

Комитет общего и профессионального образования Ленинградской области  
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
**«Тельмановская средняя общеобразовательная школа»**

**РАССМОТРЕНА И ПРИНЯТА**

на Педагогическом совете  
МБОУ «Тельмановская СОШ»  
Протокол от «30» 08 2023 г. №166

**УТВЕРЖДЕНА**

Директор МБОУ «Тельмановская СОШ»  
Приказ №166 от «30»08.2023 г.  
Ю.Г. Кузнецова



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической (технологической) направленности  
«КОМПЬЮТЕР: ПРОСТО И ПОНЯТНО»**

Возраст учащихся: 9 – 14 лет  
Срок реализации: 1 год  
Количество учебных часов: 72 часа

Автор -составитель:  
Сузова Елена Сергеевна,  
педагог дополнительного образования

Тельмана  
2023

## **Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа « Компьютер просто и понятно» разработана на основе:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями и дополнениями;
- Федеральный закон от 24.03.2021 №51-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 30.12.2020 №517-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» и отдельные законодательные акты Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 26.05.2021 №144-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Письмо Минпросвещения России от 31.01.2022 № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 25 августа 2020 года № 636 «Об утверждении методических рекомендаций о механизмах и критериях отбора спортивно одаренных детей»;
- Областной закон Ленинградской области от 24.02.2014 № 6-оз «Об образовании в Ленинградской области»;
- Устав Муниципального бюджетного образовательного учреждения «Тельмановская средняя общеобразовательная школа».

**Направленность** – техническая(технологическая).

**Уровень освоения программы** – общекультурный.

Современные информационные технологии за последние 10 лет шагнули далеко вперед. Человек не представляет свою жизнь без смартфонов, компьютеров и других гаджетов. Сегодня дети не просто имеют доступ к новым цифровым технологиям, но и могут очень быстро их осваивать. Для них ноутбуки, мобильные телефоны, планшеты – не просто технические устройства, а основные средства коммуникации, связующее звено во взаимоотношениях между людьми. Молодые люди чувствуют себя в онлайн-мире так же комфортно, как и за его пределами. Но зачастую, при столь активном пользовании IT-технологиями, современные школьники не знают, что такое компьютер, как он устроен и какими возможностями владеет. Бесцельное сидение в интернете и использование компьютера только для игр, не способствует появлению желания и стремления заниматься IT-сферой. Ребенок не понимает в полной мере, чем технологии помогут ему в повседневной жизни и в будущей профессии. На интуитивном уровне пользоваться гаджетами сейчас может, конечно, любой школьник. Но технологии идут вперед, их влияние становится все более сильным и без основ компьютерной грамотности уже не обойтись. Перед родителями и учителями стоит сложная задача - сделать общение подрастающего поколения с техникой более осознанным. При этом препятствий для

налаживания такого общения более чем достаточно: отсутствие доступа к современной компьютерной технике в школе или дома; нет рядом квалифицированных преподавателей или разбирающихся в компьютерах родителей; большое количество информации, с которой ребенку трудно разобраться самостоятельно.

Надо признать, что создать благоприятные условия для общения ребенка с компьютером на сегодняшний день можно только вне школы. Самый эффективный способ — это дополнительное, внешкольное посещение компьютерных курсов и кружков, на которых современный опытный педагог помогает освоиться в сфере информационных технологий, учит общаться с компьютером понятно и просто.

### **Актуальность программы**

Перед нашими детьми и будущими поколениями открываются огромные возможности, и не вопреки эпохе цифровых технологий, а благодаря ей. Очень важно цифровому поколению помочь найти оптимальные пути использования возможностей, которые открывают перед ними компьютер, а также избежать опасных зон и ловушек киберпространства. Занятия в рамках дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютер: просто и понятно» научат детей чувствовать границу между офлайновой и онлайновой средой. Учащиеся узнают, как выражать себя и взаимодействовать друг с другом посредством цифровых технологий, а также применять эти технологии для получения доступа к информации, формирования новых знаний и создания творческих работ. А также познакомятся с азами архитектуры компьютера, основными понятиями операционных систем, программ, офисных пакетов Microsoft Office, растрового редактора Paint.

**Адресат программы** – программа ориентирована на учащихся в возрасте от 9 до 14 лет, интересующихся компьютерными технологиями, владеющих навыками чтения, письма и арифметических действий.

### **Психолого- педагогические особенности обучающихся.**

**Объем и срок реализации программы** – 1 год, 72 акад. часа.

**Цель программы** – дать системное представление об информации, методах ее хранения, обработки и передачи, об основных программах работы на компьютере, в онлайн и офлайн сервисах, о роли современных информационных технологий в будущей профессии.

### **Задачи программы:**

#### Обучающие задачи:

- ознакомить учащихся с основами компьютерной грамотности;
- научить базовым практическим навыкам, необходимым для самостоятельной работы за компьютером, создании презентаций, интерактивных элементов для web-публикаций и различных приложений, а также для разработки объектов растровой графики;
- сформировать представление о компьютере, современных информационных и коммуникационных технологиях;
- познакомить обучающихся с основами работы с компьютерными программами, развивать логическое и алгоритмическое мышление;
- научить приемам работы с информацией в учебной деятельности, при решении поставленных задач;
- научить обучающихся работать в приложениях программного комплекса Microsoft Office: Word, Power Point;
- научить решать учебные и практические задачи с применением возможностей компьютера;
- сформировать умение оценивать свою работу и работы членов коллектива.

### Развивающие задачи:

- способствовать развитию внимания, памяти, критического мышления;
- способствовать развитию творческих способностей, фантазии;
- способствовать развитию стремления к самореализации;
- способствовать формированию и развитию логического, образного и алгоритмического мышления;
- сформировать навыки сознательного и рационального использования компьютера в своей учебной деятельности.

### Воспитательные задачи:

- прививать интерес к информационной деятельности;
- организовывать личное информационное пространство;
- способствовать воспитанию культуры поведения;
- воспитывать культуру безопасного труда;
- прививать элементы информационной культуры и сетевого этикета;
- способствовать воспитанию трудолюбия.

### **– Планируемые результаты :**

- *Личностные результаты:*
- -усидчивость, самостоятельность, упорство в достижении поставленных целей;
- -умение оказывать помощь своим сверстникам;
- -дисциплинированность, умение концентрироваться над выполнением поставленных задач.

#### *Метапредметные результаты:*

*Метапредметными результатами изучения курса является формирование следующих универсальных учебных действий:*

### **Коммуникативные УУД:**

- развитие внимания, памяти;
- умение находить ошибки при выполнении заданий и уметь их исправлять; объективно оценивать результаты собственного труда,-находить возможности и способы их улучшения;
- осуществлять командное взаимодействие в результате совместной работы.
- решать учебные и практические задачи с применением компьютерных программ.

### **Познавательные УУД:**

- знание истории развития компьютерных технологий,
- понимание внутреннего устройства компьютера: ввода и вывода, обработки и хранения данных

### **Регулятивные УУД:**

- работа с файлами воспроизведение видео и аудио на компьютере, просмотр изображений,
- знание возможностей программ Word, PowerPoint, Paint и умение свободно в них работать.
- работа в интернете и в интернет-сервисах, с электронной почтой.
- понимание работы персонального карманного компьютера, принципов работы приложений, онлайн и офлайн сервисов.

### **Организационно- педагогические условия реализации программы:**

*Условия набора детей в коллектив:* принимаются все желающие изучать компьютер и информационные технологии.

*Условия формирования групп:* разновозрастные группы.

*Количество детей в группе:* 15 человек.

При введении ограничений в связи с эпидемиологическими мероприятиями и изменением

санитарных норм возможно деление группы на подгруппы по 5-8 человек и реализация содержания программы с использованием дистанционных образовательных технологий и электронного обучения.

### **Особенности организации образовательного процесса**

В рамках программы предусмотрено знакомство с современными компьютерными программами и сервисами. В течение учебного года обучающиеся приобретают прикладные навыки работы в профессиональных компьютерных программах, таких как текстовый редактор Microsoft Word, программа Microsoft Power Point, Графический редактор Paint. Большое внимание уделено практической работе и работе в интернет браузерах. Программой предусмотрено выполнение большого спектра практических заданий, целью выполнения которых является получение законченного результата.

В виду прикладного характера программы, на занятиях используются разнообразные наглядные материалы, на основе которых и происходит процесс обучения. По окончании программы ребенок становится свободным пользователем ПК. Программа также помогает определиться с дальнейшими целями изучения информационных технологий. Ребенок сможет понять, что больше ему нравится: изучать компьютер или интернет-сайты, видеомонтаж или анимацию, работать в сети или программировать – это поможет обучающемуся лучше построить свой образовательный маршрут в сфере информационных технологий.

### **Формы проведения занятий**

1. *Беседа* (позволяет обмениваться мнениями между педагогом и учащимися, а также между двумя или несколькими учащимися одной учебной группы, с целью формулирования и доказательства определенной мысли или системы взглядов).

2. *Практическое занятие* (ориентировано на самостоятельную работу учащегося, с целью формирования навыков и умений применения приобретенных знаний в практической деятельности).

3. *Игра* (имитирует практические ситуации, активизирует учебный процесс).

### **Формы организации деятельности учащихся на занятии**

1) фронтальная (разъяснение теоретического материала, обсуждение и анализ наглядного материала, участие в деловых играх);

2) групповая (подготовка и участие в конкурсах, выполнение творческих заданий).

### **Материально-техническое оснащение программы**

#### *1. Оснащение:*

Компьютерные столы – 15 шт.

Компьютерные кресла – 15 шт.

Шкафы встроенные – 2 шт.

Учительский стол – 1 шт.

#### *2. Оборудование:*

Компьютеры на базе процессора Intel Pentium CPU G2030 3.0GHz (16 шт.)

Видеопроектор (1 шт.)

Интерактивная доска (1 шт.)

Магнитно-маркерная доска (1 шт.)

3. *Программное обеспечение:* Операционная система Windows, Текстовый редактор Microsoft Word, Программа Microsoft Power Point, Графический редактор Microsoft Paint, интернет браузеры.

## УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Раздел, тема	Количество часов			Форма контроля
		всего	теория	практика	
	<b>Вводное занятие.</b> <i>Цели и задачи программы</i>	2	1	1	опрос
1.	<b>Компьютер – техническая система.</b>	2	1	1	опрос
2.	<b>Устройства ПК для обработки информации</b>				опрос, выполнение практических заданий
1	Клавиатура и мышь	2	1	1	
2	Устройства для хранения информации.	2	1	1	
3	Компьютерная программа	2	1	1	
4	Работа с приложениями и программами Windows	2	-	2	
5	Программы для загрузки файлов	2	-	2	
	<b>Итого</b>	<b>10</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	
3.	<b>Работа с информацией</b>				опрос, выполнение практических заданий
1	Что такое информация и как ее измерить	2	1	1	
2	Представление информации в ПК	6	-	6	
	<b>Итого</b>	<b>8</b>	<b>1</b>	<b>7</b>	
4	<b>Графические и текстовые редакторы</b>				опрос, тестирование, выполнение практических заданий
1	Интерфейс программы Paint	2	1	1	
2	Создание стандартных фигур	2	1	1	
3	Сохранение рисунка. Экспорт графических объектов	2	1	1	
4	Создание открытки	4	2	2	
5	Работа с текстовым редактором Microsoft Word.	14	-	14	
6	Создание доклада в Microsoft Word	6	1	5	
	<b>Итого</b>	<b>30</b>	<b>6</b>	<b>24</b>	
5	<b>Работа в Microsoft PowerPoint</b>				опрос, выполнение практических заданий
1	Знакомство с программой Power Paint.	2	-	2	
2	Дизайн слайдов. Основы композиции	2	-	2	
3	Добавление в презентацию картинок, объектов WordArt	2	-	2	
4	Добавление эффектов анимации в презентацию (смена слайдов)	2	-	2	
	<b>Итого</b>	<b>8</b>	<b>-</b>	<b>8</b>	
6	<b>Анимация в Microsoft PowerPoint</b>				опрос, выполнение практических заданий
1	Понятие анимации	2	1	1	
2	Настройка анимации	4	2	2	
3	Анимация пути перемещения	2	-	2	
4	Добавление в презентацию звука. Демонстрация презентации.	2	1	1	

5	Практическая работа. Создание презентации к докладу	2	-	2	
	<b>Итого</b>	<b>12</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	
	<b>Итого часов</b>	<b>72</b>	<b>16</b>	<b>56</b>	

**УТВЕРЖДЕН**

приказом директора  
от «30.»08. 2023г. №166

**Календарный учебный график  
реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы  
«Компьютер: просто и понятно»  
на 2022-2023 учебный год**

<b>Год обучения</b>	<b>Дата начала обучения по программе</b>	<b>Дата окончания обучения по программе</b>	<b>Всего учебных недель</b>	<b>Количество учебных часов</b>	<b>Режим занятий</b>
1 год			36	72	1 раз в неделю по 2 часа



## Содержание программы 1 года обучения

### Вводное занятие

#### *Цели и задачи программы*

**Теория:** Цели и задачи программы. Вводный инструктаж.

**Практика:** Вводная диагностика. Собеседование.

### Раздел 1. Компьютер – техническая система.

#### *Тема 1. Основные элементы компьютера.*

**Теория:** Понятие базовой конфигурации компьютера. Системный блок, монитор, клавиатур, мышь. Устройства ввода и вывода.

**Практика:** Просмотр и анализ основных элементов компьютера.

### Раздел 2. Устройства ПК для обработки информации

#### *Тема 1. Клавиатура и мышь*

**Теория:** Виды клавиатур и мышей. Функции, свойства, характеристики клавиатур. Функции, свойства, характеристики компьютерных мышей. Дополнительные параметры клавиатуры и мыши.

**Практика:** Работа на компьютерном тренажере для клавиатуры.

#### *Тема 2. Устройства для хранения информации.*

**Теория:** Внешние устройства хранения информации: флэш-накопитель, жесткий диск, компакт-диск, DVD, BD, магнитно-оптический диск, SmartMedia, PC Card, Miniature Card. Внутренние устройства хранения информации: оперативная память, кэш-память, BIOS, CMOS- память.

**Практика:** Работа с системными дисками и флешками.

#### *Тема 3. Компьютерная программа*

**Теория:** Определение программы. Виды программ: системные, прикладные, офисные, архиваторы, графические редакторы, для просмотра видео, веб-браузеры, антивирусы, для общения, для очистки системы, игры

**Практика:** Выполнение практического задания в программах Windows.

#### *Тема 4. Работа с приложениями и программами Windows*

**Практика:** Хранение и выполнение, классификация программ. Работа со стандартными приложениями Windows: ножницы, калькулятор, игры, запись экрана.

#### *Тема 5. Программы для загрузки файлов*

**Практика:** Работа с установочными программами и программами для загрузки файлов.

### Раздел 3. Работа с информацией

#### *Тема 1. Что такое информация и как ее измерить*

**Теория:** Информация. Многообразие форм информации: графическая, текстовая, звуковая. Свойства информации. Единицы измерения информации. Хранение информации. Способы обработки информации.

**Практика:** Игровые задания по теме.

#### *Тема 2. Представление информации в ПК*

##### *2.1. Файл. Виды файлов.*

**Практика:** Создание разных видов файлов: текстовых, графических, папки, ярлыки. Разрешение файлов и их вес. Создание собственной системы папок.

##### *2.2. Работа на компьютере. Ввод, вывод, обработка и хранение информации.*

**Практика:** Задание по темам: хранение, обработка и передача информации. Взаимосвязь процессов хранения, обработки и передачи информации, виды информационных носителей, способы обработки информации, виды источников и приемников информации, каналы связи.

### *2.3. Растровая и векторная графика*

**Практика:** Наглядный разбор растровых и векторных изображений. Игры на сравнение.

## **Раздел 4. Графические и текстовые редакторы**

### *Тема 1. Интерфейс программы Paint*

#### *1.1. Работа с инструментами*

**Теория:** Интерфейс программы. Карандаш. Кисть. Распылитель. Заливка. Пипетка. Цветовая палитра. Линия. Кривая. Прямоугольник, Эллипс. Многоугольник.

**Практика:** Работа с инструментами.

#### *1.2. Работа с файлами*

**Теория:** Функциональные клавиши. Копирование, вырезание и вставка объектов. Работа с контуром. Изменение масштаба рисунка. Выделение фрагмента рисунка.

**Практика:** Выполнение практического задания.

### *Тема 2. Создание стандартных фигур.*

**Теория:** Инструменты рисования линий. Заливка областей. Инструменты рисования объектов (инструменты чертёжника).

**Практика:** Создание симметричного рисунка из геометрических фигур.

### *Тема 3. Сохранение рисунка. Экспорт графических объектов*

**Теория:** Сохранение файла. Форматы и разрешения графических файлов. Прозрачность файлов.

**Практика:** Практическое задание сохранение файлов в различных форматах с учетом прозрачности.

### *Тема 4. Создание открытки*

#### *4.1. Практическая работа в редакторе Paint*

**Практика:** Разработка идеи открытки. Выбор формата.

#### *4.2. Композиция открытки*

**Теория:** Теория цвета. Золотое сечение. Границы рисунка. Поля. Цветовые гармонии. Цветовой круг.

**Практика:** Подбор цветовой палитры открытки и компоновка в нужном формате.

#### *4.3. Работа с цветом в редакторе Paint*

**Теория:** Проект графического изображения. Метод проекта. Цветовые палитры. Векторные и растровые изображения.

**Практика:** Работа с цветовыми палитрами. Создание орнаментов и других изображений.

### *Тема 5. Работа с текстовым редактором Microsoft Word.*

#### *5.1. Правила набора текста.*

**Практика:** Изучение приложений программного комплекса «MS Office».

#### *5.2. Типографика и оформление текста.*

**Практика:** Виды шрифта. Изменение цвета шрифта. Основные операции с текстом: внесение исправлений в текст, проверка орфографии, редактирование и форматирование текста.

#### *5.3. Вставка таблиц в документы, их редактирование.*

**Практика:** Работа с таблицами. Создание расписания в виде сложной таблицы.

#### *5.4. Сохранение, закрытие и открытие документов.*

**Практика:** Сохранение и экспорт текстовых документов.

#### *5.5. Вставка фигур, заливка цветом*

**Практика:** Создание открытки с помощью дополнительных вставок объектов.

5.6. *Вставка рисунков и объектов WordArt.*

**Практика:** Работа с графическими объектами WordArt.

5.7. *Художественные оформления в Microsoft Word*

**Практика:** Практическая работа с шаблонами.

## *Тема 6. Создание доклада в Microsoft Word*

### *6.1. Составление доклада*

**Теория:** Структура написания текста. Абзац. Оформление заголовков и содержания. Нумерация страниц.

**Практика:** Творческая работа «Доклад» на свободную тему.

### *6.2. Оформление доклада*

**Практика:** Работа с растровыми и векторными картинками, диаграммами, блок-схемами.

## *Промежуточная аттестация*

**Практика:** Тестирование. Практическая работа.

## **Раздел 5. Работа в Microsoft PowerPoint**

### *Тема 1. Знакомство с программой Power Point.*

**Практика:** Программа PowerPoint. Назначение и возможности программы. Фон слайда. Вставка и редактирование графики. Вставка надписи. Применение буфера обмена. Форматирование надписи. Анимация объектов. Сортировка слайдов. Настройка смены слайдов.

### *Тема 2. Дизайн слайдов. основы композиции*

**Практика:** Выбор шаблонов. Создание презентации. Изменение дизайна оформления слайда. Вставка рисунка.

### *Тема 3. Добавление в презентацию картинок, объектов WordArt*

**Практика:** Творческая работа со вставками сторонних объектов (картинок, иконок, пиктограмм).

### *Тема 4. Добавление эффектов анимации в презентацию (смена слайдов)*

**Практика:** Создание слайд-фильма со звуком. Добавление анимации перехода, появления, увеличения. Настройка времени перехода.

## **Раздел 6. Анимация в Microsoft Power Point**

### *Тема 1. Понятие анимации*

**Теория:** Понятие анимации. Виды анимации. Способы анимации в Microsoft Power Point

**Практика:** Анимация слайдов презентации.

### *Тема 2. Настройка анимации.*

#### *2.1. Эффект входа.*

**Теория:** Анимированная композиция. Управляющие слои. Применение эффекта затухающих колебаний входа.

**Практика:** Подготовка исходного материала. Подбор эффектов к слайдам и объектам.

#### *2.2. Эффект выхода.*

**Теория:** Применение эффекта выхода объекта. Виды анимации выхода слайдов и объектов.

**Практика:** Анимация выхода слайдов и объектов.

### *Тема 3. Анимация пути перемещения.*

**Практика:** Изучение устройства анимации пути. Работа со слоями. Создание нескольких вариантов анимации пути в пространстве.

*Тема 4. Добавление в презентацию звука. Демонстрация презентации.*

**Теория:** Звук в PowerPoint. Подключение звукового сопровождения.

**Практика:** Добавление эффектов в среде MS PowerPoint. Переход слайдов. Настройка времени.

*Тема 5. Практическая работа. Создание презентации к докладу*

**Практика:** Разработка слайдов к докладу. Компонировка и показ презентации.

**УТВЕРЖДЕН**  
приказом директора  
от «30.»08 2023г. №166

**Календарно-тематический план на 2022-2023 учебный год  
«Компьютер: просто и понятно»  
1 год обучения, количество часов в год 72**

№ зан.	Дата проведения		Тема занятий	Кол-во часов	Содержание	Использование дистанционных образовательных технологий и электронного обучения		Оснащение
						offline/online	Форма занятия	
<b>1</b>			<i><b>Вводное занятие Цели и задачи программы</b></i>	1/1	<u>Теория</u> Цели и задачи программы. Вводный инструктаж. <u>Практика</u> Входная диагностика. Собеседование.	<b>offline</b>	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
<b><i>Раздел 1. Компьютер – техническая система.</i></b>								
<b>2</b>			Основные элементы компьютера	1/1	<u>Теория</u> Теория: Понятие базовой конфигурации компьютера. Системный блок, монитор, клавиатур, мышь. Устройства ввода и вывода. <u>Практика</u> Просмотр и анализ основных элементов компьютера	<b>offline</b>	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
<b><i>Раздел 2. Устройства ПК для обработки информации</i></b>								

3			Клавиатура и мышь	1/1	<u>Теория</u> Виды клавиатур и мышей. Функции, свойства, характеристики клавиатур. Функции, свойства, характеристики	<b>offline</b>	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
---	--	--	-------------------	-----	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------	---------------------------	-------------------------

					компьютерных мышей. Дополнительные параметры клавиатуры и мыши. <u>Практика</u> Работа на компьютерном тренажере для клавиатуры.			
4			Устройства для хранения информации.	1/1	<u>Теория</u> Внешние устройства хранения информации: флэш-накопитель, жесткий диск, компакт-диск, DVD, BD, магнитно-оптический диск, SmartMedia, PC Card, Miniature Card. Внутренние устройства хранения информации: оперативная память, кэш-память, BIOS, CMOS-память. <u>Практика</u> Работа с системными дисками и флешками.	<b>offline</b>	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
5			Компьютерная программа	1/1	<u>Теория</u> Определение программы. Виды программ: системные, прикладные, офисные, архиваторы, графические редакторы, для просмотра видео, веб-браузеры, антивирусы, для общения, для очистки системы, игры <u>Практика</u> Выполнение практического задания в программах Windows.	<b>offline</b>	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска

6			Работа с приложениями и программами Windows	2	<u>Практика</u> Хранение и выполнение, классификация программ. Работа со стандартными приложениями Windows: ножницы, калькулятор, игры, запись экрана.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
7			Программы для загрузки файлов	2	<u>Практика</u> Работа с установочными программами и программами для загрузки файлов	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
<b><i>Раздел 3. Работа с информацией</i></b>								
8			Что такое информация и как ее измерить	1/1	<u>Теория</u> Информация. Многообразие форм информации: графическая, текстовая, звуковая. Свойства информации. Единицы измерения информации. Хранение информации. Способы обработки информации. <u>Практика</u> Игровые задания по теме	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска П
9			Файл. Виды файлов.	2	<u>Практика</u> Создание разных видов файлов: текстовых, графических, папки, ярлыки. Разрешение файлов и их вес. Создание собственной системы папок.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
10			Работа на компьютере. Ввод, вывод,	2	<u>Практика</u> Задание по темам: хранение,	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска



			обработка и хранение информации		обработка и передача информации. Взаимосвязь процессов хранения, обработки и передачи информации, виды информационных носителей, способы обработки информации, виды источников и приемников информации, каналы связи.			
11			Растровая и векторная графика	2	<u>Практика</u> Наглядный разбор растровых и векторных изображений. Игры на сравнение.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
<b>Раздел 4. Графические и текстовые редакторы</b>								
12			Работа с инструментами	1/1	<u>Теория</u> Интерфейс программы. Карандаш. Кисть. Распылитель. Заливка. Пипетка. Цветовая палитра. Линия. Кривая. Прямоугольник, Эллипс. Многоугольник. <u>Практика</u> Работа с инструментами	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
13			Работа с файлами	1/1	<u>Теория</u> Функциональные клавиши. Копирование, вырезание и вставка объектов. Работа с контуром. Изменение масштаба рисунка. Выделение фрагмента	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска

					рисунка. <u>Практика</u> Выполнение практического задания.			
14			Создание стандартных фигур	1/1	<u>Теория</u> Инструменты рисования линий. Заливка областей. Инструменты рисования объектов (инструменты чертежника) <u>Практика</u> Практическое задание сохранение файлов в различных форматах с учетом прозрачности	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
15			Сохранение рисунка. Экспорт графических объектов	1/1	<u>Теория</u> Сохранение файла. Форматы и разрешения графических файлов. Прозрачность файлов. <u>Практика</u> Практическое задание сохранение файлов в различных форматах с учетом прозрачности	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
16			Практическая работа в редакторе Paint	2	<u>Практика</u> Разработка идеи открытки. Выбор формата.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
17			Композиция открытки	1/1	<u>Теория</u> Теория цвета. Золотое сечение. Границы рисунка. Поля. Цветовые гармонии. Цветовой круг. <u>Практика</u>	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска

					Подбор цветовой палитры открытки и компоновка в нужном формате.			
18			Работа с цветом в редакторе Paint	2	<u>Теория</u> Проект графического изображения. Метод проекта. Цветовые палитры. Векторные и растровые изображения. <u>Практика</u> Работа с цветовыми палитрами. Создание орнаментов и других изображений.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
19			Правила набора текста	2	<u>Практика</u> Изучение приложений программного комплекса «MS Office».	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
20			Типографика и оформление текста.	2	<u>Практика</u> Виды шрифта. Изменение цвета шрифта. Основные операции с текстом: внесение исправлений в текст, проверка орфографии, редактирование и форматирование текста.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
21			Вставка таблиц в документы, их редактирование	2	<u>Практика</u> Работа с таблицами. Создание расписания в виде сложной таблицы.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
22			Сохранение, закрытие и открытие документов.	2	<u>Практика</u> Сохранение и экспорт текстовых документов.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска

23			Вставка фигур, заливка цветом	2	<u>Практика</u> Создание открытки с помощью дополнительных вставок объектов.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
24			Вставка рисунков и объектов WordArt.	2	<u>Практика</u> Работа с графическими объектами WordArt.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
25			Художественные оформления в Microsoft Word	2	<u>Практика</u> Практическая работа с шаблонами.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
26			Составление доклада	1/1	<u>Теория</u> Структура написания текста. Абзац. Оформление заголовков и содержания. Нумерация страниц. <u>Практика</u> Творческая работа «Доклад» на свободную тему.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
27			Оформление доклада	2	<u>Практика</u> Работа с растровыми и векторными картинками, диаграммами, блок схемами.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
28			<i>Промежуточная аттестация</i>	2	<u>Практика</u> Тестирование. Практическая работа.	offline		ПК, интерактивная доска
<b>Раздел 5. Работа в Microsoft PowerPoint</b>								
29			Знакомство с программой Power Point.	2	<u>Практика</u> Программа PowerPoint. Назначение и возможности программы. Фон слайда. Вставка и редактирование графики. Вставка надписи. Применение буфера обмена. Форматирование надписи.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска

					Анимация объектов. Сортировка слайдов. Настройка смены слайдов.			
30			Дизайн слайдов. основы композиции	2	<u>Практика</u> Выбор шаблонов. Создание презентации. Изменение дизайна оформления слайда. Вставка рисунка.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
31			Добавление в презентацию картинок, объектов WordArt	2	<u>Практика</u> Творческая работа со вставками сторонних объектов (картинок, иконок, пиктограмм).	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
32			Добавление эффектов анимации в презентацию (смена слайдов)	2	<u>Практика</u> Создание слайд-фильма со звуком. Добавление анимации перехода, появления, увеличения. Настройка времени перехода.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
<b>Раздел 6. Анимация в Microsoft Power Point</b>								
33			Понятие анимации	1/1	<u>Теория</u> Понятие анимации. Виды анимации. Способы анимации в Microsoft Power Point <u>Практика</u> Анимация слайдов презентации	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
34			Эффект входа	1/1	<u>Теория</u> Анимированная композиция. Управляющие слои. Применение эффекта	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска

					затухающих колебаний входа. <u>Практика</u> Подготовка исходного материала. Подбор эффектов к слайдам и объектов.			
35			Эффект выхода	1/1	<u>Теория</u> Применение эффекта выхода объекта. Виды анимации выхода слайдов и объектов. <u>Практика</u> Анимация выхода слайдов и объектов.	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
36			Анимация пути перемещения	2	<u>Практика</u> Изучение устройства анимации пути. Работа со слоями. Создание нескольких вариантов анимации пути в пространстве	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
37			Добавление в презентацию звука. Демонстрация презентации	1/1	<u>Теория</u> Звук в PowerPoint. Подключение звукового сопровождения <u>Практика</u> Добавление эффектов в среде MS PowerPoint. Переход слайдов. Настройка времени	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска
38			Практическая работа. Создание презентации к докладу	2	<u>Практика</u> Разработка слайдов к докладу. Показ презентации	offline	Интерактивная презентация	ПК, интерактивная доска

## ОЦЕНОЧНЫЕ И МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

### Оценочные материалы

Для отслеживания результативности на протяжении всего процесса обучения осуществляются:

*Входная диагностика* (сентябрь) – в форме собеседования – позволяет выявить уровень подготовленности и возможности детей для занятия данным видом деятельности. Проводится на первых занятиях данной программы.

*Текущий контроль* (в течение всего учебного года) – проводится после прохождения каждой темы, чтобы выявить пробелы в усвоении материала и развитии обучающихся, заканчивается коррекцией усвоенного материала. Формы проведения: опрос, выполнение практических заданий, творческая работа.

*Промежуточная аттестация* – проводится в середине учебного года (декабрь) по изученным темам, разделам для выявления уровня усвоения содержания программы и своевременной коррекции учебно-воспитательного процесса. Форма проведения: тестирование и практическая работа; презентация творческих проектов (приложение 1).

*Итоговый контроль* – проводится в конце обучения по программе и позволяет оценить уровень результативности усвоения программы. Форма проведения: презентация портфолио Моушн дизайнера (приложение 2).

В течение учебного года лучшие работы обучающихся участвуют в районных и городских конкурсах.

### Методический материал

#### Педагогические методики и технологии

При реализации программы используются педагогические технологии, обеспечивающие личностное развитие ребенка за счет уменьшения доли репродуктивной деятельности: **технология сотрудничества** – используется с целью создания условий для активной совместной деятельности обучающихся, обучающихся и педагога в разных учебных ситуациях; **игровые технологии (деловые игры)** – эмоциональность игрового процесса активизирует все психические процессы и функции ребенка, позволяют проводить занятия в нетрадиционной форме, способствуют раскрытию креативных способностей обучающихся.

В процессе обучения используются следующие основные методы:

**Словесный метод обучения (беседа)** – позволяет передать большой объем информации в минимальный промежуток времени.

**Наглядный метод обучения (демонстрация схем, рисунков, видеоматериалов)** – предназначен для наглядно-чувственного ознакомления обучающихся с явлениями, процессами, объектами.

**Практический метод обучения (практическое задание)** – используется с целью формирования навыков и умений, закрепления и расширения знаний обучающихся.

#### Дидактические средства

##### 1-й год обучения

№ п/п	Раздел или тема программы	Дидактический материал
	<b>Вводное занятие.</b> <i>Цели и задачи программы</i>	Интерактивная презентация
1.	<b>Компьютер – техническая система.</b>	Интерактивная презентация. Примеры комплектующих ПК
<b>Раздел 2. Устройства ПК для обработки информации</b>		

1.	Клавиатура и мышь	Иллюстративный материал об устройстве клавиатуры и мыши. Онлайн-тренажер для клавиатуры.
2.	Устройства для хранения информации.	Интерактивная презентация
3.	Компьютерная программа	Интерактивная презентация
4.	Работа с приложениями и программами Windows	Интерактивная презентация
5.	Программы для загрузки файлов	Интерактивная презентация
<b>Раздел 3. Работа с информацией</b>		
1.	Что такое информация и как ее измерить	Интерактивная презентация
2.	Представление информации в ПК	Интерактивная презентация
<b>Раздел 4. Графические и текстовые редакторы</b>		
1.	Интерфейс программы Paint	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Paint
2.	Создание стандартных фигур	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Paint
3.	Сохранение рисунка. Экспорт графических объектов	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Paint
4.	Создание открытки	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Paint
5.	Знакомство с текстовым редактором Microsoft Word.	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft Word.
6.	Создание доклада в Microsoft Word	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft Word.
<b>Раздел 5. Работа в Microsoft PowerPoint</b>		
1.	Знакомство с программой Power Point.	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft PowerPoint
2.	Дизайн слайдов. основы композиции	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft PowerPoint
3.	Добавление в презентацию картинок, объектов WordArt	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft PowerPoint
4.	Добавление эффектов анимации в презентацию (смена слайдов)	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft PowerPoint
<b>Раздел 6. Анимация в Microsoft PowerPoint</b>		
1.	Понятие анимации	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft PowerPoint
2.	Настройка анимации	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft PowerPoint
3.	Анимация пути перемещения	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft PowerPoint
4.	Добавление в презентацию звука. Демонстрация презентации.	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft PowerPoint
5.	Практическая работа. Создание презентации к докладу	Интерактивная презентация. Рабочий проект в Microsoft PowerPoint



## Информационные источники

### *Список литературы для педагогов:*

1. Анимация как феномен культуры // Материалы первой всероссийской научно-практической конференции. 27-28 апреля 2005 года. Сост. Н.Г. Кривуля. – М.: ВГИК, 2006.
2. Луптон Э. Графический дизайн: от идеи до воплощения. – СПб, 2016. – 184 с.
3. Надеждин О. А. Основы компьютерной анимации. – М.: Майор, 2004. – 409 с.
4. Обручев В. Adobe After Effects CC. Официальный учебный курс. – М.: Эксмо, 2016. – 432 с.
5. Петрова Н. П. Виртуальная реальность. Современная компьютерная графика и анимация. – М.: Аквариум, 2004. – 251 с.
6. Уайтекер Г., Халас Дж. Тайминг в анимации / Перевод Ф.С. Хитрука. – М: Магазин искусства, 2001. – 140 с.

### *Список литературы для обучающихся и их родителей:*

1. Бокучава Т.П., Тур С.Н. Методическое пособие для учителей информатики 2-4 классов. – СПб: БХВ, 2010. – 260 с.
2. Босова С.С., Босова А.Ю. Информатика: Учебник для 4 класса. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2018. – 120 с.
3. Голубцов В.Н., Козырев А.К., Тихонов П.И. Информатика: Лабораторный практикум.
4. Создание комплексных текстовых документов в текстовом редакторе Microsoft Word. – Саратов: Лицей, 2003. – 80 с.
5. Ким Н.А., Корабейников Г.Р., Камышева В.А. Занимательная информатика для младших школьников // Информатика и образование. – 2005. – №2.
6. Кобелева Г. А., Блохина Н. Ю. Использование возможностей графического редактора в курсе
7. «Информатика и ИКТ» в начальной школе // Информатика и образование. – 2010. – №9.
8. Меркулов Ю.А., Семенов В.Г. Популярные программы для ПК. – М.: Питер, 2009. – 224с

### *Интернет-ресурсы:*

1. Подборка качественных фотографий и векторных изображений. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.shutterstock.com](http://www.shutterstock.com)
2. Обучение и видеоуроки в программе Adobe After Effects. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [www.videosmile.ru](http://www.videosmile.ru)
3. Дидактические материалы по Информатике. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://comp-science.narod.ru/didakt\\_i.html](http://comp-science.narod.ru/didakt_i.html).
4. Семенова О.М. Безопасность детей при работе за компьютером. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://festival.1september.ru/articles/563768>.
5. Электронный учебник Информатики. [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.uvau.ru>.