

Министерство образования и науки Самарской области
государственное бюджетное общеобразовательное учреждение Самарской области средняя
общеобразовательная школа №2 «Образовательный центр» с. Кинель-Черкассы
муниципального района Кинель-Черкасский Самарской области
СП СЮТ ГБОУ СОШ № 2 «ОЦ» с. Кинель-Черкассы



Принята на заседании
методического совета СП СЮТ
«30» июня 2023г.,
протокол № 2

«Утверждаю»
Заведующий СП СЮТ
ГБОУ СОШ №2 «ОЦ» с. К-Черкассы
Кирип П.Ю.
«30» июня 2023г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ
«Инфознайка»**

Возраст обучающихся - 6-10 лет
Срок реализации - 1 год

Разработчики: Сапогова Татьяна Александровна,
педагог дополнительного образования.

С. Кинель-Черкассы, 2023 год

Оглавление

№	Наименование разделов	Стр.
1	Пояснительная записка	3
2	Учебный план ДОП «Инфознайка»	7
3	Модуль 1. Возможности ПК	7
4	Модуль 2. Текстовый редактор Word.	10
5	Модуль 3. Графический редактор Paint»	13
6	Модуль 4. Редактор презентаций Power Point	16
7	Ресурсное обеспечение программы	18
8	Список литературы.	19
9	Приложение «Календарно-тематический план».	20

Пояснительная записка

Введение

Современные профессии, предлагаемые выпускникам учебных заведений, становятся все более интеллектоемкими. Иными словами, информационные технологии предъявляют все более высокие требования к интеллекту работников. Если навыки работы с конкретной техникой или оборудованием можно приобрести непосредственно на рабочем месте, то мышление, не развитое в определенные природой сроки, таковым и останется. В основе создания данной программы лежат общедидактические принципы научности, доступности, систематичности и последовательности, связи теории с практикой, сознательности и активности, наглядности, преемственности и перспективности.

Данная программа относится к **технической** направленности

Актуальность. Данная программа вносит значимый вклад в формирование информационного компонента общеучебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего образования. Более того, информатика как учебный предмет, на котором целенаправленно формируются умения и навыки работы с информацией, может быть одним из ведущих предметов, служащих приобретению учащимися информационного компонента общеучебных умений и навыков.

Новизна программы заключается в способе формирования задатков ключевых компетентностей, средством же служит самостоятельная деятельность школьников под наблюдением взрослых: педагогов и родителей. Модульный принцип организации образовательного процесса при реализации программы позволяет ребенку выбрать для себя индивидуальную образовательную траекторию.

Отличительные особенности программы:

К отличительным особенностям данной программы можно отнести принципы взаимосвязи между классными и внеклассными занятиями, научной углубленности, практической направленности, занимательности и индивидуального подхода к каждому ученику.

Данная программа позволяет учащимся ознакомиться со многими интересными вопросами информатики, выходящими за рамки школьной программы, расширить целостное представление о проблеме данной науки. Выполнение сложных и интересных заданий по информатике, закрепить интерес детей к познавательной деятельности, будет способствовать развитию мыслительных операций и общему интеллектуальному развитию.

Педагогическая целесообразность. Психологи утверждают, что основные логические структуры мышления формируются в возрасте 5-11 лет и что запоздалое формирование этих структур протекает с большими трудностями и часто остается незавершенным. Следовательно, обучать детей в этом направлении целесообразно с начальной школы.

Для подготовки детей к жизни в современном информационном обществе в первую очередь необходимо развивать логическое мышление, способность к анализу (вычленению структуры объекта, выявлению взаимосвязей и принципов организации) и синтезу (созданию новых моделей). Умение для любой предметной области выделить систему понятий, представить их в виде совокупности значимых признаков, описать алгоритмы типичных действий улучшает ориентацию человека в этой предметной области и свидетельствует о его развитии логическом мышлении.

Программа рассчитана на детей всех категорий. В основной группе могут заниматься дети с ограниченными возможностями здоровья, дети-инвалиды, не имеющие медицинских противопоказаний к данному виду деятельности.

Цель:

Формирование у учащихся умения владеть компьютером как средством решения практических задач, связанных с графикой и мультимедиа, подготовив учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Задачи:

Образовательные:

1. Дать первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
2. Научить учащихся создавать, обрабатывать информацию с использованием мультимедиа технологий;
3. Вовлечь обучающихся в художественно-творческую деятельность;
4. Приобщить к эстетической культуре;
5. Развивать мотивации к сбору информации;
6. Научить учащихся пользованию Интернетом.

Воспитательные:

1. Формировать потребности в саморазвитии;
2. Формировать активную жизненную позицию;

3. Создать условия для формирования духовных качеств, эстетического вкуса у детей;
4. Развивать культуру общения;
5. Развивать навыки сотрудничества.

Развивающие:

1. Развивать деловые качества, таких, как самостоятельность, ответственность, активность, аккуратность;
2. Развивать чувства прекрасного;
развивать художественно-творческие способности у детей, привычку вносить элементы прекрасного в жизнь;
разбудить фантазию детей, настроить их на создание новых необычных композиций;
развивать у учащихся навыки критического мышления.

Возраст детей. Программа рассчитана на детей 6-10 лет, наполняемость группы до 15 человек. Набор в кружок осуществляется на добровольной основе.

Сроки реализации 1 год

Форма обучения- очная, при необходимости, с возможностью применения дистанционных технологий и/или электронного обучения

Форма организации деятельности: по группам, индивидуально и всем составом.

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

Планируемые результаты

Личностные:

- самостоятельно и творчески реализовывать собственные замыслы;
- сотрудничество со сверстниками и взрослыми;
- формирование трудолюбия, уважительного отношения к чужому труду;

развитие бережного отношения к технике, высокотехнологичным устройствам и системам

Метапредметные результаты.

Познавательные

- начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;

- сбор информации;
- обработка информации (с помощью ИКТ);
- анализ информации;
- передача информации (устным, письменным, цифровым способами);
- самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;

Регулятивные

- начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу;
- преобразовывать практическую задачу в познавательную;
- ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- умение выполнять учебные действия в устной форме;
- использовать речь для регуляции своего действия;
- сличать способ действия и его результат с заданным эталоном с целью обнаружения отклонений и отличий от эталона;
- адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;

Коммуникативные

- работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных;
- ставить вопросы;
- обращаться за помощью;
- формулировать свои затруднения;
- предлагать помощь и сотрудничество;
- договариваться о распределении функций и ролей в совместной деятельности;
- слушать собеседника;
- договариваться и приходить к общему решению;
- формулировать собственное мнение и позицию;
- осуществлять взаимный контроль;
- адекватно оценивать собственное поведение и поведение окружающих

Дети, освоив все правила использования мультимедиа технологий, будут способны:

- обработать или создать рисунок в графическом редакторе Paint.;
- подготовить презентацию в редакторе презентаций Microsoft PowerPoint;
- создавать текст в редакторе Microsoft Word.

Критерии и способы определения результативности.

Основные формы проверки знаний:

- тестирование;
- демонстрация презентаций;
- защита разработанных проектов,
- участие в конкурсах и олимпиадах

Формы подведения итогов

Документальной формой подведения итогов реализации программы является портфолио, под которым подразумевается коллекция работ учащегося, демонстрирующая его усилия, прогресс или достижения в определенной области. На занятиях в качестве портфолио выступает личная файловая папка, содержащая все работы компьютерного практикума, выполненные учеником в течение учебного года.

Учебный план ДОП «Инфознайка»

№	Наименование модуля	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	Модуль 1.Возможности ПК	18	6	12
2	Модуль 2.Текстовый редактор Word.	27	7	20
3	Модуль 3.Графический редактор Paint»	30	6	24
4	Модуль 4. Редактор презентаций Power Point	33	7	26
	Итого	108	26	82

Модуль 1. «Возможности ПК»

Цель: формирования первичного представления об устройстве компьютера, о назначении его составных частей.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с основными правилами работы на ПК;
- познакомиться с устройством и назначением основных блоков компьютера.

Развивающие:

-развивать познавательный интерес, логическое, алгоритмическое, системное мышление, развивать творческий потенциал.

Воспитательные:

-воспитывать информационную культуру.

Предметные ожидаемые результаты: обучающиеся получают представление об информации, её свойствах, способах передачи.

Обучающийся должен знать:

- правила поведения в компьютерном классе;
- для чего нужны основные устройства компьютера;
- виды программного обеспечения;
- назначение главного меню определение основных объектов рабочего стола компьютера (файлы, папки).

Обучающийся должен уметь:

- соблюдать правила поведения в компьютерном классе;
- применять по назначению основные устройства компьютера;
- находить информацию с помощью поисковых систем;
- запускать программу и завершать работу с ней;
- выбирать пункты меню;
- работать мышью;
- создавать файлы различных типов, папки;
- находить, копировать и перемещать папки и файлы.

Обучающийся должен приобрести навык работы с информацией, записанной в различном виде, научиться её сохранять.

Учебно-тематический план модуля 1 «Возможности ПК»

№	Название модуля, темы	Количество часов			Формы обучения/аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Введение. История развития вычислительной техники. Техника безопасности. Организация рабочего места	3	1	2	Фронтальная форма обучения. Беседа Компьютерный практикум.
2	Как устроен компьютер. Включение и выключение ПК.	3	1	2	Коллективно-групповая форма обучения. Разгадывание кроссворда. Экспресс-опрос.

					Практическая работа.
3	Знакомство с мышью.	3	1	2	Фронтальная, индивидуальная формы обучения Практическая работа Информационная игра. «Управление мышью» в программе «Раскраска»
4	Знакомство с клавиатурой.	3	1	2	Клавиатурный тренажер. Индивидуальная работа
5	Знакомство с операционными Системами. Работа с программами	3	1	2	Опрос. Коллективно-групповая форма обучения Практическая работа за компьютером (тест по теме).
6	Папки и файлы. Организация рабочего стола.	3	1	2	Индивидуальная форма обучения Практическая работа за компьютером (тест по теме).
	Итого	18	6	12	

Содержание программы модуля

Тема 1. Введение. История развития вычислительной техники. Техника безопасности. Организация рабочего места.

Теория 1 час. Знакомство с курсом. История предмета. Техника безопасности. Правила поведения на занятиях. Обсуждение плана работы на год.

Практика 2 часа. Знакомство с местом проведения занятий. Подготовка рабочего места к работе.

Тема 2. Как устроен компьютер. Включение и выключение ПК

Теория 1 час. Знакомство с ПК., Основные и дополнительные устройства. Включение компьютера. Выключение компьютера, инструктаж выполнения практической работы.

Практика 2 часа. Работа за компьютером. (Закрепление включения и выключения ПК, организация рабочего места). Разгадывание кроссворда.

Тема 3. Знакомство с мышью.

Теория 1 час. Устройства ввода информации (мышь). Виды компьютерных мышей.

Практика 2 часа. «Управление мышью» в программе «Раскраска»

Тема 4. Знакомство с клавиатурой.

Теория 1 час. Устройства ввода информации (клавиатура) стрелок, <ENTER>. Знакомство с клавиатурой. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Назначение клавиш, описание, расположение.

Практика 2 часа Работа с клавиатурой. Курсор. Регистры клавиатуры (верхний и нижний). Ввод цифр и букв с клавиатуры. Клавиатурный тренажер.

Тема 5. Знакомство с операционными системами. Работа с программами

Теория 1 час. Виды программного обеспечения. Разновидности операционных систем. Краткое знакомство с меню Пуск. Общее знакомство с программами MS WORD, PAINT PowerPoint. Запуск программ, завершение программ. Переход между программами с помощью панели задач.

Практика 2 часа. Работа в ОС WINDOWS. Переименование и удаление программ и подменю. Автоматический запуск программ. Свертывание окон. Быстрый запуск. Использование изученных правил на практике.

Тема 6. Папки и файлы. Организация рабочего стола.

Теория 1 час. Для чего существуют папки. Папка Мои документы. Как открывать файлы и папки. Что уместно содержать на рабочем столе. Что можно делать с файлами и папками.

Практика 2 часа Создание файла. Удаление файлов. Переименование файлов. Копирование файлов. Отправка файлов. Создание на рабочем столе новой папки. Поиск файлов и папок. Упорядочение значков.

Модуль 2 «Текстовый редактор Word.»

Цель: знакомство с текстовым редактором Word;

- практическое освоение навыков работы в текстовом редакторе Word.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить учащихся с текстовым редактором и его основными операциями;
- изучить технологию обработки информации с помощью ПК.

Развивающие:

-создать условия для развития логического мышления и аналитических способностей учащихся: сравнивать, сопоставлять, делать выводы по теме.

Воспитательные:

-воспитание информационной культуры обучающихся, аккуратности.

Предметные ожидаемые результаты: умение создавать текстовые документы

Обучающийся должен знать:

- правила набора текста, правила форматирования, «горячие» клавиши и их назначение;
- основные объекты текстовых документов;
- этапы создания и редактирования текстового документа;
- программные продукты для обработки текстовой информации.

Обучающийся должен уметь:

- создавать текст в редакторе Microsoft Word;
- уметь применять текстовый процессор для набора с соблюдением всех правил, редактирования и текстов.

Обучающийся должен приобрести навык работы с клавиатурой.

Учебно-тематический план модуля 2 «Текстовый редактор Word.»

№	Название модуля, темы	Количество часов			Формы обучения/аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Компьютерное письмо. Текстовые редакторы.	3	1	2	Клавиатурные тренажеры. Индивидуальная работа
2	Мир шрифтов.	3	1	2	Практическая работа за компьютером (тест по теме).
3	Основные операции при создании текстов: набор текста.	3	1	2	Компьютерный практикум; Экспресс-опрос

4	Оформление текста	6	2	4	Тест Индивидуальная работа
5	Правила клавиатурного письма	6	1	5	Опрос. Самостоятельная работа за компьютером
6	Проект «Моя первая сказка»	6	1	5	Беседа Индивидуальный проект. Защита проекта.
	Итого	27	7	20	

Содержание программы модуля

Тема 1. Компьютерное письмо. Текстовые редакторы.

Теория 1 час. Управление программой из меню. Знакомство с панелью инструментов. Создание документа. WORD – текстовый редактор

Практика 2 часа. Клавиатурные тренажеры.

Тема 2. Мир шрифтов.

Теория 1 час. Разновидность шрифтов. Смена шрифта.

Использование шрифтов. Где обитают шрифты. Типы шрифтов

Практика 2 часа Работа с текстами. Печать образцов шрифтов. Удаление шрифтов.

Тема 3. Основные операции при создании текстов: набор текста.

Теория 1 час. Знакомство с основными операциями текста: перемещение курсора, ввод заглавных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение, открытие и создание новых текстов, выделение текста, вырезание, копирование и вставка

Практика 2 часа Работа с текстами. Набор текста на клавиатуре; Выработка навыка копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;

Тема 4. Оформление текста

Теория 2 часа Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев

Практика 4 часа Выработка навыка устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.

Тема 5. Правила клавиатурного письма

Теория 1 час. Умение сохранять набранные тексты, открывать ранее сохраненные тексты и редактировать их;

Практика 5 часов Создание документа. Набор текста на клавиатуре.

Тема 6. Проект «Моя первая сказка»

Теория 1 час.

Практика 5 часов Набор текста сказки собственного сочинения

Модуль 3 «Графический редактор Paint»

Цель: изучение графических возможностей редактора Paint.

Задачи:

Обучающие:

- познакомить с назначением графического редактора, основными инструментами, командами меню.

Развивающие:

-способствовать развитию внимания, ориентации во времени, аналитического мышления, познавательной активности.

Воспитательные:

-воспитывать умение высказывать свое мнение и прислушиваться к мнению других.

Предметные ожидаемые результаты: использование всех возможностей графического редактора Paint

Обучающийся должен знать:

- назначение и возможности графического редактора;
- применение палитры;
- Инструменты графического редактора Paint понятие фрагмента рисунка;
- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие конструирования.

Обучающийся должен уметь:

- запускать графический редактор Paint;
- работать с текстом и рисунком в графическом редакторе Paint;
- использовать основной и фоновый цвет палитры цветов;
- создавать простейшие рисунки с помощью инструментов;
- выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- сохранять и открывать графические файлы;
- использовать при построении геометрических фигур клавишу shift;
- редактировать графический объект.

Обучающийся должен приобрести навык работы с графическим редактором Paint.

Учебно-тематический план модуля 3 «Графический редактор Paint»

№	Название модуля, темы	Количество часов			Формы обучения/аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Знакомство с графическим редактором Paint.	3	1	2	Практическая работа за компьютером (тест по теме).
2	Создание рисунка.	6	2	4	Индивидуальная работа
3	Работа с рисунком	6	1	5	Практическая работа с рисунком.
4	Редактирование и исправление рисунка,	3	0	3	Практическая работа с фрагментом рисунка
5	Работа с текстом.	6	1	5	Набор текста Индивидуальная работа
6	Создание рисунка "Зимние забавы"	6	1	5	Создание собственного рисунка. с использованием надписей в графическом редакторе Paint. Индивидуальный проект.
	Итого	30	6	24	

Содержание программы модуля

Тема 1. Знакомство с графическим редактором Paint.

Теория 1 час. Меню. Панель инструментов. Знакомство с палитрой Заливка цветом.

Практика 2 часа. Запуск программы, работа с инструментами.

Процесс создания и редактирования изображения путем свободного рисования, инструменты, применяемые при этом.

Тема 2. Создание рисунка.

Теория 2 часа. Создание рисунков с помощью инструментов редактора Paint

Практика 4 часа. Создание собственного рисунка путем свободного рисования.

Тема 3. Работа с рисунком.

Теория 1 час. Выделение, перемещение рисунка. Фон. Копирование, вставка рисунка. Поворот, масштаб рисунка Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей

Практика 5 часов. Работа с рисунком.

Тема 4. Редактирование и исправление рисунка,

Теория 0 часов.

Практика 3 часа. Работа с рисунком. Процесс создания и редактирования изображения.

Тема 5. Работа с текстом.

Теория 1 час. Работы с текстом в графическом редакторе Paint

Практика 5 часов. Работа с рисунком. Набор текста.

Тема 6. Создание рисунка "Зимние забавы".

Теория 1 час. Работы с текстом и рисунком в графическом редакторе Paint

Практика 5 часов. Создание собственного рисунка. с использованием надписей в графическом редакторе Paint. Индивидуальный проект.

Модуль 4 «Редактор презентаций Power Point»

Цель: знакомство с мультимедиа технологиями;

Задачи:

Обучающие:

=научить создавать типовую презентацию и проектировать свою собственную;

Развивающие:

-развивать навыки и умения применения информационных технологий.

Воспитательные:

-создать условия для формирования духовных качеств, эстетического вкуса у детей;

- развивать культуру общения;

Предметные ожидаемые результаты: использование всех возможностей редактора презентаций Power Point

Обучающийся должен знать:

- назначение и функциональные возможности PowerPoint;
- объекты, из которых состоит презентация;
- этапы создания презентации;
- технологию работы с каждым объектом презентации.

Обучающийся должен уметь:

- создавать слайд;
- подготовить презентацию в редакторе презентаций Microsoft PowerPoint;
- демонстрировать свою работу и защищать её.

Обучающийся должен приобрести навык: работы в редакторе презентаций Power Point».

Учебно-тематический план Модуль 4 «Редактор презентаций Power Point»

№	Название модуля, темы	Количество часов			Формы обучения/аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Программа Power Point, слайд, мультимедийная презентация.	3	1	2	Фронтальная работа. Тренировка. Экспресс-опрос.
2	Работа с текстом	3	1	2	Коллективно-групповая форма обучения. Тренировка.
3	Работа с рисунком	3	1	2	Практическая работа за компьютером
4	Создание презентации	9	2	7	Практическая работа за компьютером (тест по теме). Создание слайдов

5	Анимация. Компьютерная анимация.	3	1	2	Экспресс-опрос. Практическая самостоятельная работа
6	Создание собственной презентации на заданную тему.	9	1	8	Создание собственной презентации в редакторе презентаций Microsoft PowerPoint
7	Заключительное занятие.	3	0	3	Урок-зачет Дискуссия, беседа Выставка работ. Портфолио Обсуждение перспектив деятельности учащихся в области вычислительной техники в последующие годы
	Итого	33	7	26	

Содержание программы модуля

Тема 1. Программа Power Point, слайд, мультимедийная презентация.

Теория 1 час. Знакомство с информационными объектами Power Point. (слайд, табличные модели, изображения). Панель инструментов, сохранение документа, завершение работы

Практика 2 часа. Тренировка. Создание слайда. Дизайн слайда.

Тема 2. Работа с текстом

Теория 1 час. Навыки работы с текстом, добавление текста.

Практика 2 часа. Работа в текстовом процессоре в графическом редакторе Paint.

Тема 3. Работа с рисунком

Теория 1 час. Вставка рисунка, фотографии.

Практика 2 часа. Работа в графическом редакторе. Подбор картинок для презентации

Тема 4. Создание презентации

Теория 2 часа. Оформление слайда Добавление текста, рисунка, изменение дизайна.

Практика 7 часов. Создание слайдов

Тема 5. Анимация. Компьютерная анимация.

Теория 1 час. Основные способы создания компьютерной анимации. Эффекты анимации в Power Point.:

Практика 2 часа. Настройка анимации.

Тема 6. Создание собственной презентации на заданную тему.

Теория 1 час.

Практика 8 часов. Создание собственной презентации в редакторе презентаций Microsoft PowerPoint

Тема 7. Заключительное занятие.

Теория 0 часов. Подведение итогов работы кружка

Практика 3 часа. Обсуждение перспектив деятельности учащихся в области вычислительной техники в последующие годы Выставка работ. Портфолио

Ресурсное обеспечение дополнительной общеобразовательной программы

Методическое обеспечение

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- фронтальной – подача учебного материала всему коллективу учеников;
- индивидуальной – самостоятельная работа учеников с оказанием учителем помощи при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы;
- групповой – учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.
- традиционные методы обучения (объяснительно-иллюстративные, репродуктивные и пр.),

- игровые формы обучения (специальные информационные игры для младших школьников),

- методы коллективного обсуждения (дискуссия, диспут, беседа и пр.).

Текущий контроль усвоения материала осуществляется путем устного/письменного опроса или практических заданий.

Перечень программного обеспечения:

1. Графический редактор Paint
2. Текстовый редактор Microsoft Office Word
3. Редактор презентаций Microsoft Office PowerPoint
4. Единая коллекция образовательных ресурсов.
5. http://www.neumeka.ru/risovanie_na_kompyutere.html

Технические средства обучения.

1. Компьютер
2. Проектор
3. Принтер
4. Устройства вывода звуковой информации (колонки) для озвучивания всего класса

Особое внимание в работе объединения должно быть уделено вопросам безопасности труда и гигиены в работе со средствами ИКТ.

Список использованной литературы.

1. «Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы» Методическое пособие / составитель М.Н. Бородин. М.: БИНОМ, Лаборатория знаний,
2. Горячев А, В, Горина К, И. и др. Информатика в играх и задачах. 1 класс (1 и 2 ч.). М.: «Баласс», 2011 г.
3. А. В. Горячев, Т. О. Волкова, К. И. Горина и др. Информатика в играх и задачах для 1кл, л.: Методические рекомендации для учителя. - М.: Баласс, 2011г.
4. Интернет портал PROШколу.ru <http://www.proshkolu.ru/>
5. <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/58a0dbdd-8ae9-43b1-937e-ef6397ebc1c3/?&subject=19> – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.
6. Программа «Мир информатики» от Кирилла и Мефодия – 1-2 год обучения
7. Фантазеры. Волшебный конструктор. ПМК. Электронная версия

8. Академия младшего школьника: 1–4 класс. Программно-методический комплекс. Электронная версия

9. <http://www.bezpeka.com/ru> – портал БЕЗПЕКА все об информационной безопасности

ИНТ. Программные продукты Лого (<http://www.int-edu.ru/logo/>)

Приложение 1

«Календарный учебный график»

Тема занятия	Дата, время	Кол-во часов	Форма занятия	Форма контроля	Место проведения
Модуль 1. Возможности ПК 18 ч.					
Введение. История развития вычислительной техники. Техника безопасности. Организация рабочего места		3	Фронтальная Беседа	Компьютерный практикум.	Компьютерный класс
Как устроен компьютер. Включение и выключение ПК.		3	Групповая, индивидуальная	Экспресс-опрос. Практическая работа.	Компьютерный класс
Знакомство с мышью.		3	Фронтальная, индивидуальная	Практическая работа Информационная игра.	Компьютерный класс
Знакомство с клавиатурой.		3	Фронтальная, индивидуальная	Практическая работа Клавиатурный тренажер.	Компьютерный класс
Знакомство с операционными системами. Работа с программами		3	Коллективно-групповая	Практическая работа за компьютером (тест по теме).	Компьютерный класс
Папки и файлы. Организация рабочего стола.		3	Индивидуальная	Практическая работа	Компьютерный класс

Модуль 2. Текстовый редактор Word.27 ч.					
Компьютерное письмо. Текстовые редакторы.		3	Индивидуальная	Клавиатурные тренажеры.	Компьютерный класс
Мир шрифтов.		3	Фронтальная, индивидуальная	Практическая работа за компьютером (тест по теме).	Компьютерный класс
Основные операции при создании текстов: набор текста.		3	Фронтальная, индивидуальная	Компьютерный практикум; Экспресс-опрос	Компьютерный класс
Оформление текста		6	Индивидуальная работа	Тест	Компьютерный класс
Правила клавиатурного письма.		6	Фронтальная, индивидуальная	Опрос. Самостоятельная работа за компьютером	Компьютерный класс
Проект «Моя первая сказка»		6	Индивидуальная работа	Индивидуальный проект. Защита проекта.	Компьютерный класс
Модуль 3. Графический редактор Paint» 30 ч.					
Знакомство с графическим редактором Paint.		3	Фронтальная, индивидуальная	Практическая работа за компьютером (тест по теме).	Компьютерный класс
Создание рисунка		6	Индивидуальная	Самостоятельная работа за компьютером	Компьютерный класс
Работа с рисунком		6	Фронтальная, индивидуальная	Практическая работа с рисунком.	Компьютерный класс
Редактирование и исправление рисунка,		3	Фронтальная, индивидуальная	Практическая работа с фрагментом рисунка	Компьютерный класс
Работа с текстом.		6	Индивидуальная	Практическая работа	Компьютерный класс
Создание рисунка "Зимние забавы".		6	Индивидуальная	Индивидуальный проект.	Компьютерный класс
Модуль 4. Редактор презентаций Power Point 33 ч.					
Программа Power Point, слайд,		3	Фронтальная Индивидуальная	Экспресс-опрос.	Компьютерный класс

мультимедийная презентация.			ая		
Работа с текстом		3	Коллективно-групповая	Тренировка.	Компьютерный класс
Работа с рисунком		3	Фронтальная, индивидуальная	Практическая работа за компьютером	Компьютерный класс
Создание презентации		9	Фронтальная, индивидуальная	Практическая работа за компьютером (тест по теме).	Компьютерный класс
Анимация. Компьютерная анимация.		3	Фронтальная, индивидуальная	Экспресс-опрос. Практическая самостоятельная работа	Компьютерный класс
Создание собственной презентации на заданную тему.		9	Фронтальная, индивидуальная	Презентации	Компьютерный класс
Заключительное занятие.		3	Фронтальная, индивидуальная	Зачет Выставка работ. Портфолио	Компьютерный класс
		108			