

Муниципальное автономное общеобразовательное учреждение
«Образовательный комплекс «Лицей №3» имени С.П. Угаровой»
Старооскольского городского округа

Отделение дополнительного образования «Центр детского творчества «Креатив»

РАССМОТРЕНА

на заседании методического
объединения
Протокол от
«28» августа 2020г.
№ 01

РАССМОТРЕНА

на заседании
педагогического совета
МАОУ «ОК «Лицей №3»
имени С.П. Угаровой»
Протокол от
«28» августа 2020 г.
№ 01

УТВЕРЖДЕНА

приказом директора
МАОУ «ОК «Лицей №3»
имени С.П. Угаровой»
Приказ
от «31» августа 2020г.
№ 295

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**

«Компьютерная грамотность»

Уровень программы: базовый

Срок реализации программы: 1 год

Общее количество часов: 216 часов

Возраст учащихся: 9-11 лет

Вид программы: модифицированная

Направленность: техническая

Составитель:

Шестакова Любовь Николаевна,

Быковская Алеся Вячеславовна,

педагоги дополнительного образования

Старый Оскол
2020

Пояснительная записка

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная грамотность» (далее Программа) имеет техническую направленность и соответствует базовому уровню. Она ориентирована на изучение основ компьютерной грамотности в области работы с операционной системой, с офисными технологиями, работой с Интернет и электронной почтой, знакомит учащихся с основами алгоритмизации и программирования.

Актуальность Программы заключается в том, что информационные технологии с каждым годом все глубже проникают в нашу жизнь. Их влияние ощущается повсюду. Они становятся неотъемлемой частью современной ноосферы, и сегодня, пожалуй, не найти такой области человеческих знаний, в которой бы информационные технологии не играли заметную роль.

Новейшие разработки в области информационных технологий требуют новых знаний. Сегодня предприятиям, внедряющим в своей деятельности информационные системы, как никогда необходимы квалифицированные специалисты, разбирающиеся не только в теоретических, но и практических аспектах применения современных ПК. В наше время необходимо начинать готовить будущих «компьютерщиков» уже со школьной скамьи. Какую бы специальность они впоследствии ни выбирали, полученные знания пригодятся в жизни.

При изучении технических дисциплин нельзя отделять одну науку от другой. Происходит интеграция двух-трех, а то и более предметов. Физика, математика, английский язык – это те науки, без знания которых изучить основы компьютерной грамотности очень сложно. Знания, полученные на занятиях в учебных группах позволяют обучающимся применить их и при изучении других предметов, делая процесс обучения более творческим и разнообразным.

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

Отличительная особенность Программы от уже существующих в том, что она дает учащимся понимание основ работы с компьютерными программами. Открывает возможности при минимальном количестве учебного времени не только изучить основные возможности работы, но и увидеть, как их можно использовать для решения разнообразных задач, максимально реализовав именно творческие способности.

Во-первых, содержание программы построено таким образом, чтобы максимально сформировать у обучающихся позитивное отношение к будущей трудовой деятельности.

Во-вторых, особенностью программы является личностно – ориентированный подход в процессе обучения. Для этого у обучающихся

определяется исходный уровень знаний и практических умений, а также их мотивация к занятиям. В дальнейшем, с учётом индивидуальных возможностей, выстраивается образовательная траектория обучения с целью максимального освоения программных заданий.

Адресат программы

Возраст обучающихся по программе от 9- 11 лет. В этом возрасте учащиеся способны более длительное время концентрировать внимание на предмете или задании, умеют писать, читать, считать и решать простые математические задачи, что позволяет выполнять задания быстрее и качественнее. Им интересно проводить время около компьютера, поэтому они охотно изучают возможности компьютера, новые программы.

Срок реализации программы один год. Годовое количество часов по программе – 216 часов. Занятия в группах проводятся 2 раза по 3 часа.

Формы работы, используемые педагогом на занятии

Работа с обучающимися с целью их технического развития требует создания такой системы воспитания и обучения, которая бы учитывала их психологические особенности и способствовала благоприятной атмосфере для реализации и развития личности.

Учитывая психологические особенности обучающихся, занятия проводятся в разнообразных формах: коллективная, творческая работа. Для развития познавательной деятельности используются беседы, рассказы с применением наглядного материала.

Главные требования заключаются в следующем:

1. Признание и понимание личности обучающегося, его творческой деятельности.
2. Особые условия и методы обучения и воспитания (наличие проблемных методов работы, наличие творческих заданий, предоставление свободы выбора способов выполнения задания).
3. Использование обучающих приемов, направленных на развитие особой чувствительности в соответствии с видом деятельности.

Для того, чтобы творческий потенциал обучающегося не угас, по ходу освоения учебного материала используются методы работы, позволяющие сформировать активную творческую позицию.

Принципы:

- принцип творчества (развития образного мышления, уверенности в своих силах);
- принцип единства развития и воспитания;
- принцип сотрудничества участников образовательного процесса и доступность обучения;
- принцип индивидуально-личностного подхода: учет индивидуальных возможностей и способностей каждого обучающегося;
- принцип свободы выбора;

- принцип успешности;
- принцип учета возрастных психологических особенностей, обучающихся при отборе содержания и методов воспитания и развития;
- принцип системности.

Методы:

- наглядный;
- исследовательский;
- практический;
- объяснительно-иллюстративный;
- проблемно-поисковый.

Дидактические и методические материалы:

Наглядные пособия – готовые работы, позволяющие продемонстрировать обучаемым варианты выполнения;

Методические указания о последовательности выполнения отдельных элементов.

Цель программы:

Формирование базовых знаний работы на компьютере и обучение эффективному использованию компьютерной техники в учебной и практической деятельности.

Задачи:

предметные:

- освоить приемы работы в программах: Paint, Word, PowerPoint;
- создать у обучающихся представление об информационной среде, средствах, способах и инструментах работы с ПК;
- научить использовать ПК для работы с документацией (оформление текстов, графических изображений);
- познакомить с технологией мультимедиа

личностные

- помочь обучающимся в самопознании и самореализации личности;
- развить творческий подход к выполнению задания, аккуратность, усидчивость; воспитать у детей:
- интерес к избранному виду деятельности;
- доброжелательное отношение друг к другу, окружающим людям;
- умение работать в группе, коллективе;
- упорство в достижении цели (участие в конкурсах и олимпиадах);
- сформировать устойчивый интерес к обучению и потребности в общении.

метапредметные:

- сформировать навыки учебного труда, самостоятельного добывания знаний;
- развить познавательные способности, мышление, внимание, память, волю.

Учебный план

№ п/п	Наименование разделов и тем	Всего часов	Кол-во часов		Форма контроля/ аттестации
			теория	практика	
1	Введение	2	1	1	
1.1	Вводное занятие.	2	1	1	
2	Знакомство с компьютером	20	10	10	
2.1	Роль компьютера в жизни человека	2	1	1	
2.2	На пороге компьютерной грамотности	4	2	2	
2.3	Основные устройства компьютера	2	1	1	
2.4	Знакомство с клавиатурой. Наш помощник - клавиатура	4	2	2	
2.5	Управляем мышью	2	1	1	
2.6	Знакомство с операционной системой	2	1	1	
2.7	Компьютер – наш помощник в учебе	4	2	2	
3	Учимся рисовать	28	14	14	
3.1	Графический редактор Paint. Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов.	4	2	2	
3.2	Графический редактор Paint Разработка и редактирование изображения. Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.	20	10	10	
3.3	Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков.	4	2	2	
4	Создаем текст	76	38	38	
4.1	Знакомство с программой WORD	8	4	4	
4.2	Набор и редактирование	16	8	8	

	текста. Оформление текста-объявления.				
4.3	Работа с фрагментами текста	8	4	4	
4.4	Вставка и редактирование рисунков Надписи WordArt	8	4	4	
4.5	Изменение параметров макета документа	4	2	2	
4.6	Нумерация и границы страниц	2	1	1	
4.7	Работа с колонками	2	1	1	
4.8	Работа со средствами редактирования и проверки. Средства редактирования текста	8	4	4	
4.9	Работа со средствами редактирования и проверки. Исправление ошибок	4	2	2	
4.10	Создание и редактирование списка	6	3	3	
4.11	Работа с таблицей. Создание таблицы	6	3	3	
4.12	Работа с таблицей. Редактирование таблицы	4	2	2	
5	Создаём презентацию	44	22	22	
5.1	Знакомство с программой Power Point	2	1	1	
5.2	Создание и дизайн слайда.	10	5	5	
5.3	Вставка фигур, рисунков, настройка анимации	14	7	7	
5.4	Линейная презентация	6	3	3	
5.5	Презентация с разветвленной структурой	6	3	3	
5.6	Организация непрерывной циклической демонстрации презентации.	6	3	3	
6	В сети Интернет	42	21	21	
6.1	Интернет и его роль в жизни человека.	2	1	1	
6.2	Основная терминология Internet. Подключение к Internet. Программы-	8	4	4	

	браузеры Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome				
6.3	Способы просмотра и поиска информации. Сохранение информации.	20	10	10	
6.4	Создание почтового ящика. Получение и отправка писем с использованием ящика. Обработка писем.	10	5	5	
6.5	Как защитить компьютер	2	1	1	
7	Итоговое повторение	4	1	3	
7.1	Промежуточные отчеты учащихся	2	1	1	
7.3	Защита проектов	2		2	
	Всего	216	107	109	

Содержание учебного плана

1. Вводное занятие.

Теория: Знакомство с образовательной программой. Правила техники безопасности и поведения в кабинете информатики, ознакомление с историей развития вычислительной техники.

Практика: Изготовление памяток «Техника безопасности в кабинете».

2. Знакомство с компьютером

2.1. Роль компьютера в жизни человека.

Теория: Знакомство с компьютером. Роль компьютера в жизни человека.

Практика: Диагностика ИК-компетентности учащихся.

2.2. На пороге компьютерной грамотности

Теория: ПК как средство работы с информацией, знакомство с устройствами компьютера и их назначением; об устройствах вывода информации; об устройствах ввода информации; об устройствах передачи информации.

Практика: Работа по изменению фона рабочего стола; открытие программ с рабочего стола разными способами; компьютерные игры; выполнение развивающих заданий (соревнования, конкурсы, игры).

2.3. Основные устройства компьютера

Теория: Системный блок, монитор, принтер, сканер, МФУ, компьютерная мышь, клавиатура, web-камера.

Практика: Запуск и выключение основных устройств компьютера.

2.4. Знакомство с клавиатурой. Наш помощник – клавиатура

Теория: Знакомство с клавиатурой и её основными клавишами; знакомство с основной позицией пальцев на клавиатуре; знакомство с устройством «мышь».

Практика: Работа с клавиатурным тренажёром; работа с тренажёром мыши.

2.5. Управляем мышью

Теория: Компьютерная мышь, курсор, щелчок, двойной щелчок, левая и правая кнопки мыши, колесо прокрутки, открытие программы и выход из программы.

Практика: Компьютерная игра.

2.6. Знакомство с операционной системой

Теория: Введение понятия «программа», виды и назначение программ; знакомство с рабочим столом и его элементами; знакомство с программой Блокнот.

Практика: Работа с программой Блокнот; работа по изменению фона рабочего стола; открытие программ с рабочего стола разными способами; компьютерные игры; выполнение развивающих заданий (соревнования, конкурсы, игры).

2.7. Компьютер – наш помощник в учебе

Теория: Знакомство с программой «Несерьезные уроки», знакомство с программой Калькулятор, которая обрабатывает числовую информацию.

Практика: Работа с программой «Несерьезные уроки», работа с программой Калькулятор, использование программного калькулятора для вычислений.

3. Учусь рисовать

3.1. Графический редактор Paint Назначение, возможности, местоположение.

Панель опций, панель инструментов.

Теория: Назначение, возможности, местоположение. Панель опций, панель инструментов. Графический редактор Paint. Панель опций, панель инструментов, палитра, область выделения.

Практика: Освоение навыков работы в графическом редакторе Paint. Создание рисунка в графическом редакторе Paint.

3.2. Графический редактор Paint. Разработка и редактирование изображения. Роль рисунка в жизни современного общества. Программа Paint: назначение, возможности, экранный интерфейс.

Теория: Разработка и редактирование изображения. Палитра, распылитель, заливка, масштаб, ластик, редактирование изображения.

Практика: Выставка рисунков.

3.3. Графический редактор Paint. Копирование, печать рисунков.

Теория:

Копирование, печать рисунков. Копирование, печать рисунка.

Практика:

освоение навыков работы в графическом редакторе Paint.

4. Создаем текст

4.1. Знакомство с программой WORD

Теория: Программа **WORD**, запуск программы. Программа **WORD**, окно программы, элементы окна, программы, документа.

Практика: Создание и сохранение документа, сохранение документа под другим именем.

4.2. Набор и редактирование текста. Оформление текста-объявления.

Теория: Ввод текста, непечатаемые знаки, отмена, возврат и повтор действий, параметры шрифта, цвет текста, применение эффектов, текст-объявление.

Практика: Создание и сохранение текстового документа, оформление текста-объявления.

4.3. Работа с фрагментами текста

Теория: Выделение, копирование, перемещение, удаление текста, редактирование текста.

Практика: Творческая работа «Редактирование текста».

4.4. Вставка и редактирование рисунков. Надписи Word Art.

Теория: Автофигуры, вставка и редактирование рисунков, надписи WordArt.

Практика: Создание и сохранение поздравительной открытки.

4.5. Изменение параметров макета документа

Теория: Набор текста, установка параметров макета документа. Параметры страницы, абзаца, книжная и альбомная ориентации.

Практика: Редактирование текста.

4.6. Нумерация и границы страниц

Теория: Нумерация страниц, поля, рамка, нижняя, верхняя, боковая границы, абзац.

Практика: Редактирование текстового документа.

4.7. Работа с колонками

Теория: Распределение текста по двум и более столбцам.

Практика: Распределение текста по двум и более столбцам.

4.8. Работа со средствами редактирования и проверки. Средства редактирования текста

Теория: Расстановка переноса, выбор цвета, изменение межстрочного интервала.

Практика: Редактирование текста.

4.9. Работа со средствами редактирования и проверки. Исправление ошибок

Теория: Исправление ошибок, предварительный просмотр документа. Орфография, грамматика, параметры исправлений, режимы просмотра документа.

Практика: Редактирование текста

4.10. Создание и редактирование списка

Теория: Создание маркированных, нумерованных списков, добавление, редактирование списка. Маркированные, нумерованные списки.

Практика: Редактирование текста

4.11. Работа с таблицей. Создание таблицы

Теория: Компоненты таблицы, панель инструментов таблицы, настройка таблицы. Ячейка, столбцы, строка.

Практика: Создание таблиц.

4.12. Работа с таблицей. Редактирование таблицы

Теория: Изменение высоты строки и ширины столбцов, добавление строк, столбцов, объединение, разбивка, удаление ячеек.

Практика: Редактирование таблицы.

5. Создаём презентацию

5.1. Знакомство с программой Power Point

Теория: Первое знакомство с Microsoft Office Power Point. Знакомство с интерфейсом PowerPoint. Запуск программы, панель инструментов, сохранение документа, завершение работы. Режимы просмотра презентации. Скрытие слайдов презентации. Работа в презентации со шрифтом и текстом.

Практика: Знакомство с интерфейсом PowerPoint. Режимы просмотра презентации. Скрытие слайдов презентации. Работа в презентации со шрифтом и текстом. Создание списков. Добавление колонтитулов в презентацию. Проверка орфографии, отправка на рецензирование.

5.2. Создание и дизайн слайда.

Теория: Создание презентации, добавление текста, оформление слайда, изменение дизайна.

Практика: Редактирование слайдов, создание мультимедийных презентаций.

5.3. Вставка фигур, рисунков, настройка анимации

Теория: Настройка анимации, вставка фигур, автофигура.

Практика: Настройка анимации.

5.4. Линейная презентация

Теория: Линейная презентация из нескольких слайдов. Использование инструментов для рисования в программе Power Point. Копирование и редактирование слайдов.

Практика: Создание презентации «Часы».

5.5. Презентация с разветвленной структурой

Теория: Презентация из нескольких слайдов, имеющих разветвленную структуру. Шаблоны слайдов разных типов. Гиперссылки.

Практика: Создание презентации «Времена года».

5.6. Организация непрерывной циклической демонстрации презентации.

Теория: Организация непрерывной циклической демонстрации презентации.

Практика: Создание презентации «Скакалочка».

6. В сети Интернет

6.1. Интернет и его роль в жизни человека.

Теория: Информация в жизни человека, интернет, его роль в жизни человека.

Практика: Поиск информации по теме.

6.2. Основная терминология Internet. Подключение к Internet

Теория: Основная терминология Internet. Подключение к Internet. Программы-браузеры Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome

Практика: Подключение к Internet. Программы-браузеры Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome

6.3. Способы просмотра и поиска информации. Сохранение информации.

Теория: Способы просмотра и поиска информации. Сохранение информации

Практика: Способы просмотра и поиска информации. Сохранение информации

6.4. Создание почтового ящика. Получение и отправка писем с использованием ящика. Обработка писем.

Теория: Создание почтового ящика. Получение и отправка писем с использованием ящика. Обработка писем (изменение кодировки, сортировка, удаление, сохранение приложения). Добавление приложений к письмам в виде файла.

Практика: Создание почтового ящика. Получение и отправка писем с использованием ящика. Обработка писем (изменение кодировки, сортировка, удаление, сохранение приложения). Добавление приложений к письмам в виде файла.

6.5. Как защитить компьютер

Теория: Защита компьютера, антивирусы.

Практика: Проверка переносных накопителей на наличие вирусов.

7. Итоговое повторение

Практика: Индивидуальные задания.

Тематика

1. «Помоги маме посчитать расходы» (Excel+отчет в Word)
2. «Моделирование в среде графического редактора Paint» (моделирую разные раскраски в программе Paint+отчет в виде презентации)
3. «Времена года» (презентация с анимацией в программе PowerPoint, стихи о каждом времени года и рисунки с описанием каждого времени года)
4. «Поздравительные открытки» (презентация в PowerPoint, история праздников, обычаи их празднования; праздники: новый год, рождество, пасха, крещение, масленица, день защитника отечества, международный женский день, день святого Валентина, день матери, день защиты детей, Татьянин день, 1 мая, 9 мая, день учителя, день знаний)
5. «Моя родословная» (программа Word)
6. «Подводный мир» (презентация с анимацией в программе PowerPoint, описание рыбок)
7. «Вселенная» (презентация с анимацией в программе PowerPoint, описание планет)
8. «Хорошо здоровым быть» (презентация с анимацией в программе PowerPoint)
9. «Космонавты» (презентация с анимацией в программе PowerPoint)
10. «Мой класс» (создание анкет на каждого учащегося в программе Word+отчет в виде презентации)

7.1. Защита проектов

Практика: Представление своей работы – создание слайд-шоу для демонстрации рисунков, созданных в течение учебного года с помощью программы PowerPoint. Анализ результатов работы. Награждение.

Ожидаемые результаты

В конце обучения обучающийся должен **знать:**

- правила поведения в компьютерном кабинете;
- основные возможности работы с офисными программами;

- основные функции текстового редактора, электронного процессора, презентации;
- принципы алгоритмизации и программирования;
- возможности работы с видеопрограммой;
- алгоритм создания собственных сайтов;
- средства работы в Интернет
- обучающийся должен **уметь:**
- использовать интерфейс операционной системы Windows 7 и предоставляемые ею средства и возможности;
- создавать и редактировать текстовые документы;
- создавать и редактировать расчетные таблицы, строить диаграммы;
- создавать презентации;
- подбирать необходимые программы и выполнять действий для воплощения поставленных творческих задач;
- использовать возможности работы с документами, математическими задачами;
- работать с текстом, использовать инструменты работы с текстом;
- работать с видеоматериалом;
- разрабатывать сценарий фильма
- созданием фотоальбома с помощью презентации;
- освоить навыки работы программирования линейных, разветвляющих и циклических задач;
- реализовывать построенные алгоритмы в виде программ на языке Паскаль;
- эффективно использовать среду Турбо Паскаль при разработке программ;
- использовать средства компьютерной графики при написании программ;
- реализовывать и отлаживать программы, содержащие объекты, поведение которых подчиняется определенному сценарию;
- освоить навыки работы создания сайтов;
- освоить навыки работы в сети Internet;
- изучить способы просмотра и поиска информации.

В ходе реализации программы будут формироваться **универсальные учебные действия:**

личностные:

- готовность и способность к саморазвитию и личностному самоопределению;
- мотивация к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;
- реализация творческого потенциала;
- построение индивидуальной образовательной траектории своего обучения

регулятивные:

- самостоятельное постановление познавательной цели, нахождение полезной информации, структурирование полученных знаний.

- умение решать поставленные задачи, находя собственный алгоритм, решать возникшие вопросы творчески и с поиском необходимой информации.

познавательные:

- самостоятельно выделять и формулировать познавательные цели;
- умение искать и находить информацию, перерабатывать и пользоваться ею в зависимости от поставленной задачи;
- умение осуществлять анализ объектов (выделение существенных признаков);
- умение осуществлять сравнение, сериацию и классификацию по заданным критериям;
- умение устанавливать причинно – следственные связи;
- умение строить рассуждения, доказательства, выдвигать гипотезы и их обоснование
- осуществлять выбор наиболее эффективного способа решения задачи исходя из конкретных условий.

коммуникативные:

- готовность и способность к саморазвитию и личностному самоопределению;
- мотивация к обучению и целенаправленной познавательной деятельности;
- целостное мировоззрение, соответствующее современному уровню развития науки;
- формировать коммуникативную компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;

Дополнительная общеразвивающая программа предоставляет возможность каждому учащемуся право выбора образовательной области, профиля программы, с учетом его индивидуальных склонностей.

Личностно-деятельностный характер образовательной деятельности позволяет решать одну из основных задач дополнительного образования — выявление, развитие и поддержку одаренных и талантливых детей, позволяет удовлетворить запросы конкретных учащихся, используя потенциал их свободного времени.

Формы обучения одаренных и талантливых детей:

- индивидуальное обучение
- обучение в малых группах;
- работа по исследовательским и творческим проектам каникулярные сборы, лагеря, мастер-классы, творческие лаборатории;
- система творческих конкурсов, фестивалей, олимпиад;

Формы подведения итогов

Участие в просмотрах. Необходимо следить за тем, чтобы показ и обсуждение результатов были неотъемлемым элементом каждого занятия, поскольку именно это определяет итоговый интерес воспитанника к предмету и является залогом формирования творческой активности. В идеале результатом

систематической и планомерной работы в данном направлении должно стать формирование индивидуальной системы самовоспитания обучающегося, работы по формированию своей личности.

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК ПРОГРАММЫ

на 2020-2021 учебный год

Образовательная деятельность по дополнительной общеразвивающей программе «Компьютерная грамотность» осуществляется в течение всего календарного года, который делится на два этапа:

- 1-ое полугодие – с 01.09.2020г. по 31.12.2020 г. (17 учебных недель),
- 2-ое полугодие – с 11.01.2021г. по 31.05.2021 г. (19 учебных недель).

Этапы образовательной деятельности	1 год обучения
Начало учебного года	01 сентября
Продолжительность учебного года	36 недель
Сроки набора обучающихся в объединения	с 13 августа по 31 августа 2020г.
Итоговая аттестация обучающихся	с 11 мая 2021 г. по 31 мая 2021 г.
Окончание учебного года	31 мая 2021 г.
Каникулы зимние	с 01 января по 10 января 2021 г.
Каникулы летние	После окончания периода промежуточной аттестации учащихся

- Итоговая аттестация проводится в конце учебного года.

Режим занятий:

Год обучения	Количество часов в год	Количество часов в неделю	Количество учебных недель	Периодичность занятий
1 группа	216	6	36	2 раза в неделю по 3 часа

Нерабочие праздничные дни в 2020 году:

4 ноября - День народного единства.

Нерабочие праздничные дни в 2021 году:

1-8 Января - Новый год и Рождество Христово

23 Февраля - День защитника Отечества

8 Марта - Международный женский день

1 Мая (3 мая) - Праздник весны и труда

9 Мая (10мая) - День Победы

12 Июня - День России

Вид контроля	Входной	Промежуточный	Итоговый
Сроки контроля / форма контроля	<i>сентябрь/ ежегодно</i>	<i>декабрь/ ежегодно</i>	<i>май (в конце 3-го года обучения)</i>

Методическое обеспечение

Дополнительная общеобразовательная программа курса ориентирована на большой объем практических, творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах. Это:

демонстрационная - работу на компьютере выполняет учитель, а учащиеся наблюдают.

фронтальная - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством учителя.

самостоятельная - выполнение самостоятельной работы с компьютером в пределах одного, двух или части урока. Учитель обеспечивает индивидуальный контроль за работой учащихся.

Для решения поставленных задач применяются также и беседы, вводящие детей в мир основных понятий информатики, практические работы с использованием готовых программных продуктов, а также программы, написанные самим учителем, уроки-игры, творческие уроки с элементами логики и дидактических игр, которые рассматриваются как один из ведущих методических приемов в организации творческой работы.

Процесс обучения построен на принципах: «от простого к сложному» (усложнение идёт «расширяющейся спиралью»), учёта возрастных особенностей обучающихся, доступности материала, развивающего обучения. На первых занятиях используется метод репродуктивного обучения – это все виды объяснительно-иллюстративных методов (рассказ, художественное слово, объяснение, демонстрация наглядных пособий). На этом этапе обучающиеся выполняют задания точно по образцу и объяснению. Затем, в течение дальнейшего курса обучения, постепенно при усложнении заданий, подключаются методы продуктивного обучения, такие как, метод проблемного изложения, частично-поисковый метод. Необходимо принимать во внимание и индивидуальный темп работы, и эмоциональный настрой, и психологические особенности каждого обучающегося группы. В ходе реализации программы осуществляется вариативный подход к работе. Творчески активным обучающимся предлагаются дополнительные или альтернативные задания, с более слабыми обучающимися порядок выполнения работы разрабатывается вместе с педагогом. Необходимая теоретическая информация предлагается в форме бесед, устных обзоров.

Формы подведения итогов

Участие в просмотрах. Необходимо следить за тем, чтобы показ и

обсуждение результатов были неотъемлемым элементом каждого занятия, поскольку именно это определяет итоговый интерес воспитанника к предмету и является залогом формирования творческой активности. В идеале результатом систематической и планомерной работы в данном направлении должно стать формирование индивидуальной системы самовоспитания обучающегося, работы по формированию своей личности.

Материально-техническое оснащение:

- Компьютерный класс при наличии 15 рабочих мест.
- Операционная система: Microsoft Windows
- Пакет Microsoft Office .
- Среды разработки: Pascal ABC
- Наличие установленной программы Pinnacle Studio
- Выход в Интернет
- Наличие браузеров
- Мультимедийный проектор
- Принтер лазерный 1 шт

Системные требования к компьютерам:

- Intel Pentium 4 or AMD Athlon 64 processor
- Windows XP SP3 or Windows 7 SP1. Adobe® Creative Suite® 5.5 and CS6 applications also support Windows 8. Refer to the CS6 FAQ for more information about Windows 8 support.
- 1GB of RAM
- 1GB of available hard-disk space for installation; additional free space required during installation
- 1024x768 display with 16-bit color and 512MB of VRAM
- OpenGL 2.0-capable system

Дидактическое обеспечение:

Теоретический материал:

- Графический редактор MS Paint.
- Microsoft Office: Word, Power Point.

Дидактический материал:

- презентация по теме «Информация».
- презентация по теме «Архитектура ПЭВМ»
- презентация по теме «Программное обеспечение»
- презентация по теме « Пакет Microsoft Office».

Материалы по аттестации

Техническое оснащение: компьютеры, мультимедийный проектор, сканер, принтер, колонки, интерактивная доска.

Список литературы

для педагога:

1. Алексеев Е. Р., Чеснокова О. В., Кучера Е. В. FreePascal и Lazarus. Учебник по программированию. ДМК - пресс, 2010.
2. Кузнецов А.А. и др. Информатика, тестовые задания. – М., 2011.
3. Михеева Е.В. Практикум по информатике: учеб. пособие. – М., 2011.
4. Михеева Е.В., Титова О.И. Информатика: учебник. – М., 2015.
5. Семакин И.Г. и др., УМК «Информатика», 7-9 класс (ФГОС 2014 г.)
6. Семакин И.Г., Хеннер Е.К. Информатика. Задачник-практикум. (в 2 томах). – М., 2012.
7. Уваров В.М., Силакова Л.А., Красникова Н.Е. Практикум по основам информатики и вычислительной техники: учеб. пособие. – М., 2005.
8. Угринович Н.Д. и др. Практикум по информатике и информационным технологиям 10–11 кл. – М., 2012.
9. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии. Учебник. – М., 2012.
10. Электронное поурочное сопровождение УМК в Открытом доступе : ЭОР Единой коллекции к УМК И.Г. Семакина и др. «Информатика» для 7-9 классов на сайте <http://metodist.lbz.ru/authors/informatika/2/>

для обучающихся

1. Гончаров А. HTML в примерах. «Питер», С-Пб, 2013.
2. Кетков Ю.Л., А.Ю.Кетков, Д.Е. Шапошников. М., Школьная Энциклопедия. Персональный компьютер. «Дрофа», 2011.
3. Ушаков Д. М., Юркова Т. А. Паскаль для школьников. Питер, 2010.
4. Петрова. Н.П.. Виртуальная реальность. Современная компьютерная графика и анимация. М., «Аквариум», 2012.
5. Попов В.Б. Turbo Pascal для школьников. Версия 7.0. М., «Финансы и статистика», 1996.
6. **«Изучаю компьютер»**
7. <ftp://ftp.botik.ru/rented/robot/univer/reclam/comp.zip> (1.3 МБ)
8. **«Азы информатики. Знакомство с компьютером»**
9. <ftp://ftp.botik.ru/rented/robot/univer/azinfid.zip> (5.8 МБ)

Комплекс упражнений гимнастики для глаз

1. Быстро поморгать, закрыть глаза и посидеть спокойно, медленно считая до 5. Повторить 4—5 раз.
2. Крепко зажмурить глаза (считать до 3), открыть их и посмотреть вдаль (считать до 5). Повторить 4—5 раз.
3. Вытянуть правую руку вперед. Следить глазами, не поворачивая головы, за медленным движением указательного пальца вытянутой руки влево и вправо, вверх и вниз. Повторить 4—5 раз.
4. Посмотреть на указательный палец вытянутой руки на счет 1—4, потом перенести взор вдаль на счет 1—6. Повторить 4—5 раз.
5. В среднем темпе проделать 3—4 круговых движения глазами в правую сторону, столько же в левую сторону. Расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1—6. Повторить 1—2 раза.
6. Сидя за столом, расслабиться и медленно подвигать глазами слева направо. Затем справа налево. Повторить 3 раза в каждую сторону.
7. Медленно переводить взгляд вверх-вниз, затем наоборот. Повторить 3 раза.
8. Представить вращающийся перед вами обод велосипедного колеса и, наметив на нем определенную точку, следить за вращением этой точки. Сначала в одну сторону, затем в другую. Повторить 3 раза.
9. Сложить ладони так, чтобы образовался треугольник, закрыть этим треугольником глаза и повторить все упражнения в той последовательности, какая описана выше. Глаза под ладонями должны быть открытыми, но ладони, неплотно лежащие на глазницах, не должны пропускать свет.
10. Рекомендуется использовать различные цветные фигуры В. Ф. Базарного (овалы, восьмерки, зигзаги, спирали), нарисованные на листе ватмана. Толщина линии — 1 см.

Комплекс физкультурных минуток для проведения занятий

1. Декламируя стихотворение, дети должны стоять, широко расставив ноги.

На каждый счет, руки поочередно:

- на пояс,
- на плечи,
- вверх,
- два хлопка,
- на плечи,
- на пояс,
- вниз,
- два хлопка.

А - начало алфавита,

Тем она и знаменита.

А узнать ее легко:

Ноги ставит широко.

Темп постепенно убыстряется.

2. Дети выполняют указанные движения:

Буратино потянулся,

Раз — нагнулся,

Два — нагнулся,

Три — нагнулся.

Руки в сторону развел,

Ключик, видно, не нашел.

Чтобы ключик нам достать,

Нужно на носочки встать.

3. Дети имитируют дуновение ветра, раскачивая туловище то в одну, то в другую сторону.

На слова «тише, тише, тише» — дети приседают, на «выше, выше» — выпрямляются.

Ветер дует нам в лицо,

Закачалось деревцо.

Ветер тише, тише, тише.

Деревцо все выше, выше.

4. Дети стоят, вытянув руки вперед, ладони вниз.

После первой строки начинают свободно встряхивать кистями рук. Затем, продолжая встряхивания, поворачивают ладони вверх, потом снова поворачивают руки ладонями вниз.

Приплыли тучи дождевые:

Лей, дождь, лей!

Дождинки пляшут, как живые:
Пей, рожь, пей!
Рожь, склоняясь к земле зеленой,
Пьет, пьет, пьет.
А теплый дождик неутомонный
Льет, льет, льет.

5. Дети декламируют и показывают.

На лужайке, на ромашке
Жук летал в цветной рубашке.
Жу-жу-жу, жу-жу-жу,
Я с ромашками дружу,
Тихо по ветру качаюсь.
Я нашла себе жука
На большой ромашке.
Не хочу держать в руках -
Пусть лежит в кармашке (дети показывают).
Ой, упал, мой жук (нагибаются),
Нос испачкал пылью.
Улетел, улетел зеленый жук,
Улетел на крыльях (дети машут руками).

6. Текст сопровождается движениями.

Каждый день по утрам
Делаем зарядку (ходьба на месте).
Очень нравится нам
Делать по порядку:
Весело шагать (ходьба),
Руки поднимать (руки вверх),
Приседать и вставать (приседание 4-6 раз),
Прыгать и скакать (10 прыжков).

7. Дети отгалкиваются одной ногой и мягко приземляются на другую.

Поднимайте плечики,
Прыгайте, кузнечики.
Прыг — скок, прыг — скок.
Сели, травушку покушаем,
Тишину послушаем.
Тише, тише, высоко
Прыгай на носках легко.

8. Дети бегают и садятся согласно тексту стихотворения.

Мы листики осенние,
На ветках мы сидим.
Дунул ветер — полетели.
Мы летели, мы летели

И на землю тихо сели.
Ветер снова набежал
И листочки все поднял.
Закружились, полетели
И на землю снова сели.

9. Ученики слегка пружинят в коленях с раскачиванием рук вперед — назад (качели).

Когда говорят: «Да — да — да!», хлопают, произнося две последние строчки, прыгают.

Лучшие качели —

Гибкие лианы.

Это с колыбели

Знают обезьяны.

Кто весь век качается,

Да — да — да,

Тот не огорчается

Никогда!

10. Дети выполняют движения, повторяя их за учеником у доски.

Мы цветы в саду сажаем,

Их из лейки поливаем.

Астры, лилии, тюльпаны.

Пусть растут для нашей мамы!

Дидактические материалы для текущего контроля результатов обучения по информатике и ИКТ в основной

Контрольные работы. Осуществляют текущий контроль по очередной теме. Содержат вопросы, раскрывающие освоение учениками основных понятий и задачи, решение которых требует знания теоретического материала и умения его использовать для решения задач. Контрольные работы строятся из вопросов-заданий, на которые учащиеся должны дать в письменном виде полный ответ на вопрос или привести ход решения задачи с получением результата. Объем контрольной работы рассчитан на выполнение в течение 15-20 минут от времени урока.

Тесты. Осуществляют контроль блока тем или одной крупной темы. Содержат задания, требующие выбора ответа из меню вариантов (по типу заданий разделов А в ЕГЭ и ГИО). Объем теста рассчитан на выполнение в течение 15-20 минут от времени урока 3

Практические работы на компьютере.

Осуществляется контроль практического освоения учащимися умения работать на компьютере со средствами программного обеспечения: операционной системой, прикладными программами, исполнителями алгоритмов, системой программирования на Паскале. Объем практической работы рассчитан на выполнение в течение 20-30 минут от времени занятия. Все задания систематизированы по позициям кодификатора и проранжированы по двум уровням сложности. Количество заданий по каждой позиции составляет не менее пяти для обеспечения возможности конструирования несколько вариантов контрольных работ, тестов и практических заданий для каждого контрольного мероприятия.

Проверка теоретических знаний

Тема		Задания	
		Содержание вопроса	Примерный ответ
Что изучает информатика	1	Что является предметом изучения	Информация, информационные процессы, а также способы и средства их автоматизации
	2	Каково основное предназначение компьютера?	Компьютер – универсальное программно-управляемое устройство для работы с информацией 1
	3	Нарушение каких правил техники безопасности и	Большое количество времени проведенной за компьютером; ухудшение общего самочувствия;

		санитарных норм может повлечь серьёзный вред здоровью человека	самостоятельное переключение проводов; Плохая освещенность рабочего места; отсутствие кондиционирования или вентиляции воздуха; 1 4 К
		Какая из наук считается «основателем» системно-информационного взгляда на природу? К	Кибернетика
		Для каких целей могут использовать персональные компьютеры люди приведённых ниже профессий? Архитектор, Врач, Учитель, Бизнесмен, Бухгалтер, Композитор, Секретарь, Писатель, Художник, Модельер.	Архитектор: проектирование зданий Врач: запись на прием; определение диагноза Учитель: подготовка практических заданий; Бизнесмен: анализ работы фирмы; Бухгалтер: расчет зарплаты; Композитор: сочинять музыку Секретарь: оформление документов Писатель: набор, редактирование, сохранение текста своего произведения Художник: редактирование картин, фотоизображений Модельер: моделирование одежды; создание чертежей одежды
Что такое информационные процессы	4	Перечислите виды информационных процессов и приведите по два примера на каждый из них	Хранение информации. (Запись расписания занятий в дневнике. Сохранение номера телефона друга в мобильном телефоне.) Передача информации. (Сообщить в разговоре, что занятия по математике переносятся на среду. Отправка SMS сообщения. Просмотр рекламного ролика.). Обработка информации. (Решение задачи по физике, математике, информатике. Заключение о том, твердый или мягкий предмет, взяв его в руку). Поиск

			информации. (Просмотр журнала успеваемости по биологии, для того чтобы узнать свою оценку за контрольную работу. Просмотр страницы «содержание» учебника по информатике чтобы узнать номер страницы с материалом по теме
	5	Что такое обработка информации?	Оперирование исходной информацией по определенным правилам с целью получения новой информации.
	6	Как человек хранит информацию?	Человек хранит информацию в собственной памяти (оперативная, быстрая) и на внешних носителях(записи, энциклопедии, видеозаписи).
	7	Какова роль Источника и Приемника информации в процессе ее передачи?	Источник – передает(отправляет) информацию; приемник – получает(воспринимает, принимает) информацию. 1 6 Ч
Какие существуют носители информации	8	Перечислите внешние носители информации, используемые в процессе ее хранения?	1. Записная книжка 2. Справочные пособия 3. Энциклопедические издания 4. Оптические диски 5. Карты памяти
	9	Что такое носитель информации?	Объекты, на которых хранится информация, называются носителями информации.
	10	Назовите современные (цифровые) носители информации.	Магнитооптические диски, CD, DVD , HD-DVD (DVD высокой емкости), Флэш-память

Тесты

1. Как называется группа файлов, которая хранится отдельной группой и имеет собственное имя ?

- Байт
- + Каталог
- Дискета

2. Как называются данные или программа на магнитном диске?

- Папка

-+ Дискета

3. Какие символы разрешается использовать в имени файла или имени директории в Windows?

- Цифры и только латинские буквы
- + Латинские, русские буквы и цифры
- Русские и латинские буквы

4. Выберите имя файла anketa с расширением txt.

- Anketa. txt.
- + Anketa. txt
- Anketa/txt.

5. Укажите неправильное имя каталога.

- CD2MAN;
- CD-MAN;
- + CD\MAN;

6. Какое наибольшее количество символов имеет имя файла или каталога в Windows?

- + 255
- 10
- 8

7. Какое наибольшее количество символов имеет расширение имени файла?

- + 3
- 8
- 2

8. Какое расширение у исполняемых файлов?

- exe, doc
- bak, bat
- + exe, com, bat

9. Что необходимо компьютеру для нормальной работы?

- Различные прикладные программы
- + Операционная система
- Дискета в дисковом

10. Сколько окон может быть одновременно открыто?

- + много
- одно
- два

11. Какой символ заменяет любое число любых символов?

- ?
- \
- + *

12. Какой символ заменяет только один символ в имени файла?

- + ?
- \

- *

13. Как записать : “Все файлы без исключения”?

- ??

+ *.*

- *.?

14. Укажите неправильное имя каталога.

- RAZNOE

+ TER**N

- REMBO

15. Подкаталог SSS входит в каталог YYY. Как называется каталог YYY относительно каталога SSS?

- корневой

- дочерний

+ родительский

16. Что выполняет компьютер сразу после включения POWER?

- перезагрузка системы

+ проверку устройств и тестирование памяти

- загрузку программы

17. Что необходимо сделать для выполнения теплого старта ОС?

- вставить в дисковод системную дискету

+ нажать кнопку RESET

- набрать имя программы, нажать ENTER.

18. Могут ли быть несколько окон активными одновременно?

- да

+ нет

19. Какое окно считается активным?

- первое из открытых

- любое

+ то, в котором работаем.

20. Может ли каталог и файлы в нем иметь одинаковое имя?

- да

+ нет

21. Может ли в одном каталоге быть два файла с одинаковыми именами?

- да

+ нет

22. Может ли в разных каталогах быть два файла с одинаковыми именами.

+ да

- нет

23. Сколько программ могут одновременно исполняться?

- сколько угодно

- одна

+ сколько потянет ПК

24. Что не является операционной системой?

- WINDOWS;
- + NortonCommander
- MSDOS

25. Возможно ли восстановить стертую информацию на дискете?

- возможно всегда
- + возможно, но не всегда

26. Для чего служат диски?

- для обработки информации
- для печатания текстов
- + для сохранения информации

27. Что нужно сделать с новой дискетой перед ее использованием?

- оптимизировать
- дефрагментировать
- + отформатировать

28. При форматировании дискеты показано, что несколько секторов испорченные. Годится такая дискета для пользования?

- не годится вообще
- + годится, кроме запарченных секторов
- годится полностью

29. Дискеты каких размеров в дюймах применяют в компьютерах?

- + 5,25 и 3,5
- 5,5 и 5,25
- 2,5 и 3,5

26. Какая из программ не является утилитой для работы с диском?

- NDD
- FORMAT
- + Excel

27. Что такое кластер на магнитном диске?

- конверт для диска
- + единица дискового пространства
- виртуальный диск

28. Какой номер имеет начальная дорожка?

- 1
- + 0
- 79

29. Что содержит 0-я дорожка каждой дискеты?

- + корневой каталог
- + FAT - таблицу
- файлы.

30. Куда записываются сведения о формате дискеты?

- в FAT

+ в bootsector

- в корневой каталог

31. На диске имеются испорченные сектора. Что делает система, чтобы предотвратить их использование?

+ ничего не делает

+ отмечает их как испорченные

- использует, но осторожно

Практические работы Графический редактор

1. Откройте графический редактор Paint
2. Укажите крупный масштаб, используя пункт в строке меню ВИД – Масштаб - Крупный
3. Далее выберите пункт ВИД – Показать сетку
4. Создайте по пиксельно данный рисунок
5. Сохраните рисунок в своей папке под именем Мухомор.

Повторяющиеся элементы вокруг нас

1. Откройте графический редактор Paint
2. Нарисуйте веточку рябины
3. Сделать заготовку только одной ягодки, а затем составить из копий гроздь.
4. Листья получены также из одного маленького листочка
5. Один листочек мы копируем с помощью операции отразить повернуть, располагаем листья в разных направлениях.

Задание «Отражение и поворот фрагмента»

1. Откройте графический редактор Paint
2. Нарисуйте виноградную гроздь
3. Инструментом Эллипс закрасить внутреннюю область ягоды
4. Инструментом Заливка закрасить внутреннюю область ягоды
5. Скопировать ягоду
6. Используя копию ягоды, составить укрупненный объект из нескольких ягод.
7. Из укрупненных фрагментов составить гроздь.
8. Отразить полученную копию слева направо.
9. Присоединить листья к виноградной грозди.
10. Сохранить рисунок под именем «Виноградная гроздь».