности работы с ними.

Знакомство с графическим редактором Tux Paint. Загрузка программы, внешний вид окна, другие особенности работы. Основные элементы управления: меню, кнопки, палитра. Их применение.

Интерфейс приложения Tux Paint, его особенности.

Основные функции управления в редакторе Tux Paint. Создание, открытие, сохранение файлов в Tux Paint. Использование функций «Откат» и «Возврат». Очистка рабочей области.

Практика. «Погружение» в интерфейс редактора Tux Paint. Применение на практике основных функций Tux Paint. Освоение элементов интерфейса редактора Tux Paint.

3. Графические инструменты редактора Tux Paint

Теория. Меню «Краска»: кисти различных типов. Особенности инструментов группы «Краска»: фигурные, каллиграфические, нестандартные кисти.

Варианты использования нестандартных кистей при создании изображений. Цветовая палитра, выбор цвета кисти и фона. Использование цветовой палитры для окраски фигур. Подбор оттенков цвета. Смена цвета готовых изображений разных типов.

Меню «Линии». Создание линейных объектов разных типов. Фигурные линии. Рисунки.

Меню «Формы»: прозрачные и залитые цветом фигуры разных видов. Создание, редактирование и масштабирование геометрических фигур.

Практика. Построение изображений в графическом редакторе Tux Paint. Построение и редактирование изображений. Рисунок «Геометрический орнамент». Рисунок «Поздравительная открытка». Рисунок «Строительная площадка».

4. Текстовые инструменты редактора Tux Paint

Теория. Меню «Текст»: ввод текста в графический файл, его редактирование и форматирование. Использование текста при создании изображений. Его редактирование и форматирование. Каллиграфический текст. Нанесение надписей при помощи каллиграфической кисти.

Практика. Рисунок «Письмо ветерану». Рисунок «День рождения».

5. Вставка и редактирование готовых изображений в редакторе Tux Paint

Теория. Меню «Штамп»: вставка готовых изображений. Работа со штампами: поиск, вставка, расположение на листе.

Тематика готовых изображений в меню «Штамп».

Редактирование готовых изображений из меню «Штамп». Изменение размера, ориентации и цвета штампа.

Создание рисунка с использованием штампов.

Практика. Рисунки «Пингвины», «Подводный мир», «В мире животных», «Цветущий луг».

6. Специальные возможности редактора TuxPaint

Теория. Меню «Магия»: инструменты «Мозаика» и «Размывание». Использование инструментов «Мозаика» и «Размывание». Группа инструментов «Кирпичи». Использование инструментов группы «Кирпичи».

Инструменты «Каллиграфия» и «Мел». Использование инструментов «Каллиграфия» и «Мел» при создании рисунков.

Инструменты «Искажение», «Капанье», «Границы». Использование инструментов «Искажение», «Капанье» и «Границы».

Инструменты «Переворот», «Зеркало», «Калейдоскоп» и их использование.

Инструменты «Снежок», «Снежинка». Группа инструментов «Волны». Использование инструментов данной группы.

Практика. Рисунки «Закат», «Стройка», «Поздравление к празднику», «Солнечный денёк», «Орнамент», «Зимняя сказка», «Луна над морем», «Наряд для модницы», «Отражение1», «Отражение2», «Школьная доска», «Водопад», «Страницы».

7. Итоговое занятие

Практика. Подведение итогов. Представление лучших работ учащихся. Викторина. Выходная диагностика.

2 блок «Шахматы»

1. Вводное занятие

Теория. Знакомство с программой. Инструктаж по охране труда и пожарной безопасности. Правила поведения в кабинете.

Практика. Входная диагностика.

2. Сущность шахматной игры

Теория. Краткая история шахмат. Рождение шахмат. Шахматы проникают в Европу. Чемпионы мира. Правила поведения игрока в шахматы.

Расположение шахматной доски. Шахматная доска. Виды шахматных досок.

Белые и черные поля, горизонталь, вертикаль, диагональ, центр.

Порядок шахматных ходов. Начальная позиция фигур на шахматной доске.

Практика. Просмотр и оценка презентации. Решение ситуационных задач. Правильная расстановка фигур на доске; передвижение фигур на индивидуальных досках; игры на быстроту расстановки фигур; проговаривание полей доски. Определение горизонтали, вертикали, диагонали. Дидактические игры и задания:

«Горизонталь», «Вертикаль», «Диагональ».

3. Шахматные фигуры

Теория. Виды шахматных фигур. Начальная расстановка фигур. Начальное положение, расположение каждой из фигур в начальной позиции.

Правило «ферзь любит свой цвет».

Связь между горизонталями, вертикалями, диагоналями и начальной расстановкой фигур.

Ходы шахматных фигур.

Порядок взятия фигур. Белые, черные, ладья, слон, ферзь, конь, пешка, король. Правила хода и взятия каждой из фигур, «игра на уничтожение», белопольные и чернопольные слоны, одноцветные и разноцветные слоны, качество, легкие и тяжелые фигуры, ладейные, коневые, слоновые, ферзевые, королевские пешки, взятие на проходе, превращение пешки.

Поправление при своем ходе расположения фигур на их полях. Намеренное касание фигур на шахматной доске. Касание короля и ладьи. Окончание хода – отрывание партнером руки от фигуры. Правила выполнения рокировки.

Практика. Разыгрывание комбинаций; игра на шахматных досках полным комплектом фигур. Дидактические игры и задания: Игра «Кто – где?», «Волшебный мешочек», «Угадай-ка», «Что общего?», «Секретная фигура», «Лабиринт» «Мешочек», «Обмани

часового», «Кто сильнее?», «Минное поле», «Да и нет». Контроль знаний: Эстафета «Кто быстрее?» Шахматный марафон. Дидактические игры и задания: «Игра на уничтожение», «Кратчайший путь», «Двойной удар», «Выиграй фигуру». Контроль знаний: Тестирование.

4. Цель шахматной партии

Теория. Цель шахматной партии. Шах, мат, пат, ничья.

Шах ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Защита от шаха. Рокировка. Открытый шах. Двойной шах.

Мат ферзем, ладьей, слоном, конем, пешкой. Мат в один ход.

Завершение игры. Возможность завершения игры: проигрыш. Заявление о сдаче. Возможность завершения игры: ничья. Ничья и пат. Отличие пата от мата. Варианты ничьей. Пат - разновидность ничьей. Примеры на пат. Присуждение ничьей.

Отсутствие возможности поставить мат королю партнера любой серией возможных ходов: «мертвая позиция». Соглашение между двумя партнерами.

Практика. Разыгрывание позиций; разыгрывание шахматных партий; разбор ошибок противника. Дидактические игры и задания: «Шах или не шах», «Защита от шаха», «Пять шахов», «Мат или не мат». Контроль знаний: решение шахматных задач. Кроссворд.

5. Шахматная нотация и ценность шахматных фигур

Теория. Необходимость записи. Понятие «Шахматная нотация». Стандартные обозначения. Название фигур. Шахматные поля. Диагонали, вертикали, горизонтали. Диаграмма.

Порядок записи ходов. Полная и краткая нотация.

Обозначение горизонталей и вертикалей, полей, шахматных фигур. Краткая и полная шахматная нотация. Запись шахматной партии. Запись начального положения.

Ценность фигур. Сравнительная сила фигур. Достижение материального перевеса. Способы защиты.

Практика. Дидактические игры и задания: «Назови горизонталь», «назови вертикаль», «Какого цвета поле», «Кто быстрее?». Контроль знаний: запись расставленных фигур и расстановку фигур по записи.

Дидактические игры и задания: «Кто сильнее?», «Обе армии равны». «Защита». Контроль знаний: Игра «Обе армии равны».

6. Простейшие тактические приемы

Теория. Двойной удар. Связка. Виды связок. Как создать связку. Использование связки для атаки на позицию рокировки.

Использование большего материального перевеса в конце партии.

Использование связки. Использование недостатков связанных фигур. Как бороться со связкой.

Защита. Нападение. Размен. Открытое нападение. Открытый шах. Двойной шах.

Мат на последней линии. Линейный мат. Мат ладьей. Мат ферзем.

Две ладьи против короля. Ферзь и ладья против короля. Король и ладья против короля. Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Практика. Разбор партий; разыгрывание учебных позиций. Дидактические игры и задания: «Шах или мат», «Мат в один ход», «В угол», «Ограниченный король». Контроль знаний: Решение шахматных задач на постановку мата.

7. Элементарный эндшпиль

Теория. Переход в простые позиции. Правило квадрата.

Король с пешкой против короля. Король с крайней пешкой против короля. Реализация лишней пешки в пешечных окончаниях. Отдаленная проходная. Защищенная проходная.

Ферзь против пешки. Некоторые случаи ничьей при большом материальном перевесе. Элементарные ладейные окончания.

Учебные положения на мат в два хода в дебюте, миттельшпиле и эндшпиле (начале, середине и конце игры). Защита от мата.

Практика. Разыгрывание учебных позиций. Дидактические игры и задания: «Объяви мат в два хода», «Защитись от мата». Контроль знаний: Решение задач на мат в два хода.

8. Шахматные часы

Теория. Особенности игры с электронными часами. Различные контроли времени. Режимы игры с добавлением времени на каждый ход.

Устройство «Шахматных часов». «Флажок». Время, отведенное игроку на партию. Показания часов и результат партии. Цейтнот.

Связь показаний часов с результатом в партии. Минимальное число ходов или все ходы в заданный период времени.

«Падение флажка». Регистрация падения флага и правильное заявление об этом действии. Возможности ничейных результатов.

Остановка часов. Порядок остановки часов во время партии.

Обращение за помощью к арбитру. Обоснованное обращение. Наказание игрока. «Превращение» пешки, требование фигур.

Практика. Разыгрывание шахматных партий с записью; разбор ошибок противника; проведение игр с часами и записью; разыгрывание учебных позиций. Дидактические игры и задания: «Найди ошибку», «Повтори игру».

9. . Игра всеми фигурами из начального положения

Теория. Правила шахматных турниров. Элементы шахматной партии: дебют, эндшпиль, миттельшпиль. Общие представления о том, как начинать шахматную партию. Варианты начала партий. Преимущества вариантов.

Основные стратегические приёмы в шахматах:

- Ладьи должны работать по открытым линиям.
- Ладьи должны врываться на 7-ю (или 2-ю) горизонталь и работать по ней.
- Нежелательно ходить одной и той же фигурой в дебюте два или более раз.
- Не стоит гоняться за пешками, иногда темп в шахматах важнее любой фигуры.
- Развивать фигуры нужно к центру, а не на край доски.
- Бей центральную пешку, как бы тебе не было потом плохо (в пределах разумного).

«Силовые» методы в шахматах: шах, нападение, размен, жертва, угроза. Защита короля. Контроль центра.

Практика. Дидактические игры и задания: «Мат в два хода», «Сделайте ничью». Блицтурнир.

10. Воспитательные мероприятия

Теория. Важные даты государства. Памятные даты, национальные и международные праздники.

Практика. Подготовка и проведение тематических занятий: «Наша безопасность». «Огонь друг или враг?». «Этот разный Новый год». «Всемирный день улыбки». Викторина. Конкурс знатоков. Игра-путешествие.

11. Итоговые занятия

Практика. Викторина по пройденному курсу. Итоговая диагностика.

Обеспечение программы

Методическое обеспечение программы

Программа разработана с учетом психологических особенностей ребенка дошкольного возраста. При составлении программы учитывались индивидуальные и возрастные особенности детей, их потенциальные возможности и способности.

Основными формами занятий являются теоретические и практические занятия в классе. Учитывая возрастные особенности младших школьников занятия эмоциональны, методически разнообразно построены, насыщены играми, проблемными ситуациями из жизни, сказок и рассказов. Теоретический материал подается в основном в игровой форме, предусмотрены: игра-путешествие, сюжетно-ролевая игра, игра-конкурс. Кроме того, используются традиционные способы передачи информации: рассказ, беседа, лекция. Практическая работа предусматривает составление и решение экономических задач, поиск информации в справочной литературе, виртуальные экскурсии.

В зависимости от возраста детей меняется количество и уровень сложности практических работ.

Программой курса предусмотрены разнообразные **методы обучения**:

1. объяснительно-иллюстративный
2. репродуктивный
3. проблемный
4. частично-поисковый
5. исследовательский

В процессе проведения занятий используются словесные, наглядные, практические **методы проведения занятий**.

Формы организации учебной деятельности:

индивидуальные, групповая, коллективная.

Программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих. Работы могут проводиться в следующих формах:

1. демонстрационная - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.
2. фронтальная - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.
3. самостоятельная - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль работы обучающихся.

Доминирующей формой работы является индивидуальная, но в некоторых случаях возможно применение групповой и коллективной.

В процессе работы с учащимися используются следующие методы и приёмы воспитания: беседа, рассказ, просмотр материалов, анализ и обсуждение, подготовка сообщений, проектная деятельность, экскурсия, поощрение, замечание, метод естественных последствий, традиции коллектива.

Формы воспитательной работы: праздники объединения, участие в социальных акциях и традиционных мероприятиях МУЦ, досугово-познавательных мероприятиях.

Оценивание результатов воспитательной работы происходит в процессе педагогического наблюдения на протяжении всего периода обучения.

При дистанционном или электронном обучении в случае болезни ребенка или при домашнем обучении при формировании учебного материала применяются существующие интерактивные материалы по предмету. Для обучающихся создаются простейшие, нужные ресурсы и задания. Сокращается время занятия ребенка дома до 30 минут. Теоретический материал представляется в кратком (сжатом) виде, где выделена основная суть. Обучающимся предлагаются разные виды заданий для последующей самостоятельной работы дома. В структуру материала входят следующие содержательные компоненты: учебный материал, включая необходимые иллюстрации; инструкции по его освоению; вопросы и тренировочные

задания; контрольные задания и пояснения к их выполнению. К учебным материалам добавляется инструкции по работе.

Текущий и итоговый контроль осуществляется также в дистанционной форме через организацию обратной связи с использованием электронной почты, соцсетей.

Задания для учащихся размещаются на сайте образовательной организации, в группах объединения в социальных сетях (ВКонтакте), в группах объединения.

Для сохранения здоровья обучающихся предусмотрено использование различных способов здоровьесбережения: устраиваются физкультминутки, гимнастика для глаз, активные коллективные виды работ на занятиях, смена методов преподавания через каждые 10-15 минут урока (словесно-наглядные, самостоятельная работа).

Для педагога дополнительного образования очень важно установить партнерские отношения с родителями, создать атмосферу поддержки и общности интересов, взаимопонимания, сотрудничества и взаимодействия. Поэтому с родителями проводятся родительские собрания, индивидуальные консультации, в конце года – анкетирование на предмет оценки удовлетворенности результатами образовательной и воспитательной деятельности в объединении.

В процессе работы с учащимися используются следующие методы и приёмы воспитания: беседа, рассказ, просмотр материалов, анализ и обсуждение, подготовка сообщений, проектная деятельность, экскурсия, поощрение, замечание, метод естественных последствий, традиции коллектива.

Формы воспитательной работы: встречи с интересными людьми, праздники коллектива, участие в социальных акциях и традиционных мероприятиях МУЦ, досугово-познавательных мероприятиях.

Оценивание результатов воспитательной работы происходит в процессе педагогического наблюдения на протяжении всего периода обучения.

При дистанционном или электронном обучении в случае болезни ребенка или при домашнем обучении при формировании учебного материала применяются существующие интерактивные материалы по предмету. Для обучающихся создаются простейшие, нужные ресурсы и задания. Сокращается время занятия ребенка дома до 30 минут.

Теоретический материал представляется в кратком (сжатом) виде, где выделена основная суть. Обучающимся предлагаются разные виды заданий для последующей самостоятельной работы дома. В структуру материала входят следующие содержательные компоненты: учебный материал, включая необходимые иллюстрации; инструкции по его освоению; вопросы и тренировочные задания; контрольные задания и пояснения к их выполнению. К учебным материалам добавляется инструкции по работе.

Текущий и итоговый контроль осуществляется также в дистанционной форме через организацию обратной связи с использованием электронной почты, соцсетей.

Задания для учащихся размещаются на сайте образовательной организации, в группах объединения в социальных сетях (ВКонтакте), в группах объединения в мессенджерах WhatsApp, Skype, Telegram, направляются по электронной почте.

Воспитательная работа невозможна без тесного контакта с родителями. Для педагога дополнительного образования важно установить партнерские отношения с ними, создать атмосферу поддержки и общности интересов, взаимопонимания, сотрудничества и взаимодействия.

При реализации программы используются **методы морального поощрения** (подбадривание, похвалу, выражение удивления, оказание помощи), стимулирующие работу детей, повышающие эмоционально-познавательное значение труда, вложенного в создание художественного образа.

В программе предусмотрены следующие **виды занятий**:

Комплексные занятия обобщающего и углубляющие–познавательного типа, на которых у детей формируются и воспитываются обобщённые представления об основных понятиях.

Интегрированные занятия

Интегрированное обучение помогает детям соединить получаемые знания в единую систему. Кроме образовательного предназначения интегрированные занятия служат способом активизации обучения и вызывают большой познавательный интерес.

Занятия с применением электронных презентаций

Использование электронных презентаций позволяет значительно повысить информативность и эффективность занятия при объяснении учебного материала, способствует увеличению динамизма и выразительности излагаемого материала.

Обобщающие занятия, контрольные, тестирование позволяющие проводить текущий и итоговый контроль уровня усвоения программы учащимися и вносить необходимые коррективы в организацию учебного процесса.

Материально-техническое обеспечение

1 блок «Компьютерный художник»

Оборудование:

- компьютеры для педагога и учащихся (10 рабочих мест),
- проектор, экран,
- графический редактор Tux Paint

Дидактическое обеспечение:

- образцы готовых компьютерных изображений в электронном виде,
- презентации по тематике занятий,
- карточки с индивидуальными заданиями.

2 блок «Юный шахматист»

Оборудование:

- магнитная доска с набором магнитных фигур,
- наборы шахмат,
- шахматные часы.

Дидактическое обеспечение:

- шахматные задачи.
- кроссворды
- логические задания
- видеоролики,
- мультфильмы,
- презентации

Кадровое обеспечение

Блоки программы ведут педагоги дополнительного образования, имеющие высшее или среднее специальное образование, познания и навыки работы по тематике разделов программы.

Мониторинг образовательных и воспитательных результатов

После изучения каждой темы определяется уровень овладения знаниями, умениями и навыками, предлагаемые данной темой. Инструментарием мониторинга результатов обучения являются:

- входной, текущий, итоговый контроль;
- учет готовых работ;
- творческие задания;
- тематические игры, викторины, кроссворды, тесты.

В конце обучения проводится аттестация обучающихся на основе оценки итоговой работы.

При проведении мониторинга используются следующие методы: тестирование, наблюдение, хронометраж, участие в конкурсах, мини-проекты, оценка выполненных работ.

Используют:

- Тестовый контроль, представляющий собой проверку репродуктивного уровня усвоения теоретических знаний с использованием карточек-заданий по темам изучаемого курса.
- Фронтальная и индивидуальная беседа.
- Решение ситуационных задач, направленных на проверку умения использовать приобретенные знания на практике.
- Решение кроссвордов.

- Игровые формы контроля.

Промежуточный контроль предусматривает участие в конкурсах и выставках разного уровня: городских, областных в области изобразительного искусства.

1 блок «Компьютерный художник»

При определении уровня освоения обучающимся программы педагогу необходимо использовать 3 балльную систему оценки показателей качества результатов обучения.:

- минимальный уровень – 1 балл,
- средний уровень – 2 балла,
- максимальный уровень – 3 балла.

Показатели	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Теоретическая подготовка ребенка		
1.1. Теоретические знания	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	Низкий уровень Ребенок овладел менее чем ½ объема знаний, умений и навыков, предусмотренных программой.
		Средний уровень Ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период.
		Высокий уровень Ребенок полностью овладел знаниями, умениями и навыками, заложенными в программе, имеет высокие достижения (дипломы, грамоты различного уровня)
1.2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Низкий уровень Ребенок избегает употреблять специальные термины.
		Средний уровень Ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой.
		Высокий уровень Специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием.
2. Практическая подготовка ребенка		
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Низкий уровень Ребенок овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков.
		Средний уровень Объем усвоенных умений и навыков составляет более ½.
		Высокий уровень Ребенок полностью овладел знаниями, умениями и навыками, заложенными в программе, имеет высокие достижения
2.2. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	Низкий уровень В работах проявляется начальный (элементарный) уровень развития креативности. Учащийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.
		Средний уровень Работы выполняются на репродуктивном уровне. Ребенок выполняет в основном задания на основе образца.

		Высокий уровень Творческий уровень. Выполняет практические задания с элементами творчества
2.3. Развитие воображения		Низкий уровень Проявления творческого воображения практически незаметны.
		Средний уровень. Проявляет творческое воображение в случае, если педагог оказывают соответствующую помощь. Способен к выполнению творческих заданий самостоятельно.
		Оптимальный уровень Проявляет воображение при выполнении всех творческих заданий.
3. Общеучебные умения и навыки воспитанника		
3.1. Учебно-коммуникативные умения: умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	Низкий уровень. Ребенок испытывает затруднения при работе, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога.
		Средний уровень. Умеет слушать и выполняет задания, данные педагогом. Обращается за помощью при необходимости.
		Высокий уровень. Большую часть заданий выполняет самостоятельно.

2 блок «Шахматы»

При определении уровня освоения учащимся программы используется 3-х балльная система оценки показателей качества результатов обучения:

- минимальный уровень – 1 балл,
- средний уровень – 2 балла,
- максимальный уровень – 3 балла.

Показатели и критерии оценки представлены в виде таблицы.

Показатели	Критерии	Степень выраженности оцениваемого качества
1. Теоретическая подготовка ребенка		
1.1. Теоретические знания	Соответствие теоретических знаний ребенка программным требованиям	Низкий уровень Ребенок овладел менее чем ½ объема знаний, умений и навыков, предусмотренных программой.
		Средний уровень Ребенок освоил практически весь объем знаний, предусмотренных программой за конкретный период.
		Высокий уровень Ребенок полностью овладел знаниями, умениями и навыками, заложенными в программе, имеет высокие достижения (дипломы, грамоты различного уровня)
1.2. Владение специальной терминологией	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Низкий уровень Ребенок избегает употреблять специальные термины.
		Средний уровень Ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой.

		Высокий уровень Специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием.
2. Практическая подготовка ребенка		
2.1. Практические умения и навыки, предусмотренные программой	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Низкий уровень Ребенок овладел менее чем ½ предусмотренных умений и навыков.
		Средний уровень Объем усвоенных умений и навыков составляет более ½.
		Высокий уровень Ребенок полностью овладел знаниями, умениями и навыками, заложенными в программе, имеет высокие достижения
2.2. Творческие навыки	Креативность в выполнении практических заданий	Низкий уровень В работах проявляется начальный (элементарный) уровень развития креативности. Учащийся в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.
		Средний уровень Работы выполняются на репродуктивном уровне. Ребенок выполняет в основном задания на основе образца.
		Высокий уровень Творческий уровень. Выполняет практические задания с элементами творчества
2.3. Развитие воображения	Уровень проявления творческого воображения	Низкий уровень Проявления творческого воображения практически незаметны.
		Средний уровень. Проявляет творческое воображение в случае, если педагог оказывают соответствующую помощь. Способен к выполнению творческих заданий самостоятельно.
		Оптимальный уровень Проявляет воображение при выполнении всех творческих заданий.
3. Общеучебные умения и навыки воспитанника		
3.1. Учебно-коммуникативные умения: умение слушать и слышать педагога	Адекватность восприятия информации, идущей от педагога	Низкий уровень. Ребенок испытывает затруднения при работе, нуждается в постоянной помощи и контроле педагога.
		Средний уровень. Умеет слушать и выполняет задания, данные педагогом. Обращается за помощью при необходимости.
		Высокий уровень. Большую часть заданий выполняет самостоятельно.

Мониторинг воспитательной деятельности в объединении

Методы и формы диагностики воспитательной деятельности могут варьироваться (беседа, игра, наблюдение за деятельностью ребёнка в процессе проведения мероприятия и т.д.).

Показатели	Степень выраженности оцениваемого качества	уровень
1. Терпение	• терпение хватает меньше чем на ½ занятия • терпения хватает больше чем на ½ занятия • терпения хватает на все занятие	низкий средний высокий
2. Толерантность	• нетерпим к людям других взглядов, культурных ориентаций, проявляет недоброжелательность • отношение непоследовательно, ситуативно, нет принципиальной позиции • разрешает конфликты конструктивным путем, способен к сопереживанию и взаимопомощи, демонстрирует доброжелательный стиль поведения	низкий средний высокий
3. Коммуникативность	• не пытается договориться, настаивает на своем. • иногда пытается договориться, строя совместное действие; • сравнивает способы действия и координирует их, строя совместное действие; следит за реализацией принятого замысла	низкий средний высокий

Библиографический список

1 блок «Компьютерный художник»

1. Бешенков С.А. Моделирование и формализация. Методическое пособие, М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2002
2. Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников// Начальная школа, 2005. - № 11. – с. 120-126.
3. Горячев А.В. «Рисуем в «TuxPaint» – М.: Баласс, 2008 г
4. Горячев А.В. Информатика и ИКТ. Мой инструмент компьютер. Учебник для учащихся 3 класса общеобразовательных учреждений. – М.: Баласс, 2008
5. Горячев, Островская: Графический редактор TuxPaint для школьников. Справочник-практикум. М., 2007
6. Мураховский В.И. Компьютерная графика: Популярная энциклопедия. М., 2002.
7. Методическая копилка для учителей начальных классов: Учебное пособие/ Автор – составитель В.П. Шульгина. Изд. 2-е, Ростов Н.Дону: издательство «Феникс», 2002

Интернет-ресурсы:

1. <http://www.tuxpaint.org/>
2. <http://toogeza.com>2007/01/30/420

Дополнительная литература

1. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование, № 1, 3, 4. 1999,
2. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование № 1, 2. 2000
3. Информатика в младших классах. Серия «Информатика в школе».М.: Информатика и образование №1, 2, 3, 4. 2001
4. Соколова И.А. Методические основы педагогики дополнительного образования детей // Дополнительное образование. 2003. №1

Литература для детей и родителей

1. Волина В. Праздник числа (Занимательная математика для детей): Книга для учителей и родителей. М.: Знание, 1993.

2 блок Шахматы»

Для педагогов:

1. Дорофеева А. Хочу учиться шахматам – М.: Russian Chess House, 2008.
2. Калиниченко Н.М. Шахматная стратегия: – М.: ФАИР-ПРЕСС, 2005.
3. Карпов А. Учитесь шахматам. – М.: ЭГМОНТ Россия ЛТД, 2003.
4. Кентлер А. Шахматный букварь-раскраска – М.: ФСРМПНТС, 2005.
5. Пожарский В. Школа шахмат. – Ростов-на-Дону «Феникс», 2008.
6. Сухин И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2004.
7. Сухин И.Г. Шахматы первый год, или Учусь и учу – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2004.
8. Сухин И. Г. Шахматы второй год, или Учусь и учу – Обнинск: «Духовное возрождение», 2008
9. Сухин И. Г., Шахматы для самых маленьких. – М.: «Астрель», 2007
10. Хенкин В., Шахматы для начинающих – М.: «Астрель», 2002

Для детей:

1. Дорофеева А. Хочу учиться шахматам – М.: «Просвещение», 2008.
2. Журавлев Н.И. Шаг за шагом – М.: ФиС, 1986.
3. Зак В.Г. Пути совершенствования – М.: ФиС, 1988.
4. Карпов А.В. Учитесь шахматам – М.: ЭГМОНТ Россия ЛТД, 2003.
5. Кентлер А. Шахматный букварь-раскраска.- М.: ФСРМПНТС, 2005.
6. Сухин И.Г. Удивительные приключения в шахматной стране – Ростов-на-Дону: «Феникс», 2004.
7. Сухин И.Г. Шахматы. Там клетки черно-белые чудес и тайн полны. Часть первая. – Обнинск «Духовное возрождение» 2009
8. Сухин И.Г. Шахматы. Играем и выигрываем. Часть вторая. – Обнинск «Духовное возрождение» 2009

Календарный учебный график

1 блок «Компьютерный художник»

№ занятия	Дата	Тема занятия / формы контроля	Всего часов по программе	Всего часов фактически	Формы контроля/ аттестации
		1. Вводное занятие	1		
1		Знакомство с программой. Инструктаж по охране труда. Пр. Входная диагностика.	1		анкета
		2. Знакомство с графическим редактором Tux Paint	2		
2		Особенности компьютерных изображений и инструментов их создания в Tux Paint. Пр. Игра «Что? Зачем?»	1		Игра
3		Элементы управления графического редактора. Пр. Викторина.	1		Викторина
		3. Графические инструменты редактора Tux Paint	8		
4		Меню «Краска». Пр. Пробная работа с кистями	1		Опрос
5		Цветовая палитра, выбор цвета, кисти и фона. Пр. Раскрашивание готовых рисунков Tux Paint.	1		Практ. задания
6		Порядок рисования и удаление деталей рисунка. Пр. Рисунок «Геометрический орнамент».	1		Практ. задания
7		Нестандартные кисти. Пр. Рисунок «Осень»	1		Рисунок
8		Меню «Линии». Пр. Рисунок «Домик в деревне»	1		Рисунок
9		Меню «Формы»: прозрачные и залитые фигуры. Пр. Рисунок «Строительная площадка».	1		Рисунок
10		Использование меню «Формы» и «Линии». Пр. Рисунок «Кошка и мышка»	1		Рисунок
11		Пр. Рисунок на свободную тему	1		Рисунок
		4. Вставка и редактирование изображений	5		
12		Меню «Штampы». Работа со штампами. Пр. Рисунок «Пингвины».	1		Опрос Рисунок
13		Тематика готовых изображений в меню «Штampы». Пр. Рисунок «Подводный мир».	1		Рисунок
14		Изменение штампов с помощью инструментов редактора Tux Paint. Пр. Рисунок «В мире животных».	1		Рисунок
15		Редактирование готовых изображений из меню «Штampы». Пр. Конкурс рисунков на тему «Цветущий луг»	1		Конкурс
16		Пр. Викторина. Диагностика.	1		Викторина
		5. Текстовые инструменты редактора Tux Paint	2		
17		Меню «Текст»: ввод текста, его редактирование. Пр. Работа с клавиатурой. «Письмо ветерану»	1		Практ. задания
18		Каллиграфический текст. Пр. Рисунок «Открытка к дню рождения»	1		Практ. задания
		6. Специальные возможности редактора Tux Paint	13		
19		Меню «Магия». Инструмент «Заливка». Пр. Работа с готовыми рисунками редактора: «Розетка».	1		Опрос
20		Инструмент «Мел». Пр. Рисунок «Школьная доска»	1		Рисунок
21		Инструмент «Мозаика». Пр. Рисунок «Наряд для модницы».	1		Рисунок
22		Инструмент «Размывание». Пр. Рисунок «Закат»	1		Рисунок
23		Группа инструментов «Кирпичи». Пр. Рисунок «Стройка».	1		Рисунок
24		Инструмент «Каллиграфия». Пр. Конкурс рисунков на тему «Поздравление к празднику».	1		Опрос

25		Инструмент «Искажение». Пр. Рисунок «Солнечный денёк».	1		Рисунок
26		Инструменты «Капанье», «Границы». Пр. Рисунок «Водопад».	1		Рисунок
27		Инструменты «Переворот», «Зеркало». Пр. Рисунок «Отражение».	1		Опрос
28		Инструмент «Калейдоскоп». Пр. Рисунок «Орнамент»	1		Рисунок
29		Инструменты «Снежок», «Снежинка». Пр. Рисунок «Зимняя сказка».	1		Рисунок
30		Инструмент «Волна». Пр. Рисунок «Луна над морем».	1		Рисунок
31		Пр. Конкурс рисунков	1		Конкурс
		5. Воспитательные мероприятия	4		
32		Тематическое занятие «Безопасный интернет». Пр. Викторина.	1		Викторина.
33		Тематическое занятие «День российской науки». Пр. Игра.	1		Игра.
34		Тематическое занятие «День неизвестного солдата». Пр. Кроссворд	1		Кроссворд
35		Тематическое занятие «Главный праздник День Победы» (Ярославцы- герои ВОВ). Пр. Просмотр и обсуждение презентации.	1		Опрос
		6. Итоговые занятия	1		
36		Пр. Викторина по пройденному курсу. Итоговая диагностика.	1		Викторина
		Итого	36		

2 блок «Шахматы»

Календарный учебный график

№ занятия	Дата	Тема занятия / формы контроля	Всего часов по программе	Всего часов по КТП	Формы контроля/ аттестации
		1. Введение	1		
1.		Знакомство с программой. Инструктаж по охране труда. Правила поведения в кабинете. Пр. Входная диагностика.	1		опрос
		2. Сущность игры в шахматы	3		
2.		История шахмат. Шахматная доска. Пр. Просмотр презентации	1		Опрос
3.		Шахматные поля. Начальная позиция фигур на шахматной доске. Пр. «Кто быстрее». Игра «Шахматы-пашки»	1		Практ. задания
4.		Горизонталь, вертикаль, диагональ, центр. Пр. Дидактические игра «Горизонталь, «Вертикаль», «Диагональ».	1		Опрос Игра
		3. Шахматные фигуры	7		
5.		Виды шахматных фигур и их расположение. Пр. Игра «Что общего?».	1		Игра
6.		Пешка, её положение, ходы, взятие фигур. Пр. Разыгрывание кусочков позиций.	1		Практ. задания
7.		Конь, положение, ходы, взятие фигур. Пр.	1		Опрос

		Дидактические игры «Угадай-ка», «Что общего?»			
8.		Слон, положение, ходы, взятие фигур. Пр. Разыгрывание кусочков позиций. Задание «Игра на уничтожение»,	1		Практ. задания
9.		Ладья, положение, ходы, взятие фигур. Пр. Задание «Выиграй фигуру». Игра «Да и нет».	1		Практ. задания
10.		Король и ферзь. Сходство и разница. Рокировка. Пр. Игра «Угадай-ка». Игра полным комплектом фигур.	1		Практ. задания
11.		Легкие и тяжелые фигуры. Особенности пешек. Пр. Игра «Мешочек». Игра полным комплектом фигур.	1		Практ. задания
		4. Цель шахматной партии	2		
12.		Завершение игры Шах, мат, пат, ничья. Пр. Разыгрывание позиций. Игры «Шах или не шах», «Защита от шаха».	1		Игра
13.		Возможность завершения игры: проигрыш, ничья. Пр. Разбор ошибок противника.	1		Практ. задания
		5. Шахматная нотация и ценность шахматных фигур	3		
14.		Стандартные обозначения. Диаграмма. Пр. Игры «Назови горизонталь и вертикаль», «Какого цвета поле».	1		Игра
15.		Порядок записи ходов. Пр. Запись расставленных фигур и расстановку фигур по записи	1		Игра
16.		Ценность фигур. Пр. Дидактические игры «Кто сильнее?», «Обе армии равны».	1		Игры
		6. Простейшие тактические приемы	7		
17.		Двойной удар. Пр. Разыгрывание учебных позиций.	1		Практ. задания
18.		Связка. Виды связок. Пр. Решение шахматных задач.	1		Практ. задания
19.		Использование большего материального перевеса Пр.	1		Практ. задания
20.		Защита. Нападение. Пр. Разбор партий	1		Практ. задания
21.		Открытый шах и двойной. Пр. разыгрывание учебных позиций. Задание: «Шах или мат»	1		Опрос
22.		Линейный мат. Пр. Разбор партий. Задание «Мат в один ход»	1		Практ. задания
23.		Учебные положения на мат в два хода в дебюте Пр. Разыгрывание учебных позиций.	1		Практ. задания
		7. Элементарный эндшпиль	2		
24.		Переход в простые позиции. Пр. Разыгрывание учебных позиций.	1		Практ. задания
25.		Учебные положения на мат в два хода. Пр. Решение задач на мат в два хода.	1		Практ. задания
		8. Шахматные часы	2		
26.		Различные контроли времени. Пр. Разыгрывание шахматных партий с записью	1		Практ. задания
27.		Связь показаний часов с результатом в партии. Пр.	1		Игра

		Дидактические игры: «Найди ошибку», «Повтори игру».			
		9. Игра всеми фигурами из начального положения	4		
28.		Как начинать шахматную партию. Пр. Задания: «Два хода»	1		Практ. задания
29.		Начало партии. Пр. Оценка позиции противника.	1		Практ. задания
30.		Начало партии. Пр. Оценка позиции противника.	1		Опрос
31.		Конец партии. Пр. Анализ своей игры.	1		Игра
		10. Воспитательные мероприятия	4		
32.		Тематическое занятие «Наша безопасность». Пр. Викторина.	1		Викторина
33.		Тематическое занятие «Огонь друг или враг?». Пр. Игра	1		Игра
34.		Тематическое занятие «Этот разный Новый год». Пр. Конкурс знатоков.	1		Конкурс
35.		Тематическое занятие «Всемирный день улыбки». Пр. Игра-путешествие.	1		Игра
		11. Итоговое занятие	1		
36.		Пр. Викторина по пройденному курсу. Блиц-турнир. Итоговая диагностика.	1		Турнир