

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.
«22» августа 2023г.
И.В. Жевлакова



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