

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Комитет по образованию Санкт-Петербурга
Администрация Кировского района Санкт-Петербурга
ГБОУ СОШ № 481

РАССМОТРЕНО
Педагогическим
советом ГБОУ СОШ
№481

Дахина Е.О.
Протокол № 7 от «29»
августа 2025 г.

СОГЛАСОВАНО
Председатель МО
учителей начальных
классов

Булашева Л.А.
Протокол № 4 от «28»
августа 2025 г.

УТВЕРЖДЕНО
Директор ГБОУ СОШ
№ 481

Григорьева И.А.
Приказ № 98-од от «29»
августа 2025 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА
(ID 39499)
К дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе

«Шахматы и информатика в играх и задачах»

2025-2026 учебный год

Год обучения: 4
Возраст учащихся: 9-12 лет

Санкт-Петербург
2025

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа предполагает формирование первичных элементов информационной культуры и использует шахматные компьютерные программы в качестве дополнительного образовательно-развивающего компонента.

Направленность ОП –техническая

Цель программы - создать условия для ознакомления с миром информации и возможностями использования вычислительной техники для начального обучения игре в шахматы, а также сформировать психологическую устойчивость в непредвиденных обстоятельствах.

В группу четвертого года обучения принимаются учащиеся, освоившие данную или аналогичную программу предыдущего года обучения или по собеседованию.

Форма и режим занятий

Форма занятий – комбинированная (сочетание теоретических и практических занятий).

Четвертый год обучения.

72 часа (теория – 20 часа, практика – 52 часов).

Режим занятий – 1 раз в неделю по 2 часа;

Фактическое время –72 часов (теория – 20 часов, практика – 52 часа).Программа составлена с учетом выходных и праздничных дней, совпадающих с рабочими днями по расписанию.

Задачи четвёртого года обучения

Обучающие:

- ознакомить с устройствами ввода/вывода, хранения и обработки информации;
- способствовать изучению Word ClipArt, методов создания списков и таблиц;
- ознакомить с различными способами кодирования информации;
- дать представление о модели и её 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 методами реализации различного материального преимущества в конце шахматной партии;
- ознакомить с шахматными тактическими приемами: связкой, открытым шахом, проходным, двойным шахом;
- дать представление о методах реализации различного материального преимущества в конце шахматной партии;
- формировать умение работать с устройствами ввода/вывода, хранения и обработки информации;
- закреплять умение сохранять документы;
- формировать умение удалять и восстанавливать документы;
- закреплять умение создавать текстовые документы и их оформлять, использовать Word ClipArt, создавать списки и таблицы;
- закреплять умение переносить информацию из одного документа в другой;
- развивать умение закодировать и раскодировать информацию по предложенному ключу;
- развивать умение читать простой алгоритм по предложенной блок-схеме;
- формировать умение просматривать WEB-страницы в Internet с помощью браузера;
- формировать умение пользоваться хотя бы одной поисковой системой, для поиска информации в Internet;
- формировать умение создавать несложные мультимедийные презентации в программе PowerPoint;
- развивать способность решать шахматные задачи в несколько ходов;
- развивать способность применять шахматные тактические приемы для решения задач и в игре с соперником.

- формировать умение реализовывать различное материальное преимущество в конце шахматной партии

Развивающие:

- способствовать развитию памяти, внимания;
- способствовать развитию логического мышления;
- способствовать развитию творческой активности;
- развивать эмоциональную сферу личности;
- способствовать развитию речи учащихся;
- способствовать расширению кругозора;
- выявлять и поддерживать одаренных учащихся

Воспитательные:

- формировать положительное отношение к обучению;
- формировать у детей навыки работы в коллективе;
- формировать настойчивость, выдержку, волю к победе;
- формировать стремление к успеху через труд.

Календарно-тематический план

№	Дата занятия		Название раздела, темы	Кол-во часов	Примечание
	Планируемая	Фактическая			
1.			Введение. 1. Правила поведения в кабинете информатики. 2. Правила техники безопасности. (инструкции 90, 13, 101, 102) 3. Ознакомление с программой обучения.	1	
2.			Введение 1. Правила поведения в кабинете информатики. 2. Правила техники безопасности. Разбор ситуаций, в которых нарушены правила безопасности в компьютерном классе.	1	
3.			Тема 1. Операционная система. Рабочий стол Работа с окнами	1	
4.			Тема 1. Операционная система Устройства ввода/вывода информации, ее переработка и хранение Программное обеспечение компьютера (операционная система, прикладные программы)	1	
5.			Тема 2. Программы текстовый редактор Word Работа с текстом - ввод символов, исправление ошибок, перемещение по тексту, Буфер Обмена. Сохранение документа	1	
6.			Тема 2. Программы текстовый редактор Word Работа с текстом, форматирование шрифта	1	
7.			Тема 9. Шахматные программы Мат в два хода Игра с начальной позиции	1	
8.			Тема 9. Шахматные программы Мат в два хода Игра с начальной позиции	1	
9.			Тема 2. Программы текстовый редактор Word Перемещение и копирование информации в тексте документа	1	
10.			Тема 2. Программы текстовый редактор Word Создание списков	1	
11.			Тема 2. Программы текстовый редактор Word Списки нумерованные и маркированные	1	

12.			Тема 2. Программы текстовый редактор Word ClipArt Создание списков	1	
13.			Тема 9. Шахматные программы Связка	1	
14.			Тема 9. Шахматные программы Связка. Как бороться со связкой	1	
15.			Тема 2. Программы текстовый редактор Word ClipArt Создание списков	1	
16.			Тема 2. Программы текстовый редактор Word Перемещение и копирование информации в тексте документа Сохранение документа	1	
17.			Тема 9. Шахматные программы Использование большого материального перевеса в конце партии. Эндшпиль.	1	
18.			Тема 9. Шахматные программы Использование большого материального перевеса в конце партии. Эндшпиль. Правило квадрата	1	
19.			Тема 2. Программы текстовый редактор Word Создание художественной надписи WordArt Фигурная рамка страницы	1	
20.			Тема 2. Программы текстовый редактор Word Создание таблицы в документе, заполнение таблицы информацией	1	
21.			Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль. Учебные примеры и задачи	1	
22.			Тема 2. Программы текстовый редактор Word Самостоятельная работа	1	
23.			Тема 2. Программы текстовый редактор Word Самостоятельная работа	1	
24.			Тема 3. Освоение совместных действий при работе с двумя программами Буфер Обмена. Перемещение и копирование информации в тексте документов	1	
25.			Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль. Король с пешкой против короля	1	
26.			Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль. Учебные примеры и задачи	1	
27.			Тема 3. Освоение совместных действий при работе с двумя программами Буфер Обмена. Перемещение и копирование информации в тексте документов	1	
28.			Тема 4. Кодирование информации Кодирование, как способ обработки информации	1	
29.			Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль. Учебные примеры и задачи	1	
30.			Тема 4. Кодирование информации Кодирование информации по предложенному коду	1	
31.			Тема 4. Кодирование информации Кодирование информации по предложенному коду Шарады	1	
32.			Тема 9. Шахматные программы Отдаленная проходная	1	
33.			Учебно-массовое мероприятие		
34.			Учебно-массовое мероприятие		
35.			Инструктаж по ОТ (инструкции 90, 13, 101, 102) Тема 9. Шахматные программы Отдаленная проходная. Учебные примеры. Задачи	1	
36.			Тема 5. Моделирование Модель и ее виды	1	

37.		Тема 5. Моделирование моделирование разных фигур из танграмма; сборка фигурки с подсказкой; собери фигурку без подсказки.	1	
38.		Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль. Отдаленная проходная	1	
39.		Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль. Защищенная проходная	1	
40.		Тема 6. Алгоритм Свойства алгоритма, его виды Разбор порядка действий; Работа с числовыми рядами	1	
41.		Тема 6. Алгоритм Свойства алгоритма, его виды Создание линейного и разветвленного алгоритма, циклического алгоритма	1	
42.		Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль.	1	
43.		Тема 6. Алгоритм Способы записи алгоритмов Словесное описание алгоритма. Блок-схема алгоритма	1	
44.		Тема 6. Алгоритм Выбор алгоритма для ряда чисел	1	
45.		Тема 6. Алгоритм Блок-схема Составление примера по блок-схеме; Составление блок-схемы по примеру	1	
46.		Тема 6. Алгоритм Блок-схема Составление примера по блок-схеме; Составление блок-схемы по примеру	1	
47.		Тема 9. Шахматные программы Проведение игры в ладейных окончаниях	1	
48.		Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль. Решение задач	1	
49.		Тема 9. Шахматные программы Выигрыш фигуры	1	
50.		Тема 7. Знакомство с Internet Что такое Internet? Гиперссылки	1	
51.		Тема 7. Знакомство с Internet Знакомство с окном Internet Explorer. Как найти информацию?	1	
52.		Тема 7. Знакомство с Internet Безопасная работа в Internet	1	
53.		Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль. Ладейные окончания	1	
54.		Тема 9. Шахматные программы Эндшпиль. Ладейные окончания	1	
55.		Тема 7. Знакомство с Internet Элементы мультимедиа на Web-страницах. Поисковые ресурсы Internet	1	
56.		Тема 7. Знакомство с Internet поиск информации, результаты поиска; сохранение найденной информации на компьютере	1	
57.		Тема 8. Введение в мультимедиа 1. PowerPoint – программа электронных презентаций. 2. Знакомство с интерфейсом программы. 3. Знакомство с возможностями программы	1	
58.		Тема 8. Введение в мультимедиа Создание презентации Слайды и их объекты	1	

59.		Тема 8. Введение в мультимедиа Работа с текстовой информацией	1	
60.		Тема 8. Введение в мультимедиа Работа с графической информацией	1	
61.		Тема 9 Шахматные программы Игровые программы	1	
62.		Тема 8. Введение в мультимедиа Оформление слайдов, цветовые схемы	1	
63.		Тема 8. Введение в мультимедиа Эффекты анимации и их настройки	1	
64.		Тема 8. Введение в мультимедиа Показ презентации	1	
65.		Тема 9 Шахматные программы Игровые программы	1	
66.		Тема 9 Шахматные программы Тест по пройденным темам	1	
67.		Итоговое занятие Самостоятельная работа «Я и мой класс/моя школа»	1	
68.		Итоговое занятие Самостоятельная работа «Я и мой класс/моя школа»	1	
69.		Итоговое занятие Самостоятельная работа «Я и мой класс/моя школа»	1	
70.		Итоговое занятие Обсуждение выполненных работ	1	
71.		Учебно-массовое мероприятие	1	
72.		Техника безопасности летом на отдыхе Учебно-массовое мероприятие	1	
Итого			72	

Содержание образовательной программы четвертого года обучения

Введение

1. Правила поведения в кабинете информатики.
2. Правила техники безопасности. Разбор ситуаций, в которых нарушены правила безопасности в компьютерном классе.
3. Знакомство с курсом обучения 4-го года.

Тема 1. Операционная система.

1. Устройства ввода/вывода информации, ее переработка и хранение.
2. Программное обеспечение компьютера (операционная система, прикладные программы).
3. Рабочий стол.

Практическая часть:

- работа с окнами;
- удаление и восстановление документов.

Тема 2. Программы текстовый редактор Word.

1. Буфер Обмена.
2. Перемещение и копирование информации в тексте документа.
3. Таблицы.
4. Программы WordArt, ClipArt.

Практическая часть:

- работа с текстом - ввод символов, исправление ошибок, перемещение по тексту, форматирование шрифта;
- создание списков;
- сохранение документа, работа с Буфером Обмена, перемещение и копирование информации в тексте документа;
- создание таблицы в документе, заполнение таблицы информацией;
- создание художественной надписи WordArt;
- добавление в текст объектов ClipArt;

- создание фигурной рамки страницы.

Тема 3. Освоение совместных действий при работе с двумя программами.

1. Буфер Обмена.
2. Перемещение и копирование информации в тексте документа.

Практическая часть:

- сохранение документа;
- работа с Буфером Обмена;
- перемещение и копирование информации в тексте документа.

Тема 4. Кодирование информации.

Кодирование, как способ обработки информации.

Практическая часть:

- решение шарад;
- кодирование информации по предложенному коду.

Тема 5. Моделирование.

Модель и моделирование.

Практическая часть:

- моделирование разных фигур из танграмма;
- сборка фигурки с подсказкой;
- сборка фигурку без подсказки.

Тема 6. Алгоритм.

1. Свойства алгоритма, его виды.
2. Словесное описание алгоритма.
3. Блок-схема алгоритма.

Практическая часть:

- разбор порядка действий;
- работа с числовыми рядами;
- создание линейного и разветвленного алгоритма, циклического алгоритма;
- выбор алгоритма для ряда чисел;
- составление примера по блок-схеме;
- составление блок-схемы по примеру.

Тема 7. Знакомство с Internet.

1. Что такое Internet? Гиперссылки.
2. Элементы мультимедиа на Web-страницах.
3. Безопасная работа в Internet
4. Знакомство с окном Internet Explorer. Как найти информацию?
5. Поисковые ресурсы Internet.

Практическая часть:

- поиск информации, результаты поиска;
- сохранение найденной информации на компьютере.

Тема 8. Введение в мультимедиа.

1. PowerPoint – программа электронных презентаций.
2. Знакомство с интерфейсом программы.
3. Знакомство с возможностями программы.
4. Слайды и их объекты.

Практическая часть:

- создание презентации;
- работа с текстовой информацией;
- работа с графической информацией;

- оформление слайдов, цветовые схемы;
- освоение эффектов анимации и их настроек.

Тема 9. Шахматные программы.

1. Связка.
2. Использование большего материального перевеса в конце партии. Эндшпиль. Правило квадрата.
3. Король с пешкой против короля.
4. Отдаленная проходная. Защищенная проходная.

Практическая часть:

- мат в два хода;
- связка;
- использование большего материального перевеса в конце партии;
- король с пешкой против короля;
- выигрыш фигуры;
- проведение игры в ладейных окончаниях;
- проведение итогового теста по решенным задачам.

Итоговое занятие.

Практическая часть:

- Самостоятельная работа «Расписание уроков».
(текстовый документ Word + готовые изображения из сети Internet)
- Самостоятельная работа «Я и мой класс/моя школа».
(презентация в PowerPoint, с использованием фотографий и готовых изображений из сети Internet)

Учебно-массовые мероприятия

Участие в мероприятиях, проводимых согласно плану учебно-массовых мероприятий в организации, составляемому ежегодно.

Планируемые результаты четвёртого года обучения

Предметные

- знание устройств ввода/вывода, хранения и обработки информации;
- знание различных способов 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 тактических приемов в шахматной игре: связка, открытый шах, проходная, двойной шах;
- умение реализовывать различное материальное преимущество в конце шахматной партии;
- умение работать с устройствами ввода/вывода, хранения и обработки информации;
- умение сохранять документы;
- умение удалять и восстанавливать документы;
- умение создавать текстовые документы и их оформлять, использовать Word ClipArt, создавать списки и таблицы;
- умение переносить информацию из одного документа в другой;
- умение закодировать и декодировать 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;
- умение создавать несложные мультимедийные презентации в программе PowerPoint;
- способность решать шахматные задачи в несколько ходов;

- способность применять шахматные тактические приемы для решения задач и в игре с соперником.

Метапредметные

- сформированность адекватной самооценки учебных достижений;
- способность осуществлять взаимоконтроль в учебной деятельности;
- получение опыта организации собственной учебной деятельности на основе сформированных регулятивных учебных действий;
- 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)

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для учащихся

1. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. 1-4 класс. Учебник для общеобразовательных учреждений. – М.: Просвещение, 2013
2. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. Рабочая тетрадь. 1-4 класс. М.: Просвещение, 2013
3. Семенов А. Л., Рудченко Т. А. Информатика. Тетрадь проектов. 1-4 класс. М.: Просвещение, 2013
4. Авербах, Ю. Путешествие в шахматное королевство / Ю.Авербах, М.Бейлин – М.: Детская литература, 1972.
5. Доктор Бит: Информатика для начинающих, 1 ступень. – М.: Стрекоза, 2009.
6. Доктор Бит: Информатика для начинающих, 2 ступень. – М.: Стрекоза, 2009.
7. Симонович, С.В. Компьютер для детей. Моя первая информатика. – М.: Аст-пресс школа, 2005.
8. Образовательный комплект «Кирилл и Мефодий». Начальная школа. Математика: 4класс. Окружающий мир: 4 класс. Русский язык: 4 класс.
9. Сухин, И. Приключения в Шахматной стране. – М.: Педагогика, 1996.
10. Шахматная школа для 4 – 2 разрядов. ЗАО «Информсистемы».
11. <http://www.solnet.ee> - СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash-игры, мульты, раскраски, загадки, сказки.
12. <http://www.coderussia.ru/> - Всероссийская образовательная акция «Час кода»
13. Образовательная платформа Учи.ру(Uchi.ru)

Для педагогов

1. Занимательные задачи по информатике / сост. Л.Л. Босова, А.Ю. Босова, Ю.Г. Коломенская. – 3-е изд., испр. – М.: БИНОМ. - Лаборатория знаний, 2007
2. Контрольно измерительные материалы. Информатика. 4 класс / Сост. О.Н. Масленикова. – М.: ВАКО, 2016. – 64 с. – (Контрольно-измерительные материалы).
3. Информатика. Рабочие программы. 1 – 4 классы / сост. Т.А. Рудченко. А.Л. Семенов – М.: Просвещение, 2013.
4. Материалы для внеклассной работы по информатике / сост. Д.М. Златопольский. – М.: Чистые пруды, 2008 г. (Библиотека «Первое сентября», серия «Информатика», Вып. 19).

5. Бибик,Ю. «Методическое пособие по повышению уровня интеллектуального развития ребенка в 6-9 лет на основе шахмат и логических игр». – Л.: 1990.
6. Волина,В.В. Весёлая грамматика. Фразеология. – М.: Дрофа, 2003.
7. Гик,Я. Математика на шахматной доске. – М.: 1976.
8. Информатика. Начальный курс. / под ред. Н.В.Макаровой. – СПб.: Питер, 2002.
9. Тур,С.Н. Первые шаги в мире информатики / С.Н.Тур, Т.П.Бокучава. – ВHV-СПб.: 2006.
10. Шахматная школа для 4 – 2 разрядов. ЗАО «Информсистемы».
11. <http://www.solnet.ee> - СОЛНЫШКО. Портал для детей и любящих их взрослых. Конкурсы, сценарии, flash-игры, мульты, раскраски, загадки, сказки...
12. <http://www.kchess.spb.ru> - Шахматный Кировский детский центр.
13. <http://www.rebenok.com/info/library/computer/53649/> - КОМПЬЮТЕР: вредные для здоровья факторы и как их уменьшить.
14. <http://www.infoznaika.ru/>- Международная игра конкурс по информатике Инфознайка
15. Образовательная платформа Учи.ру(Uchi.ru)