

муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Глинковская
средняя школа» муниципального образования «Глинковский район» Смоленской
области

Принята на заседании
методического (педагогического) совета
от «22» августа 2023г.
Протокол № 1

Утверждаю:
Директор школы
Жевлакова И.В. *И.В. Жевлакова*
«22» августа 2023г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
технической направленности
«Азы компьютерной грамотности»
Возраст обучающихся: 10-11 лет
Срок реализации: 1 год**

Автор-составитель:
Новикова Анастасия Андреевна

с. Глинка 2023 г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная образовательная общеразвивающая программа «Азы компьютерной грамотности» составлена в соответствии требованиями следующих нормативных документов:

- Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 г. N 273-ФЗ
- Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам (Приказ Минпросвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196)
- Об утверждении санитарных правил СН 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи» (Постановление от 28 сентября 2020 г. № 28)
- Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (Письмо Минобрнауки РФ «О направлении информации» от 18 ноября 2015 г. N 09- 3242)
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 г. (Распоряжение Правительства РФ от 31 марта 2022года №678-р).

Направленность программы: техническая.

Вид программы: модифицированная.

Уровень программы: стартовый.

Актуальность программы состоит в том, что она готовит детей к программно-технической деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе с ПК.

Отличительные особенности программы. Данная программа позволяет детям приобрести устойчивые навыки работы на персональном компьютере, обеспечивает развитие внимания, памяти, мышления, познавательных интересов обучающихся.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена потребностью общества в расширении использования информационно-компьютерных технологий во всех сферах жизни и особенно для повышения образовательного уровня учащихся, их развития и социализации.

Программа включает в себя:

- теоретический материал;
- задания практического характера;
- задания творческого характера.

Основные рассматриваемые понятия:

объекты, информация, информационные технологии.

Материал программы изучается на протяжении всего курса концентрически, так что объем соответствующих понятий возрастает.

Адресат программы: Возраст детей, участвующих в реализации данной общеразвивающей программы: от 9 до 11 лет.

Объем программы: 68 ч

Форма организации образовательного процесса: очная.

Виды занятий - практические занятия, выполнение самостоятельной работы, творческие отчеты, соревнования, презентации.

Срок освоения программы — 1 год.

Режим занятий — 2 раза в неделю по 1 ч.

Цель программы: формирование компетентностей в области получения и обработки информации, развитие творческих способностей обучающихся посредством современных компьютерных технологий.

Задачи:

образовательные:

- сформировать первоначальные представления о свойствах информации и способах работы с ней;
- сформировать первоначальные представления о компьютере и сферах его применения;
- сформировать умения и навыки работы с информацией;
- сформировать практические умения и навыки работы на ПК;
- сформировать знания об информационных технологиях и их применении.

развивающие

- развивать память, внимание, наблюдательность;
- развивать абстрактное и логическое мышление.

воспитательные:

- воспитывать информационную культуру;
- воспитывать настойчивость, организованность, аккуратность;
- воспитывать культуру общения, ведения диалога,
- воспитывать навыки здорового образа жизни.

Планируемые результаты

Личностные: сформируют интерес к предметно-исследовательской деятельности, положительное отношение к процессу познания, научатся проявлять внимание, желание больше узнать;

Метапредметные:

· *Познавательные:* научатся осуществлять поиск и выделять необходимую информацию; научатся применять методы информационного поиска, в том числе с помощью компьютерных средств. *Регулятивные:* научатся принимать и сохранять учебную задачу, понимать смысл инструкции педагога и вносить в нее коррективы, смогут самостоятельно планировать свои действия в соответствии с учебными задачами, различая способ и результат собственных действий; научатся самостоятельно находить несколько вариантов решения учебной задачи, осуществлять пошаговый контроль под руководством учителя и самостоятельно

· *Коммуникативные:* научатся в работе парами и группами, строить монологические высказывания; будут уметь контролировать свои действия в коллективной работе; научатся выслушивать и принимать различные точки зрения, учитывая позицию партнера в общении.

Предметные: приобретут первоначальные представления о компьютерной грамотности, умение представлять, анализировать и интерпретировать данные, использовать знаково-символические средства представления информации; научатся вводить текст с помощью клавиатуры, будут знать и соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером, набирать текст и исправлять ошибки в пределах строки, научатся самостоятельно создавать изображения с использованием графических примитивов и редактировать их.

Условие реализации программы

Для реализации программы созданы необходимые и специальные условия соответствующие «Санитарно-эпидемиологическим требованиям к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (утверждено постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 04.07.2014 № 41)». Кабинет для занятий – это светлое, просторное помещение. В нём есть достаточное дневное и вечернее освещение; его легко проветрить. Эстетическое оформление кабинета, чистота и порядок, правильно организованные рабочие места, жалюзи для затемнения. Занятия проходят на базе муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Глинковская средняя общеобразовательная школа»

Программа «Азы компьютерной грамотности» реализуется в ознакомительном обучающем плане и опирается на практическую работу учащихся.

Оборудование :

1. Ноутбуки с операционной системой Windows 7
2. Офисный пакет 2016 года

3. Графический редактор Paint, Paint 3D
4. Папка с практическими занятиями,
5. Папка с информационно раздаточным материалом

Программа может быть адаптирована для занятий с детьми с ОВЗ; проявивших выдающиеся способности; находящихся в трудной жизненной ситуации.

Формы аттестации

Формами входной диагностики является: анкетирование, собеседование с ребенком и наблюдение за работой (фиксируется уровень подготовки).

На *текущем* этапе контроля детям предлагается устный опрос на выявление усвоения полученной информации в течение одного занятия по пройденной теме.

На *промежуточном* этапе контроля детям предлагаются самостоятельные работы, презентации проекта, выставки работ на выявление усвоения полученной информации в течение пройденного раздела программы

На *итоговом* этапе контроля детям предлагается практическая работа с устным опросом на выявление усвоения полученной информации в течение всего курса обучения.

Оценочные материалы

Диагностический инструментарий

Представленные диагностические материалы разработаны к дополнительной образовательной программе «Азы компьютерной грамотности». Содержание диагностического материала позволяет отследить теоретические и практические знания и умения, навыки обучающихся по программе.

Предложенный диагностический материал позволяет выявить:

- Динамику изменения уровней мастерства обучающихся;
- Уровень мотивации выбора и устойчивости интереса;
- Уровень творческих способностей обучающихся.

Тест на 1 полугодие

1. Правила поведения в компьютерном классе:

- А) во время занятий можно перемещаться по классу без разрешения учителя;
- Б) запрещено держать лишние предметы на рабочем столе;
- В) можно приходить во влажной одежде и работать влажными руками.

2. Сколько времени ребенку можно находиться перед компьютером?

- А) 2 часа;
- Б) 1 час;
- В) 15-20 минут.

3. Основное устройство компьютера:

- А) принтер, сканер;
- Б) монитор системный блок, мышь, клавиатура;
- В) диски, флеш- карты.

4. С помощью, каких кнопок можно вводить имя и фамилию:

- А) функциональных;
- Б) цифровых;
- В) буквенных.

5. Сколько щелчков нужно сделать на рабочем столе в области пиктограммы:

- А) 1 щелчок левой кнопкой;
- Б) 3 щелчка левой кнопкой;
- В) 2 щелчка левой кнопкой.

6. Что означает название операционной системы Windows:

- А) программа;
 - Б) окно;
 - В) игры;
7. С помощью какой программы можно рисовать и раскрашивать:
- А) калькулятор;
 - Б) блокнот;
 - В) Paint.
8. Какие инструменты понадобятся для раскрашивания в графическом редакторе Paint.
- А) карандаш;
 - Б) кисть и палитра;
 - В) кисть.
9. Как называется создание разных объектов на компьютере из отдельных деталей:
- А) рисование;
 - Б) моделирование;
 - В) конструирование.

Тест на 2 полугодие

1. Информация, которая представлена с помощью букв, слов и предложений, называется:
- А) текстовая;
 - Б) графическая;
 - В) числовая.
2. Для хранения информации в наше время используются:
- А) наскальные рисунки;
 - Б) компьютеры;
 - В) радиоволны.
3. Мячи растут на дереве:
- А) истинное суждение;
 - Б) ложное суждение.
- Яблоки растут на дереве:
- А) истинное суждение;
 - Б) ложное суждение.
4. Сравнение свойств, предметов или явлений между собой называется:
- А) моделирование;
 - Б) конструирование;
 - В) сопоставление.
5. Множество стульев, столов, шкафов, кроватей называется:
- А) мебель;
 - Б) одежда;
 - В) техника.
6. В жизни часто сталкиваемся с алгоритмами. Они могут называться:
- А) приказ, план, рецепт, порядок действий;
 - Б) модель;
 - В) схема.
7. Способ представления алгоритма с помощью слов называется:
- А) словесным;
 - Б) графическим;
 - В) программой.
8. Представления алгоритма с помощью блоков называется:
- А) программой;

- Б) графическим;
 В) словесным.
 9. Приведите примеры исполнителей.

Критерии оценивания

Правильный ответ – 1 балл

7-9 – высокий уровень обученности

4-6 средний уровень обученности

1-3 низкий уровень обученности

Карта наблюдений

за результатами освоения обучающимся дополнительной общеобразовательной
 общеразвивающей программы «Азы компьютерной грамотности»

Вид диагностики (входящая, промежуточная, итоговая)

| № | ФИО обучающегося | Техника безопасности | Знакомство с компьютером, как с устройством по работе с информацией | Технические навыки сохранения, удаления, копирования | Умение работать в среде текстового редактора «Блокнот» | Умение работать в среде графического редактора «Paint» | Итоговое количество баллов |
|----|------------------|----------------------|---|--|--|--|----------------------------|
| 1. | | | | | | | |
| 2. | | | | | | | |
| 3. | | | | | | | |
| 4. | | | | | | | |
| 5. | | | | | | | |
| 6. | | | | | | | |
| 7. | | | | | | | |
| 8. | | | | | | | |
| 9. | | | | | | | |

Высокий уровень - _____ чел. _____ %

Средний уровень - _____ чел. _____ %

Низкий уровень - _____ чел. _____ %

Оценка результатов

| № | Показатели | Уровень | Баллы |
|----|----------------------|--|-------|
| 1. | Техника безопасности | Высокий: знает и всегда выполняет правило Тб | 2 |
| | | Средний: знает но выполняет при напоминании | 1 |

| | | | |
|----|---|---|---|
| | | педагога | |
| | | Низкий: не выполняет | 0 |
| 2. | Знакомство с компьютером, как с устройством по работе с информацией | Высокий: самостоятельно работает с различными источниками информации | 2 |
| | | Средний: Хорошо развиты навыки работы с информацией – проявляет указанные навыки при поддержке педагога | 1 |
| | | Низкий: слабо развиты умение работать с информацией | 0 |
| 3. | Технические навыки сохранения, удаления, копирования | Высокий: не испытывает особых трудностей при сохранении, копирования и удаления | 2 |
| | | Средний: знает, но выполняет при поддержке педагога | 1 |
| | | Низкий: нуждается в постоянной помощи и контроле педагога | 0 |
| 4. | Умение работать в среде текстового редактора «Блокнот» | Высокий: обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период | 2 |
| | | Средний: объем усвоенный навыков составляет более половины | 1 |
| | | Низкий: слабо развиты указанные навыки | 0 |
| 5. | Умение работать в среде графического редактора «Paint» | Высокий: обучающийся освоил практически весь объем навыков, предусмотренных программой за конкретный период | 2 |
| | | Средний: объем усвоенный навыков составляет более половины | 1 |
| | | Низкий: слабо развиты указанные навыки | 0 |

Подведение итогов

Высокий уровень – 8 – 10 балл

Средний уровень – 6 – 7 балл

Низкий уровень - 0 – 5 балл

Критерии оценивания презентаций (баллы)

| Параметры оценивания презентации | Выставляемая оценка |
|---|---------------------|
| Соответствие презентации заявленной теме задания | |
| Соответствие оформления презентации основным требованиям | |
| Наличие и обоснованность графического оформления | |
| Соответствие анимационных эффектов содержательной части задания | |
| Представление презентации | |
| Итоговое количество баллов: | |

На презентацию заполняется таблица, где 1 балл – это низкий уровень, 2 балла – это средний уровень, 3 балла – высокий уровень.

Итоговое количество баллов:

Низкий уровень 5 - 7

Средний уровень 8 – 11

Учебный план

| № | Разделы программы | Количество ч | | | Формы контроля |
|-----------|---|--------------|----------|-----------|---|
| | | Всего | Теория | Практика | |
| | Вводные занятия | 2 | 1 | 1 | Собеседование, наблюдение за работой (фиксируется уровень подготовки). |
| 1. | Компьютер | 10 | 3 | 7 | Самостоятельная работа |
| 2. | Информационные технологии | 10 | 2 | 8 | Выставка рисунков |
| 3. | Информация | 10 | 2 | 8 | Анкетирование |
| 4. | Текстовый редактор MS Word | 16 | 2 | 14 | Соревнование «скоропечатников» |
| 5. | Текстовый редактор MS PowerPoint | 18 | 2 | 16 | Создание презентации |
| | Итоговые занятия | 2 | 1 | 1 | Анкетирование. Презентация «Поздравительная открытка». |
| | Всего: | 68 ч | | | |

Содержание учебного плана

Вводные занятия. Техника безопасности.

Теория: Знакомство с группой, планом работы объединения. Знакомство с правилами внутреннего распорядка в учреждении и техникой безопасности при пожаре, при угрозе террористических актов, при передвижении по дороге на занятия и домой, при работе в кабинете информатики. Вводные занятия. Что такое информатика?

Практика: Правила работы за компьютером.

Раздел 1. Компьютер

Тема 1.1. История развития компьютерной техники.

Теория: Компьютер и его основные устройства. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества.

Практика: Работа с мышью. Работа на клавиатуре.

Тема 1.2. Компьютер в жизни общества.

Теория: Компьютер - машина для обработки, хранения и передачи информации. Интернет. Электронная почта.

Практика: Работа с мышью. Работа на клавиатуре.

Тема 1.3. Компьютер и его основные устройства.

Теория: Системный блок и его основные устройства. Обработка информации – процессор, хранения - ОП.

Практика: Кроссворд «Компьютер».

Тема 1.4. Клавиатура. Работа на клавиатуре.

Теория: Клавиатура как основное устройство для ввода информации в компьютер.
Практика: Обучающая игра на компьютере.

Тема 1.5. Работа с мышью. Пиктограммы.

Теория: Одно из основных устройств ввода, предназначенное для управления компьютером. Пиктограммы – значки на рабочем столе.

Практика: Задание с помощью ПК: знакомства с пиктограммами рабочего стола.

Тема 1.6. Понятие об операционной системе.

Теория: Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система. Какие существуют операционные системы.

Практика: Запуск главного меню Windows. Проводник.

Тема 1.7. Главное меню Windows.

Теория: Windows является многозадачной операционной системой. Панели задач.

Практика: Работа с текстами на компьютере в программе Блокнот с использованием буфер обмена.

Тема 1.8. Работа с объектами операционной системы.

Теория: Понятие об операционной системе. Главное меню Windows. Файлы и файловая система.

Практика: Запуск главного меню Windows. Проводник.

Тема 1.9. Хранение информации на компьютере.

Теория: Основные информационные процессы. Память компьютера. Внешние носители. Хранение информации, как основной информационный процесс.

Практика: Работа с использованием ПК. В текстовом редакторе «Блокнот» вводить текстовую информацию и хранить её в памяти компьютера.

Тема 1.10. Файлы и папки.

Теория: Что такое файл. Для чего папки и как нужно их создать.

Практика: Создать папки на «рабочем столе», в «документах». Создать текстовый документ в папке.

Раздел 2. Информационные технологии

Тема 2.1. Графика.

Теория: Графика. Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами. Графические редакторы.

Практика: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. Запуск графического редактора «Paint». Запуск текстового редактора «Блокнот».

Тема 2.2. Какие бывают программы.

Теория: Программное обеспечение – начинка компьютера. Прикладные программы. Графические, текстовые, мультимедийные, аудио и т.п. программы для обработки различных данных.

Практика: Кроссворд «Компьютерные программы».

Тема 2.3. Работа с компьютерными программами.

Теория: Графические, текстовые, аудио и т.п. программы для обработки различных данных.

| | |
|------------------|---|
| <u>Практика:</u> | Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. |
| Тема 2.4. | Графический редактор Paint. |
| <u>Теория:</u> | Создание компьютерного рисунка. Настройка инструментов. Редактирование компьютерного рисунка. Сборка рисунка из деталей. |
| <u>Практика:</u> | В графическом редакторе Paint создать рисунок «Зимний пейзаж» и сохранить его на жестком диске. |
| Тема 2.5. | Электронная почта. |
| <u>Теория:</u> | Информационная услуга интернета - электронная почта. Электронный адрес. Как создать электронную почту. |
| <u>Практика:</u> | Регистрация и создания электронной почты. |
| Тема 2.6. | Обучающие игры и игровые программы. |
| <u>Теория:</u> | |
| <u>Практика:</u> | Обучающая игра на компьютере – Детская энциклопедия Кирилла и Мефодия. |
| Раздел 3. | Информация |
| Тема 3.1. | Информация и органы чувств. |
| <u>Теория:</u> | Зрение, слух, вкус, обоняние, осязание являются информационными каналами между внешним миром и человеком. |
| <u>Практика:</u> | Задания на карточках: определить виды информации. |
| Тема 3.2. | Общение как информационный процесс. |
| <u>Теория:</u> | Сообщение, принимаемое человеком содержит для него информацию, если заключенные в сообщении сведения являются для этого человека новыми и понятными. |
| <u>Практика:</u> | Викторина по теме «Источник и приемник информации». |
| Тема 3.3. | Элементы логики. |
| <u>Теория:</u> | Человек и обработка информации. Логика – слова. Результат получения информации. |
| <u>Практика:</u> | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. ✓ Обучающая игра на компьютере: дополнить пары недостающими элементами и создавать новую пару. |
| Тема 3.4. | Отношения между множествами. Объединение множеств. |
| <u>Теория:</u> | Множества. Подмножества. Множества и операции с ними. |
| <u>Практика:</u> | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Игра «Всё наоборот». ✓ Обучающая игра на компьютере: знакомство с элементами множества, выделить группы внутри множества. |
| Тема 3.5. | Модель и её виды. |
| <u>Теория:</u> | Что такое модель. Натурные и информационные модели. Карты, планы, схемы, таблицы графики, рисунки, чертежи – информационные графические модели. |
| <u>Практика:</u> | Создать таблицу в программе Paint и сохранить её. |

| | |
|------------------|--|
| Тема 3.6. | Моделирование. |
| <u>Теория:</u> | Что такое моделирование. |
| <u>Практика:</u> | Обучающая игра на компьютере диск «Мир информатики». |
| Тема 3.7. | Алгоритм. Свойства алгоритмов. |
| <u>Теория:</u> | Что такое алгоритм? Свойства алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Какие бывают алгоритмы. |
| <u>Практика:</u> | <ul style="list-style-type: none"> ✓ Выполнять задание на карточке: задача «перевозчик». ✓ Задание с использованием ПК: читать и определить тип каждого алгоритма. |
| Тема 3.8. | Координаты. |
| <u>Теория:</u> | Координаты точки. Нахождение точки по координатам (X,Y). |
| <u>Практика:</u> | Создать рисунок, соединяя точки по заданным координатам. |
| Тема 3.9. | Линейный и разветвлённый алгоритмы. |
| <u>Теория:</u> | Правила создания линейного и разветвлённого алгоритма. |
| <u>Практика:</u> | В программе Блокнот создать линейный алгоритм. |
| Тема 3.10. | Составление разветвлённых алгоритмов. |
| <u>Теория:</u> | Правила создания разветвлённого алгоритма. |
| <u>Практика:</u> | Найти пример применения разветвлённого алгоритма в известных сказках. |
| Раздел 4. | Текстовый редактор MS Word |
| Тема 4.1. | Запуск программы. |
| <u>Теория:</u> | Назначение текстового редактора MS Word . Заголовок окна. Строка меню. Вкладки и команды. |
| <u>Практика:</u> | Запустить программу MS Word . |
| Тема 4.2. | Ввод текста. Работа в Word XP. |
| <u>Теория:</u> | Основные правила для создания текста в программе Word XP. |
| <u>Практика:</u> | Создать текст в программе Word и сохранить. |
| Тема 4.3. | Форматирование текста. |
| <u>Теория:</u> | Что такое форматирование текста. |
| <u>Практика:</u> | Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. |
| Тема 4.4. | Вставка таблицы. Рисунки и таблицы. |
| <u>Теория:</u> | Способы вставка таблицы в программе Word. Создание рисунка в программе Word. |
| Тема 4.5. | Вставка рисунка. |
| <u>Теория:</u> | Вкладка «Вставка» - вставка рисунка из файла, вставка готовых фигур, таких как стрелки, элементы блок – схемы, круги. |
| <u>Практика:</u> | Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. Вставка рисунка из файла. |

| | |
|------------------|--|
| Тема 4.6. | Поиск и замена. |
| <u>Теория:</u> | Способы поиска информации в интернете. |
| <u>Практика:</u> | Кроссворд «Поиск». |
| Тема 4.7. | Сохранение и печать документа. |
| <u>Теория:</u> | Вкладка «Файл». Правила сохранения и печати документа в программе Word. |
| <u>Практика:</u> | Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. |
| Раздел 5. | Текстовый редактор MS PowerPoint |
| Тема 5.1. | Запуск программы. Главное окно. |
| <u>Теория:</u> | Назначение текстового редактора MS PowerPoint . Заголовок окна. Строка меню. Вкладки и команды. |
| <u>Практика:</u> | Запустить программу MS PowerPoint . |
| Тема 5.2. | Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации. |
| <u>Теория:</u> | Строка меню программы MS PowerPoint . Основные вкладки для создания и настройки презентации. |
| <u>Практика:</u> | Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. |
| Тема 5.3. | Создание новой презентации. |
| <u>Теория:</u> | Алгоритм создания новой презентации. Макет и дизайн слайдов. |
| <u>Практика:</u> | Создать презентацию из пяти слайдов в программе MS PowerPoint по теме «Осень». |
| Тема 5.4. | Просмотр и редактирование данных. |
| <u>Теория:</u> | Команды для просмотра и редактирования презентации в программе MS PowerPoint . |
| Тема 5.5. | Вставка рисунков из коллекции. |
| <u>Теория:</u> | Строка меню в программе MS PowerPoint . Вкладка «Вставка» -вставка рисунка из файла. |
| <u>Практика:</u> | Создать несколько слайдов, используя коллекцию программы. |
| Тема 5.6. | Вставка автофигуры. |
| <u>Теория:</u> | Вставка готовых фигур, таких как прямоугольники, линии, круги, стрелки, элементы блок – схемы. |
| <u>Практика:</u> | Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. |
| Тема 5.7. | Настройка смены слайдов. Настройка анимации. Произвольный показ. |
| <u>Теория:</u> | Строка меню. Вкладка «Анимация» и «Показ слайдов». |
| <u>Практика:</u> | Настроить презентацию. |
| Тема 5.8. | Предварительный просмотр. Настройка печати. |
| <u>Теория:</u> | Как нужно организовать предварительный просмотр и настроить печать. |
| <u>Практика:</u> | Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. |
| Тема 5.9. | Удаление лишних сведений из презентации. |

Теория: Алгоритм для удаления лишних сведений из презентации.

Практика: Демонстрация презентации.

Итоговые занятия

Теория: Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК.

Практика: Итоговая работа: Презентация «Поздравительная открытка».

Календарный учебный график

| № | Месяц | Форма занятия | Кол-во ч | Тема занятия | Форма контроля |
|----|-------|-------------------------|----------|---|---------------------------|
| 1 | | Беседа | 1 | Знакомство с правилами внутреннего распорядка. Техника безопасности при работе на ПК. | тест |
| 2 | | Беседа | 1 | Что такое информатика? Правила работы за компьютером. | Педагогическое наблюдение |
| 3 | | Беседа, игра | 1 | Компьютер и его основные устройства. История развития компьютерной техники. Компьютер в жизни общества. | тест |
| 4 | | Беседа, игра | 1 | Компьютер - машина для обработки, хранения и передачи информации. Интернет. Электронная почта. | собеседование |
| 5 | | Интегрированное задание | 1 | Клавиатура как основное устройство для ввода информации в компьютер. | Педагогическое наблюдение |
| 6 | | Практикум | 1 | Работа с мышью. Пиктограммы. | Устный опрос |
| 7 | | Практикум | 1 | Понятие об операционной системе. | Педагогическое наблюдение |
| 8 | | Практикум | 1 | Главное меню Windows. | Педагогическое наблюдение |
| 9 | | Практикум | 1 | Работа с объектами операционной системы. | Педагогическое наблюдение |
| 10 | | Интегрированное задание | 1 | Хранение информации на компьютере. | Устный опрос |
| 11 | | Интегрированное задание | 1 | Файлы и папки. | Собеседование |
| 12 | | Интегрированное задание | 1 | Графика. Знакомство с видами программ. Программы для работы с текстами. | Собеседование |
| 13 | | Практикум | 1 | Графика. Знакомство с видами программ. Графические редакторы. | Педагогическое наблюдение |

| | | | | | |
|----|--|-------------------------|---|--|----------------------------------|
| 14 | | Беседа | 1 | Какие бывают программы. | Собеседование |
| 15 | | Интегрированное задание | 1 | Какие бывают программы. Повторение. | Кроссворд |
| 16 | | Практикум | 1 | Работа с компьютерными программами. | Педагогическое наблюдение |
| 17 | | Практикум | 1 | Работа с компьютерными программами. Закрепление. | Зачёт |
| 18 | | Практикум | 1 | Графический редактор Paint. | Педагогическое наблюдение |
| 19 | | Интегрированное задание | 1 | Электронная почта. | собеседование |
| 20 | | Беседа, игра | 1 | Обучающие игры и игровые программы. | Педагогическое наблюдение, зачёт |
| 21 | | Беседа, игра | 1 | Информация и органы чувств. | Устный опрос |
| 22 | | Беседа | 1 | Общение как информационный процесс. | Устный опрос |
| 23 | | Беседа, игра | 1 | Элементы логики. | Педагогическое наблюдение, зачёт |
| 24 | | Игра | 1 | Отношения между множествами. Объединение множеств. | собеседование |
| 25 | | Практикум | 1 | Модель и её виды. | Педагогическое наблюдение |
| 26 | | Игра | 1 | Моделирование. | Тест |
| 28 | | Интегрированное задание | 1 | Алгоритм. Свойства алгоритмов. | Педагогическое наблюдение |
| 29 | | Беседа | 1 | Координаты. | Устный опрос |
| 30 | | Практикум | 1 | Линейный и разветвлённый алгоритмы. | Педагогическое наблюдение |
| 31 | | Интегрированное задание | 1 | Составление разветвлённых алгоритмов. | Устный опрос |
| 32 | | Беседа, игра | 1 | Назначение текстового редактора MS Word. | Устный опрос |
| 33 | | Интегрированное задание | 1 | Заголовок окна. Строка меню. Вкладки и команды. | Педагогическое наблюдение |
| 34 | | Беседа | 1 | Ввод текста. Работа в Word XP. | Педагогическое |

| | | | | | |
|----|--|-------------------------|---|---|--------------------------------|
| | | | | | наблюдение |
| 35 | | Интегрированное задание | 1 | Основные правила для создания текста в программе Word XP. | Устный опрос |
| 36 | | Практикум | 1 | Создание текста в программе Word и сохранение. | Собеседование |
| 37 | | Беседа | 1 | Форматирование текста. Что такое форматирование текста. | Педагогическое наблюдение |
| 38 | | Практикум | 1 | Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. | Зачёт |
| 39 | | Беседа, игра | 1 | Рисунки и таблицы. Способы вставка таблицы в программе Word.. | Устный опрос |
| 40 | | Практикум | 1 | Создание рисунка в программе Word | Педагогическое наблюдение |
| 41 | | Практикум | 1 | Создание рисунка в программе Word | Педагогическое наблюдение |
| 42 | | Беседа | 1 | Вставка рисунка. Вкладка «Вставка». | Устный опрос |
| 43 | | Игра | 1 | Вставка рисунка из файла. | Педагогическое наблюдение |
| 44 | | Практикум | 1 | Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. | Зачёт |
| 45 | | Интегрированное задание | 1 | Поиск и замена. Способы поиска информации в интернете. | Кроссворд «Поиск». |
| 46 | | Беседа | 1 | Сохранение и печать документа. | Педагогическое наблюдение |
| 47 | | Практикум | 1 | Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. | Соревнование «скоропечатников» |
| 48 | | Интегрированное задание | 1 | Запуск программы. Главное окно. Назначение текстового редактора MS PowerPoint. . | Устный опрос |
| 50 | | Практикум | 1 | Заголовок окна. Строка меню. Вкладки и команды | Педагогическое наблюдение |
| 51 | | Беседа | 1 | Настройка панелей инструментов. Настройка параметров презентации. Строка меню программы MS PowerPoint. | Собеседование |
| 52 | | Практикум | 1 | Основные вкладки для создания и настройки презентации. Закрепление изученного материала с использованием ПК | Зачёт |

| | | | | | |
|----|--|-------------------------|---|---|---------------------------|
| 53 | | Беседа | 1 | Алгоритм создания новой презентации. Макет и дизайн слайдов. | Педагогическое наблюдение |
| 54 | | Интегрированное задание | 1 | Создание презентации в программе MS PowerPoint. | Педагогическое наблюдение |
| 55 | | Игра | 1 | Просмотр и редактирование данных. Команды для просмотра и редактирования презентации в программе MS PowerPoint. | Устный опрос |
| 56 | | Практикум | 1 | Команды для просмотра и редактирования презентации в программе MS PowerPoint. Закрепление | Тест |
| 57 | | Интегрированное задание | 1 | Вставка рисунков из коллекции. Строка меню в программе MS PowerPoint. | Педагогическое наблюдение |
| 58 | | Практикум | 1 | Вкладка «Вставка» -вставка рисунка из файла. Создание слайдов, используя коллекцию программы | Самооценка |
| 59 | | Практикум | 1 | Вставка автофигуры. Вставка готовых фигур. | Устный опрос |
| 60 | | Игра | 1 | Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. | Педагогическое наблюдение |
| 61 | | Игра | 1 | Настройка смены слайдов. Настройка анимации. | Самооценка |
| 62 | | Практикум | 1 | Строка меню. Вкладка «Анимация» и «Показ слайдов». | Педагогическое наблюдение |
| 63 | | Беседа | 1 | Предварительный просмотр. Настройка печати. | Устный опрос |
| 64 | | Практикум | 1 | Работа по закреплению изученного материала с использованием ПК. | Тест |
| 65 | | Беседа | 1 | Алгоритм для удаления лишних сведений из презентации. | Устный опрос |
| 66 | | Интегрированное задание | 1 | Демонстрация презентации. | Зачёт |
| 67 | | Практикум | 1 | Презентация «Поздравительная открытка». | Итоговая работа |
| 68 | | Игра | 1 | Закрепление изученного материала с использованием ПК. | Анкетирование |

МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

По темам программы планируются различные формы занятий:

- традиционные занятия;
- комбинированные занятия;

- практические занятия.

Ведущими педагогическими технологиями в реализации программы являются технологии развивающего обучения. Одной из составляющих процесса обучения является использование современных информационных коммуникационных технологий.

Методы и приёмы организации учебно-воспитательного процесса

- **словесные** (устное изложение, беседа, рассказ);
- **наглядные** (показ видео и мультимедийных материалов, иллюстраций, наблюдение, показ (выполнение) педагогом, работа по образцу);
- **практический объяснительно-иллюстративный.**

Формы организации обучения: индивидуальные, групповые.

Формы организации учебного занятия: упражнения, показ видеоматериалов, иллюстраций, работа по образцу, соревнования, выставки, презентации.

Педагогические технологии:, технологии проблемного обучения, коллективного взаимообучения, технологии игровой деятельности, технологии дифференцированного обучения, технологии здоровьесбережения.

Учебно-методический комплекс

1. Учебные пособия:

- видеоматериалы
- электронные средства образовательного назначения (слайдовые презентации).

2. Дидактические материалы:

Наглядные пособия

- обучающие компьютерные программы;
- дидактические игры;

Раздаточный материал

- карточки с индивидуальными заданиями;
 - задания для самостоятельной работы;
 - бланки тестов и анкет;
 - бланки диагностических и творческих заданий;
- ##### **3. Методические материалы**
- задания для отслеживания результатов освоения каждой темы;
 - задания для проведения итоговой аттестации обучающихся;
 - компьютеры, ноутбуки, проектор, экран.

Список литературы:

1. Дьячков В.П. Компьютер в быту. – Смоленск: Русич, 2007
2. Евсеев Г., Симонович С. Работа в Windows. – М.: АСТ Пресс, 2008.
3. Журин А.А. Самый современный самоучитель работы на компьютере. М.: АСТ: АКВАРИУМ БУК, 2006.
4. Залогова Л.А. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2004.
5. Информатика. Практикум по информационным технологиям. /Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 2012.
6. Молочков В.П. Практические работы в графическом редакторе Paint. «Информатика и образование», 2008
7. Березин С. Райков С. Internet у вас дома. СПб.: Питер, 2006
8. Денисов В. Word-2003. - М.: ВАКО, 2012
9. Поурочные разработки по информатике. – 2-е изд. – М.: ВАКО, 2006
10. Программно-методические материалы: Информатика. 1-11 кл./ сост. Самовольнова Л.Е. М.: Дрофа, 2007

11. Словарь школьной информатики. /Сост. А.П. Ершов. М.: Советская энциклопедия, 1988

Электронные образовательные ресурсы:

1. <http://kpolyakov.narod.ru/school/ege.htm> (Электронный ресурс)
2. Электронная библиотечная система <http://www.iprbookshop.ru>
3. Комплект Федеральных цифровых информационно-образовательных ресурсов (далее ФЦИОР), помещенный в коллекцию ФЦИОР (<http://www.fcior.edu.ru>);
4. Сетевая методическая служба авторского коллектива для педагогов на сайте издательства <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika>
5. Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов (Электронный ресурс)//<http://school-collection.edu.ru/>
6. Виртуальный компьютерный музей (Электронный ресурс)// <http://www.computer-museum.ru/>