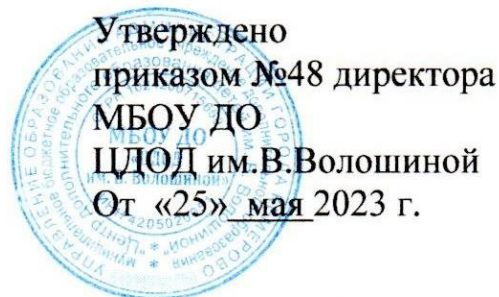


Управление образования администрации Кемеровского городского округа  
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение дополнительного  
образования «Центр дополнительного образования детей им.В.Волошиной»

Принята на заседании  
методического совета  
от «27» апреля 2023 г.  
Протокол №\_\_3



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая  
программа социально-гуманитарной направленности  
«Компьютерная школа»**

Возраст учащихся 7-10 лет

Срок реализации: 1 год

Разработчик:  
Нуфер Ольга Рейнгольдовна,  
педагог дополнительного  
образования

г.Кемерово, 2023

## Содержание

### **Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**

Пояснительная записка	3
Цель, задачи	7
Учебный план	8
Содержание учебного плана	11
Планируемые результаты	28

### **Комплекс организационно-педагогических условий**

Календарный учебный график	30
Условия реализации программы	34
Формы контроля	35
Оценочные материалы	36
Методические материалы	43
Список литературы для педагога	51
Список литературы для учащихся	52

**Комплекс основных характеристик**  
**дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы**  
**Пояснительная записка**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная школа» имеет социально-гуманитарную направленность.

Программа разработана с учетом нормативных документов:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29 декабря 2012 года №273 «Об образовании Российской Федерации» (далее ФЗ),
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 27 июля 2022 года №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3.09.2019г. №467 «Об утверждении целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей»;
- Приказ Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22.09.2021г. №652-н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Указ Президента РФ от 21.07.2020 №474 «О национальных целях развития РФ на период до 2030 года»;
- Постановление Государственного санитарного врача РФ 28.09.2020 г. СП 2.4. 3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07 декабря 2018 г. №3);

- Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года (Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. №996 – р);

- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года от 31 марта 2022 года №678-р;

- Письмо Департамента государственной политики в сфере воспитания детей и молодежи от 18.11.2015 № 09-3242 «Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;

- Устав МБОУ ДО «Центр дополнительного образования детей им. В. Волошиной» (далее Устав).

### **Актуальность программы**

Существующие программы для средней общеобразовательной школы (авторы Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О.; Матвеева Н.В.) по информатике разработаны для бескомпьютерного варианта прохождения курса, который направлен на развитие логического, алгоритмического и системного мышления, создание предпосылки успешного освоения инвариантных фундаментальных знаний и умений в областях, связанных с информатикой.

Программа «Компьютерная школа» направлена на освоение начальной ступени уровня компьютерной грамотности, формирования начального уровня алгоритмического мышления детей, развития их коммуникативных способностей. Программа позволяет детям 7-10 лет получить представление о принципах работы компьютера, программного обеспечения (на примере приложений Paint, Microsoft Word), получить первоначальные практические умения и навыки работы на компьютере, необходимые в дальнейшей учебной деятельности.

### **Педагогическая целесообразность.**

Формирование информационного компонента общеучебных умений и навыков, выработка которых является одним из приоритетов общего

образования.

### **Отличительные особенности программы:**

– В качестве базового стандарта программного обеспечения рассматриваются: текстовый редактор WORD, графический редактор PAINT. Эти программные средства обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже первокласснику интерфейсом. Программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить, а также организовать разнообразную интересную деятельность с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание.

– Наличие объектно-ориентированных программных систем (текстовые, графические, музыкальные редакторы) обеспечивает возможность организовать в учебном процессе самостоятельную учебную деятельность обучающихся.

– На занятиях большую роль играет демонстрационный материал, который представлен в виде презентаций, интерактивных плакатов. В подготовке такого наглядного материала принимают участие и сами дети. Это позволяет развивать у них творческие способности, умение работать коллективно, с разными источниками информации, выступать перед аудиторией.

– При реализации дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерная школа» применяется частично (или полностью) электронное обучение и дистанционные образовательные технологии. Основные элементы системы электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (ЭОиДОТ), используемые в работе: сервисы (LearningApps.org, Padlet и др.), видеоконференции (Skype, Zoom и др.); электронная почта; облачные сервисы и др.

**Адресат программы:** предназначена для учащихся 7-10 лет. Программа рассчитана на детей младшего школьного возраста, владеющих навыками чтения, письма и арифметических действий. Учащиеся младших классов обладают психологической готовностью к активной встрече с компьютером.

Школьники произвольно запоминают учебный материал, вызывающий у них интерес, преподнесенный в игровой форме, связанный с яркими и динамичными наглядными пособиями. В то же время совершенствуется смысловая память. Завершается переход от наглядно-образного к словесно-логическому мышлению. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Кроме того, уровень развития современных компьютерных технологий ("дружественное" по отношению к пользователю программное обеспечение с простыми меню и легко выполняемыми инструкциями, представление информации с помощью четких графических изображений и звуковых эффектов) предоставляет возможность освоения программного обеспечения уже в младшем школьном возрасте.

**Условия набора в коллектив и формирования учебных групп:** в объединение принимаются (без конкурсного отбора) дети с разным уровнем подготовки, желающие заниматься данным видом деятельности.

**Объем программы:** 144 часа, из них 28 часов - теория, 116 часов практика.

**Форма обучения:** очная.

**Основная форма организации обучения** - учебное занятие.

**Форма организации деятельности учащихся на занятии:** групповая, виды занятий по программе определяются содержанием программы и предусматривают практические занятия, выполнение самостоятельной работы, конкурс.

Программа предполагает включение в учебный процесс игровых моментов, смену видов деятельности (практической и теоретической), проведение развивающих игр.

При работе используются задания и упражнения на 20-30 мин. Работа делится на части, а в перерывах проводятся разминки для глаз, физкультурные минутки. Упражнения чередуются с объяснением, обсуждением, работой в тетрадях, просмотром работ.

Программа «Компьютерная школа» составлена с учетом санитарно-гигиенических требований (СанПиН 2.4.2.2821-10 "Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях"), возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста.

При освоении программы используются следующие **виды учебных занятий**: теоретические, практические, игровые, конкурсные.

**Формы организации познавательной деятельности:**

- фронтальная,
- групповая,
- индивидуальная

**Срок освоения программы** - 1 год.

**Режим занятий** – групповые занятия два раза в неделю по 2 академических часа.

**Цель и задачи программы**

**Цель:** формирование первичных элементов информационной культуры младших школьников на занятиях по основам компьютерной грамотности в условиях дополнительного образования.

**Задачи:**

**личностные:**

воспитывать качества: уважение к чужому мнению, ответственность, дисциплинированность, уважение к труду;

**метапредметные:**

формировать умения ставить перед собой промежуточные цели, выбирать способы их достижения, анализировать (сравнивать с эталоном) результаты деятельности (своей и чужой), находить и исправлять ошибки;

**предметные:**

познакомить с основами правил техники безопасности, основными устройствами ПК, правилами работы за компьютером, назначением и работой графического редактора PAINT, возможностями текстового

редактора WORD, антивирусных программ;

дать понятие алгоритма (формы записи алгоритмов, основные символы блок-схем алгоритмов, структуры алгоритмов; представление о возможностях использования)

## Содержание программы

### Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
	<b>Введение.</b> Инструктаж по технике безопасности.	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Устное собеседование, игра
<b>1</b>	<b>Раздел №1</b>	<b>22</b>	<b>7</b>	<b>15</b>	
1.1	<b>Тема 1.1</b> Знакомство с компьютером. Основные устройства ПЭВМ	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Тестирование
1.2	<b>Тема 1.2</b> Операционная система Windows. Основные элементы окна	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Практическая работа
1.3	<b>Тема 1.3</b> Знакомство с клавиатурой. Получение навыков работы с мышью.	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Практическая работа
1.4	<b>Тема 1.4</b> Рабочий стол, папки, меню, представление о файле и папке.	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Практическая работа
1.5	<b>Тема 1.5</b> Создание, переименование, удаление, восстановление собственных папок	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Практическая работа
1.6	<b>Тема 1.6</b> Виды файлов. Копирование и перемещение. Буфер обмена	<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	Практическая работа
1.7	<b>Тема 1.7</b> Виды и назначение программ. Проводник	<b>2</b>		<b>2</b>	Практическая работа
1.8	<b>Тема 1.8</b> Виды и назначение программ. Основные приложения Windows	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Практическая работа
1.9	<b>Тема 1.9</b> Виды и назначение программ. Игры Windows. Поиск нужных программ, запуск, закрытие	<b>2</b>		<b>2</b>	Практическая работа
1.10	<b>Тема 1.10</b> Час компьютерной игры. Развивающая игра «Искатель. Загадки» для развития логического мышления и получения навыков работы с мышью. Загадка №№1,2	<b>4</b>		<b>4</b>	Наблюдение
<b>2</b>	<b>Раздел №2 Компьютерная графика</b>	<b>38</b>	<b>2</b>	<b>36</b>	
2.1	<b>Тема 2.1.</b> Графический редактор Paint: назначение, возможности, панель инструментов	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Практическая работа



2.2	<b>Тема 2.2</b> Получение навыков работы в графическом редакторе Paint	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Практическая работа
2.3	<b>Тема 2.3</b> Час компьютерной игры.	<b>2</b>		<b>2</b>	Наблюдение
	Развивающая игра «Искатель. Загадки» для развития навыков логического мышления, произвольного внимания. Загадка №3				
2.4	<b>Тема 2.4</b> Графический редактор Paint: Разработка и редактирование изображений	<b>4</b>		<b>4</b>	Практическая работа
2.5	<b>Тема 2.5</b> Графический редактор Paint: Составление рисунка из геометрических фигур	<b>4</b>		<b>4</b>	Практическая работа
2.6	<b>Тема 2.6</b> Графический редактор Paint: Инструмент Кисточка, карандаш. Рисование линией	<b>4</b>		<b>4</b>	Практическая работа, тестирование
2.7	<b>Тема 2.7</b> Заливка. Смешение цветов	<b>4</b>		<b>4</b>	Практическая работа
2.8	<b>Тема 2.8</b> Поворот и отражение изображения	<b>2</b>		<b>2</b>	Практическая работа
2.9	<b>Тема 2.9</b> Час компьютерной игры (для развития навыков работы с мышью)	<b>2</b>		<b>2</b>	Наблюдение
2.10	<b>Тема 2.10</b> Графический редактор Paint: Копирование элементов рисунка	<b>2</b>		<b>2</b>	Практическая работа
2.11	<b>Тема 2.11</b> Добавление текста в рисунок	<b>2</b>		<b>2</b>	Практическая работа
2.12	<b>Тема 2.12</b> Итоговая работа. Составление открытки	<b>4</b>		<b>4</b>	Творческая работа
<b>3</b>	<b>Раздел №3. Текстовый редактор</b>	<b>62</b>	<b>10</b>	<b>52</b>	
3.1	<b>Тема 3.1</b> Текстовый редактор Word. Освоение клавиатуры	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	Практическая работа
3.2	<b>Тема 3.2</b> Час компьютерной игры. Развивающая игра «Супер детки» для развития навыков работы с клавиатурой.	<b>2</b>		<b>2</b>	Наблюдение
3.3	<b>Тема 3.3</b> Отработка навыков по набору текста	<b>2</b>		<b>2</b>	Практическая работа
3.4	<b>Тема 3.4</b> Текстовый редактор Word: Шрифт, цвет текста	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Практическая работа
3.5	<b>Тема 3.5</b> Час компьютерной игры (для развития логического мышления)	<b>2</b>		<b>2</b>	Наблюдение
3.6	<b>Тема 3.6</b> Текстовый редактор Word: Вставка рисунков	<b>4</b>		<b>4</b>	Практическая работа
3.7	<b>Тема 3.7</b> Текстовый редактор Word: Вставка надписей Word Art	<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>	Практическая работа

3.8	<b>Тема 3.8</b> Текстовый редактор Word: Копирование текста	4		4	Практическая работа
3.9	<b>Тема 3.9</b> Текстовый редактор Word: «Титульная страница книги».	4	1	3	Творческая работа
3.10	<b>Тема 3.10</b> Текстовый редактор Word: Поздравительная открытка	2		2	Творческая работа
3.11	<b>Тема 3.11</b> Час компьютерной игры (для развития логического и системного мышления)	2		2	Наблюдение
3.12	<b>Тема 3.12</b> <i>Итоговая работа</i>	2		2	Тестирование самостоятельная работа
3.13	<b>Тема 3.13</b> Час компьютерной игры (для развития логического и системного мышления)	2		2	Наблюдение
3.14	<b>Тема 3.14</b> Текстовый редактор Word: Построение и редактирование таблиц	4	2	2	Практическая работа
3.15	<b>Тема 3.15</b> Редактирование таблиц по заданным параметрам. Формат текста в ячейках	2		2	Практическая работа
3.16	<b>Тема 3.16</b> Текстовый редактор Word: Редактирование таблиц и построение кроссвордов	2	1	1	Практическая работа
3.17	<b>Тема 3.17</b> Час компьютерной игры. Развивающая игра «Супер детки» для развития навыков работы с клавиатурой.	2		2	Наблюдение
3.18	<b>Тема 3.18</b> Текстовый редактор Word: Вставка символов	4	1	3	Практическая работа
3.19	<b>Тема 3.19</b> Текстовый редактор Word: Работа с рисунками Smart Art	4	1	3	Практическая работа
3.20	<b>Тема 3.20</b> Текстовый редактор Word: Работа с фигурами	4		4	Практическая работа
3.21	<b>Тема 3.21</b> <i>Итоговая работа</i>	2		2	Творческая работа
<b>4</b>	<b>Раздел №4. Компьютеры в океане информации</b>	<b>20</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	
4.1	<b>Тема 4.1</b> Информация. Количество информации	4	2	2	Устная беседа, практическая работа
4.2	<b>Тема 4.2</b> Час компьютерной игры (для развития логического мышления)	2		2	Наблюдение
4.3	<b>Тема 4.3</b> Получение, обработка, передача, хранение информации	4	1	3	Практическая работа
4.4	<b>Тема 4.4</b> Компьютерные вирусы, антивирусные программы	2	2		Устный опрос
4.5	<b>Тема 4.5</b> Понятие алгоритма.	2	1	1	Практическая работа

4.6	<b>Тема 4.6</b> Основные символы блок-схем алгоритмов	2	1	1	Практическая работа
4.7	<b>Тема 4.7</b> Алгоритмы линейной и разветвленной структуры.	2	1	1	Практическая работа
4.8	<b>Тема 4.8</b> <i>Итоговая работа.</i>	2		2	Практическая работа,
	<i>Несерьезный экзамен или Что я умею?</i>				тестирование

## Содержание учебного плана

### **Введение в образовательную программу.**

Инструктаж по технике безопасности. Правила поведения в компьютерном классе, план эвакуации при пожаре. Интерактивная игра

### **Тема 1.1.**

**Теория:** Введение в предмет. Назначение и возможности компьютеров.

Место компьютера в современном обществе.

**Практика:** Знакомство с компьютером. Основные устройства РС. Периферия и способы ее подключения.

**Форма контроля:** тестирование.

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеосвязи (Skype, Zoom), демонстрация слайдов.

Практическая часть: Знакомство с компьютером. Основные устройства РС. Периферия и способы ее подключения по видеосвязи (Skype, Zoom)

Форма обратной связи: электронная почта педагога.

Форма контроля: тестирование.

### **Тема 1.2.**

**Теория:** Понятие операционной системы WINDOWS – обязательная (системная) программа. Основные элементы окна – рабочий стол, главная панель, иконки, меню кнопки ПУСК – основное меню компьютера, возможности индивидуального оформления рабочего стола.

**Практика:** освоение меню кнопки ПУСК, поиск и запуск нужных программ, изучение окна программы. Работа со свойствами рабочего стола (вкладки рабочий стол и заставка, изменение обоев рабочего стола и заставки).

**Форма контроля:** практическая работа.

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеосвязи (Skype, Zoom), демонстрация слайдов.

Практическая часть: освоение меню кнопки ПУСК, поиск и запуск нужных программ, изучение окна программы. Работа со свойствами рабочего стола по видеосвязи (Skype, Zoom)

Форма обратной связи: электронная почта педагога.

Форма контроля:

### **Тема 1.3.**

**Теория:** Знакомство с клавиатурой. Назначение клавиш (управление программами, введение текста, справочные), индикаторы клавиатуры. Назначение мыши, как устройства управления. Кнопки мыши. Правила обращения с ней.

**Практика:** Тренировочные упражнения для работы с мышью. Щелчок, двойной щелчок. Виды указателей мыши на экране. Тренировочные упражнения для работы с клавиатурой.

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь, демонстрация слайдов.

Практическая часть: Тренировочные упражнения для работы с мышью. Щелчок, двойной щелчок. Виды указателей мыши на экране. Тренировочные упражнения для работы с клавиатурой, освоение меню кнопки ПУСК, поиск и запуск нужных программ, изучение окна программы. Работа со свойствами рабочего стола по видеосвязи

Форма обратной связи: электронная почта педагога.

### **Тема 1.4.**

**Теория:** Понятие о жестком диске. Представление о файле и папке. Корневой каталог.

**Практика:** Открытие/закрытие документов, запуск/закрытие программ.

Сравнительное изучение элементов окон программ.

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь, демонстрация слайдов.

Практическая часть: Открытие/закрытие документов, запуск/закрытие программ. Сравнительное изучение элементов окон программ по видеосвязи

Форма обратной связи: электронная почта педагога.

### **Тема 1.5.**

**Теория:** Всплывающее меню (правая кнопка мыши).

**Практика:** Создание собственных папок. Переименование папок, использование клавиатуры. Удаление папки. «Корзина». Элементы окна программы. Восстановление удаленной папки.

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь.

Практическая часть: Создание собственных папок. Переименование папок, использование клавиатуры. Удаление папки. «Корзина». Элементы окна программы. Восстановление удаленной папки по видеосвязи

Форма обратной связи: электронная почта педагога.

### **Тема 1.6.**

**Теория:** Виды файлов. Графические, текстовые, музыкальные, видео, фото. Значки файлов. Систематизация.

**Практика:** Создание соответствующих папок. Перемещение файлов: копирование/вставка, «перетаскивание» при помощи мыши.

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь.

Практическая часть: Создание соответствующих папок. Перемещение файлов: копирование/вставка, «перетаскивание» при помощи мыши по видеосвязи

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WatsApp).

### **Тема 1.7.**

**Теория:** Виды и назначение программ. Знакомство с программой Проводник.

Принцип построения и работы с корневым каталогом.

**Практика:** Систематизация папок и файлов. Поиск и самостоятельное размещение файлов.

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь (Skype, Zoom).

Практическая часть: Систематизация папок и файлов. Поиск и самостоятельное размещение файлов по видеосвязи (Skype, Zoom)

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WatsApp).

### **Тема 1.8.**

**Теория:** Виды и назначение программ. Приложения Windows: блокнот, калькулятор, универсальный проигрыватель, программы для просмотра и редактирования изображений (Microsoft Office Picture Manager, ACD See, Adobe Photoshop).

**Практика:** Изучение основных возможностей программ. Знакомство с интерфейсом. Основные элементы окон программ.

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь (Skype, Zoom).

Практическая часть: Изучение основных возможностей программ. Знакомство с интерфейсом. Основные элементы окон программ по видеосвязи (Skype, Zoom)

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WatsApp).

### **Тема 1.9.**

**Практика:** Виды и назначение программ. Игры Widows. Самостоятельный поиск нужных программ в меню ПУСК по заданию-схеме, запуск программ, закрытие.

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Виды и назначение программ. Игры Widows. Самостоятельный поиск нужных программ в меню ПУСК по заданию-схеме, запуск программ, закрытие по видеосвязи (Skype, Zoom)

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WatsApp).

### **Тема 1.10.**

**Практика:** Час компьютерной игры. Развивающая игра «Искатель. Загадки» для развития логического мышления и получения навыков работы с мышью.

Загадка №№1,2

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Час компьютерной игры. Развивающая игра «Искатель. Загадки» для развития логического мышления и получения навыков работы с мышью.

Загадка №№1,2, полученные по электронной почте от педагога

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WatsApp).

## **Раздел №2. Компьютерная графика**

### **Тема 2.1.**

**Теория:** Назначение и возможности графического редактора Paint.

**Практика:** Окно редактора, строка меню, выбор функций, панель инструментов для рисования, полосы прокрутки.

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь (Skype, Zoom).

Практическая часть: Окно редактора, строка меню, выбор функций, панель инструментов для рисования, полосы прокрутки по видеосвязи (Skype, Zoom)

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WatsApp).

### **Тема 2.2.**

**Теория:** Изменение размера изображения. Два способа установки размера изображения.

**Практика:** Получение навыков работы в графическом редакторе Paint. Работа с готовым изображением. Работа с панелью инструментов для рисования. Сохранение изображения.

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь (Skype, Zoom).

Практическая часть: Получение навыков работы в графическом редакторе Paint. Работа с готовым изображением. Работа с панелью инструментов для рисования. Сохранение изображения по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 2.3.**

**Практика:** Час компьютерной игры. Развивающая игра «Искатель. Загадки» для развития навыков логического мышления, произвольного внимания.

Загадка №3

### **Тема 2.4.**

**Практика:** Графический редактор Paint: разработка и редактирование изображений. Рисование линией. Кривая линия. Распылитель. Инструмент ластик. Параметры инструмента. Алгоритм сохранения изображения.

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Графический редактор Paint: разработка и редактирование изображений. Рисование линией. Кривая линия. Распылитель. Инструмент ластик. Параметры инструмента. Алгоритм сохранения изображения по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 2.5.**

**Практика:** Графический редактор Paint: составление рисунка из геометрических фигур. Элементы панели инструментов: ровная линия, прямоугольник, круг и эллипс, многоугольник. Вставка фигур, перемещение на рабочем поле, изменение размеров пропорционально, непропорционально. Округление углов многоугольников. Рисование контура с заполнением, без него.

ЭОиДОТ:



Практическая часть: Графический редактор Paint: составление рисунка из геометрических фигур. Элементы панели инструментов: ровная линия, прямоугольник, круг и эллипс, многоугольник. Вставка фигур, перемещение на рабочем поле, изменение размеров пропорционально, непропорционально. Округление углов многоугольников. Рисование контура с заполнением, без него по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

## **Тема 2.6.**

**Практика:** Графический редактор Paint: инструмент Кисточка, Карандаш. Рисование произвольных форм. Установка вида и толщины линий. Выбор цвета. Заполнение цветом при помощи инструмента Распылитель замкнутых контуров.

**Форма контроля:** тестирование. Компьютерный тест «Paint»

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Графический редактор Paint: инструмент Кисточка, Карандаш. Рисование произвольных форм. Установка вида и толщины линий. Выбор цвета. Заполнение цветом при помощи инструмента Распылитель замкнутых контуров по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

Форма контроля: компьютерный тест «Paint»

## **Тема 2.7.**

**Практика:** Графический редактор Paint: Заливка. Работа с панелью Палитра. Выбор цвета. Заполнение краской выбранной части рисунка. Изменение цветов заливки объекта. Выбор способа заливки. Смешение цветов, создание собственных оттенков, заполнение палитры дополнительных цветов.

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Графический редактор Paint: Заливка. Работа с панелью Палитра. Выбор цвета. Заполнение краской выбранной части рисунка. Изменение цветов заливки объекта. Выбор способа заливки. Смешение

цветов, создание собственных оттенков, заполнение палитры дополнительных цветов по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 2.8.**

**Практика:** Графический редактор Paint: Поворот и отражение изображения. Выделение области изменений. Увеличение/уменьшение выделенных элементов рисунка. Поворот изображения на заданный угол. Отражение слева направо и наоборот.

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Графический редактор Paint: Поворот и отражение изображения. Выделение области изменений. Увеличение/уменьшение выделенных элементов рисунка. Поворот изображения на заданный угол. Отражение слева направо и наоборот по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 2.9.**

**Практика:** Час компьютерной игры для развития навыков работы с мышью.

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Час компьютерной игры для развития навыков работы с мышью по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

### **Тема 2.10.**

**Практика:** Графический редактор Paint: выделение области изменений, копирование элементов рисунка. Копирование и вставка изображения («размножение») с изменениями деталей. Сохранение файла под новым именем.

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Графический редактор Paint: выделение области изменений, копирование элементов рисунка. Копирование и вставка

изображения («размножение») с изменениями деталей. Сохранение файла под новым именем по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp). Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 2.11.**

**Практика:** Добавление текста в рисунок. Расположение на листе относительно рисунка. Увеличение/уменьшение размера. Выбор шрифта и размера надписи. Изменение цвета.

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Добавление текста в рисунок. Расположение на листе относительно рисунка. Увеличение/уменьшение размера. Выбор шрифта и размера надписи. Изменение цвета по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp). Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 2.12. Итоговая работа.**

**Форма контроля:** творческое задание «Составление собственной открытки с использованием приемов, изученных на занятиях раздела».

ЭОиДОТ:

Практическая часть: творческое задание «Составление собственной открытки с использованием приемов, изученных на занятиях раздела» по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp). Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

## **Раздел №3. Текстовый редактор WORD**

### **Тема 3.1.**

**Теория:** Назначение программы, запуск/закрытие, структура окна. Основные объекты редактора (символ, слово, строка, предложение, абзац).

**Практика:** Создание, сохранение и переименование документа. ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь (Skype, Zoom).

Практическая часть: Создание, сохранение и переименование документа по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp). Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 3.2.**

**Практика:** Час компьютерной игры. Развивающая игра «Супердетки» для развития навыков работы с клавиатурой. Самостоятельная работа с тренажером в индивидуальном режиме.

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Самостоятельная работа с тренажером в индивидуальном режиме по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

### **Тема 3.3.**

**Практика:** Основные операции с текстом: внесение исправлений в текст, табуляция, проверка орфографии, редактирование и форматирование текста.

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Основные операции с текстом: внесение исправлений в текст, табуляция, проверка орфографии, редактирование и форматирование текста по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp). Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 3.4.**

**Теория:** Основные операции с текстом. Работа со шрифтами, изменение цвета шрифта, использование различных стилей в текстах разного назначения.

**Практика:** выполнение индивидуальных заданий «Афиша»

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь (Skype, Zoom).

Практическая часть: выполнение индивидуальных заданий «Афиша» по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 3.5.**

**Практика:** Час компьютерной игры (для развития логического мышления).

Игра «Искатель. Загадки»

Практическая часть: Игра «Искатель. Загадки» по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

### **Тема 3.6.**

**Практика:** Вставка рисунка. Из файла, из коллекции WORD. Обтекание текстом. Вставка в «надпись». Изменение размеров рисунка, поворот.

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Вставка рисунка. Из файла, из коллекции WORD. Обтекание текстом. Вставка в «надпись». Изменение размеров рисунка, поворот по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 3.7.**

**Теория:** Вставка надписей Word Art.

**Практика:** Работа со шрифтами. Изменение размеров, цвета, стиля надписи.

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь (Skype, Zoom).

Практическая часть: Работа со шрифтами. Изменение размеров, цвета, стиля надписи по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp). Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 3.8.**

**Практика:** Копирование и перемещение текста. Буфер обмена. Сохранение файла под новым именем. Сохранение двух вариантов файла.

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Копирование и перемещение текста. Буфер обмена. Сохранение файла под новым именем. Сохранение двух вариантов файла по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 3.9.**

**Практика:** творческая работа: «Титульная страница книги «Волшебные сказки». Размещение на странице, вставка рисунка, надписей Word Art, сочетание с обычным шрифтом.

ЭОиДОТ:

Практическая часть: творческая работа: «Титульная страница книги «Волшебные сказки». Размещение на странице, вставка рисунка, надписей Word Art, сочетание с обычным шрифтом по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp). Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 3.10.**

**Практика:** творческая работа: «Поздравительная открытка». Изменение параметров, выбор ориентации страницы в соответствии с замыслом. Составление эскиза открытки. (Усложненный вариант – открытка со сгибом)

ЭОиДОТ:

Практическая часть: творческая работа: «Поздравительная открытка». Изменение параметров, выбор ориентации страницы в соответствии с замыслом. Составление эскиза открытки. (Усложненный вариант – открытка со сгибом) по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp). Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 3.11.**

**Практика:** Час компьютерной игры (для развития логического и системного мышления). Игра «Искатель. Загадки»

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Игра «Искатель. Загадки»

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

### **Тема 3.12.**

**Практика:** Итоговая работа. Решение кроссворда, тестирование, выполнение индивидуальных заданий

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Итоговая работа. Решение кроссворда, тестирование, выполнение индивидуальных заданий по видеосвязи

Форма обратной связи: электронная почта педагога

Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 3.13.**

**Практика:** Час компьютерной игры (для развития логического и системного мышления). Игра «Записки волшебника»

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Игра «Записки волшебника» Форма обратной связи: электронная почта педагога

### **Тема 3.14.**

**Теория:** Текстовый редактор Word: Построение таблиц. Виды таблиц. Назначение, область применения на практике. Меню Таблица.

**Практика:** Вставка таблиц по заданным параметрам. ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь (Skype, Zoom).

Практическая часть: Текстовый редактор Word: Построение таблиц. Виды таблиц. Назначение, область применения на практике. Меню Таблица. Создание, сохранение и переименование документа по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp). Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 3.15.**

**Практика:** Редактирование таблиц. Формат текста в ячейках, выделение текста, копирование, вставка. Редактирование по заданным параметрам.

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Редактирование таблиц. Формат текста в ячейках, выделение текста, копирование, вставка. Редактирование по заданным параметрам по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WatsApp).

Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 3.16.**

**Теория:** Видоизменение готовых таблиц. Удаление отдельных ячеек. Построение сетки кроссворда из таблицы.

**Практика:** Работа с таблицами по заданным параметрам.

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь (Skype, Zoom).

Практическая часть: Работа с таблицами по заданным параметрам по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WatsApp).

Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 3.17.**

**Практика:** Час компьютерной игры. Развивающая игра «Супер детки» для развития навыков работы с клавиатурой.

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Развивающая игра «Супер детки» для развития навыков работы с клавиатурой

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WatsApp).

### **Тема 3.18.**

**Теория:** Текстовый редактор Word: Вставка символов. Знакомство с коллекцией символов (меню: Шрифт, набор). Назначение символов.

**Практика:** Вставка символов в текст.

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь (Skype, Zoom).



Практическая часть: Вставка символов в текст по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 3.19.**

**Теория:** Текстовый редактор Word: Назначение и применение рисунков Smart Art.

**Практика:** Выполнение практического задания с использованием рисунков Smart Art.

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь (Skype, Zoom).

Практическая часть: Выполнение практического задания с использованием рисунков Smart Art по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp). Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 3.20.**

**Практика:** Текстовый редактор Word: Работа с фигурами. Меню: вставка – рисунок – автофигуры. Меню Дополнительные фигуры.

ЭОиДОТ:

Практическая часть: Текстовый редактор Word: Работа с фигурами. Меню: вставка – рисунок – автофигуры. Меню Дополнительные фигуры по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp). Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Тема 3.21.**

**Практика:** Итоговая работа. Составление кроссворда (по образцу) **Форма контроля:** тестирование, выполнение индивидуальных заданий. ЭОиДОТ:

Практическая часть: Итоговая работа. Составление кроссворда (по образцу) по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

#### **Раздел №4. Компьютеры в океане информации** **Тема 4.1.**

**Теория:** Информация. Роль и виды информации (звуковая, графическая, текстовая, цифровая). Способы передачи (источники) и приема информации. Количество информации. Единицы информации

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога.

#### **Тема 4.2.**

**Практика:** Час компьютерной игры (для развития логического мышления)

ЭОиДОТ:

Практическая часть: компьютерной игры (для развития логического мышления)

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

#### **Тема 4.3.**

**Теория:** Получение, обработка, передача, хранение, преобразование информации. Съёмные носители информации (CD диски, флэш диски).  
Электронная почта, Интернет.

**Практика:** Отправление файлов по электронной почте. Архивация и разархивирование файлов больших объемов. Сохранение на персональном компьютере.

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь (Skype, Zoom).

Практическая часть: Отправление файлов по электронной почте. Архивация и разархивирование файлов больших объемов. Сохранение на персональном компьютере по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

#### **Тема 4.4.**

**Теория:** Компьютерные вирусы. Понятие о вирусах как о вредоносных программах. Принцип действия. Соблюдение условий безопасности при работе со съемными носителями и при выходе в Интернет. Антивирусные программы.

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

#### **Алгоритмы.**

#### **Тема 4.5.**

**Теория:** Что такое алгоритм. Примеры алгоритмов, назначение.

**Практика:** Формы записи алгоритмов.

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь (Skype, Zoom).

Практическая часть: Формы записи алгоритмов по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

#### **Тема 4.6.**

**Теория:** Основные символы блок-схем алгоритмов.

**Практика:** Построение алгоритмов по заданию.

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь (Skype, Zoom).

Практическая часть: Построение алгоритмов по заданию по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp).

Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

#### **Тема 4.7.**

**Теория:** Алгоритмы линейной и разветвленной структуры.

**Практика:** построение алгоритмов по заданию

ЭОиДОТ:

Теоретическая часть: информационный материал в форме презентации и видеоролика, записанного с экрана педагога, видеосвязь (Skype, Zoom).

Практическая часть: построение алгоритмов по заданию по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp). Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

**Тема 4.8. Практика:** итоговая работа. Несерьезный экзамен или Что я умею?

ЭОиДОТ:

Практическая часть: итоговая работа. Несерьезный экзамен или Что я умею? по видеосвязи (Skype, Zoom).

Форма обратной связи: электронная почта педагога (или WhatsApp). Форма контроля: файл с выполненной практической работой.

### **Планируемые результаты**

**Личностные:**

**по окончании обучения** у учащихся наблюдаются положительные тенденции к формированию качеств: уважение к чужому мнению, ответственность, дисциплинированность, уважение к труду.

**Метапредметные:**

**по окончании обучения** учащиеся умеют ставить перед собой промежуточные цели, выбирать способы их достижения, анализировать (сравнивать с эталоном) результаты деятельности (своей и чужой), находить и исправлять ошибки.

**Предметные:**

**по окончании обучения** учащиеся знают: правила техники безопасности; основные устройства ПК; правила работы за компьютером; назначение и работу графического редактора PAINT; возможности текстового редактора WORD; имеют представление об алгоритмах (формы записи алгоритмов, основные символы блок-схем алгоритмов, структуры алгоритмов), о

возможностях их использования; об информации (виды информации, средства получения, хранения, передачи информации), имеют представление о компьютерных вирусах, об антивирусных программах; соблюдают требования безопасности труда и пожарной безопасности; работают с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь); набирают информацию на русском регистре; запускают нужную программу, выбирают пункты меню, правильно закрывают программу; работают с программами WORD, PAINT.

## Комплекс организационно-педагогических условий

УТВЕРЖДАЮ:  
 Директор МБОУ ДО  
 «ЦДОД им.В.Волошиной»  
 И.П.Чередова

**Календарный учебный график  
 на 2022-2023 учебный год  
 по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе  
 «Компьютерная школа»  
 педагог дополнительного образования Нуфер О.Р.  
 (144 часа)**

Месяц	Тема занятия	Кол часов	Форма занятия	Место проведения	Форма контроля
Сентябрь	Комплектование учебных групп	<b>2</b>		Комп. класс	
Сентябрь	Комплектование учебных групп	<b>2</b>		Комп. класс	
Сентябрь	Комплектование учебных групп	<b>2</b>		Комп. класс	
Сентябрь	Комплектование учебных групп	<b>2</b>		Комп. класс	
Сентябрь	<b>Введение.</b> Инструктаж по технике безопасности.	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Устное собеседование, игра
<b>Раздел 1</b>					
Сентябрь	<b>Тема 1.1</b> Знакомство с компьютером. Основные устройства ПЭВМ	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Тестирование
Сентябрь	<b>Тема 1.2</b> Операционная система Windows. Основные элементы окна	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Сентябрь	<b>Тема 1.3</b> Знакомство с клавиатурой. Получение навыков работы с мышью.	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Сентябрь	<b>Тема 1.4</b> Рабочий стол, папки, меню, представление о файле и папке.	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Октябрь	<b>Тема 1.5</b> Создание, переименование, удаление, восстановление собственных папок	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Октябрь	<b>Тема 1.6</b> Виды файлов. Копирование и перемещение. Буфер обмена	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Октябрь	<b>Тема 1.7</b> Виды и назначение программ. Проводник	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Октябрь	<b>Тема 1.8</b> Виды и назначение программ. Основные приложения Windows	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа

Октябрь	<b>Тема 1.8</b> Виды и назначение программ. Основные приложения Windows	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Октябрь	<b>Тема 1.9</b> Виды и назначение программ. Игры Widows. Поиск нужных программ, запуск, закрытие	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Октябрь	<b>Тема 1.10</b> Час компьютерной игры. Развивающая игра «Искатель. Загадки» для развития логического мышления и получения навыков работы с мышью. Загадка №№1,2	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Наблюдение
Октябрь	<b>Тема 1.10</b> Час компьютерной игры. Развивающая игра «Искатель. Загадки» для развития логического мышления и получения навыков работы с мышью. Загадка №№1,2	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Наблюдение
<b>Раздел 2. Компьютерная графика</b>					
Ноябрь	<b>Тема 2.1.</b> Графический редактор Paint: назначение, возможности, панель инструментов	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Ноябрь	<b>Тема 2.1.</b> Графический редактор Paint: назначение, возможности, панель инструментов	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Ноябрь	<b>Тема 2.2</b> Получение навыков работы в графическом редакторе Paint	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Ноябрь	<b>Тема 2.2</b> Получение навыков работы в графическом редакторе Paint	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Ноябрь	<b>Тема 2.3</b> Час компьютерной игры. Развивающая игра «Искатель. Загадки» для развития навыков логического мышления, произвольного внимания. Загадка №3	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Наблюдение
Ноябрь	<b>Тема 2.4</b> Графический редактор Paint: Разработка и редактирование изображений	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Ноябрь	<b>Тема 2.4</b> Графический редактор Paint: Разработка и редактирование изображений	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Ноябрь	<b>Тема 2.5</b> Графический редактор Paint: Составление рисунка из геометрических фигур	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Декабрь	<b>Тема 2.5</b> Графический редактор Paint: Составление рисунка из геометрических фигур	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа

Декабрь	<b>Тема 2.6</b> Графический редактор Paint: Инструмент Кисточка, карандаш. Рисование линиям	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Декабрь	<b>Тема 2.6</b> Графический редактор Paint: Инструмент Кисточка, карандаш. Рисование линиям	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа, тестирование
Декабрь	<b>Тема 2.7</b> Заливка. Смещение цветов	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Декабрь	<b>Тема 2.7</b> Заливка. Смещение цветов	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Декабрь	<b>Тема 2.8</b> Поворот и отражение изображения	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Декабрь	<b>Тема 2.9</b> Час компьютерной игры (для развития навыков работы с мышью)	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Декабрь	<b>Тема 2.10</b> Графический редактор Paint: Копирование элементов рисунка	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Декабрь	<b>Тема 2.11</b> Добавление текста в рисунок	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Январь	<b>Тема 2.12</b> Итоговая работа. Составление открытки	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Творческая работа
Январь	<b>Тема 2.12</b> Итоговая работа. Составление открытки	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Творческая работа
<b>Раздел 3. Текстовый редактор</b>					
Январь	<b>Тема 3.1</b> Текстовый редактор Word. Освоение клавиатуры	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Январь	<b>Тема 3.1</b> Текстовый редактор Word. Освоение клавиатуры	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Январь	<b>Тема 3.2</b> Час компьютерной игры. Развивающая игра «Супер детки» для развития навыков работы с клавиатурой.	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Наблюдение
Январь	<b>Тема 3.3</b> Отработка навыков по набору текста	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Февраль	<b>Тема 3.4</b> Текстовый редактор Word: Шрифт, цвет текста	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Февраль	<b>Тема 3.4</b> Текстовый редактор Word: Шрифт, цвет текста	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Февраль	<b>Тема 3.5</b> Час компьютерной игры (для развития логического мышления)	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Наблюдение
Февраль	<b>Тема 3.6</b> Текстовый редактор Word: Вставка рисунков	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Февраль	<b>Тема 3.6</b> Текстовый редактор Word: Вставка рисунков	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Февраль	<b>Тема 3.7</b> Текстовый редактор Word: Вставка надписей Word Art	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа



Февраль	<b>Тема 3.7</b> Текстовый редактор Word: Вставка надписей Word Art	2	Групповая, индивид	Комп. Класс	Практическая работа
Февраль	<b>Тема 3.8</b> Текстовый редактор Word: Копирование текста	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Февраль	<b>Тема 3.8</b> Текстовый редактор Word: Копирование текста	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Март	<b>Тема 3.9</b> Текстовый редактор Word: «Титульная страница книги».	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Творческая работа
Март	<b>Тема 3.9</b> Текстовый редактор Word: «Титульная страница книги».	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Творческая работа
Март	<b>Тема 3.10</b> Текстовый редактор Word: Поздравительная открытка	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Творческая работа
Март	<b>Тема 3.11</b> Час компьютерной игры (для развития логического и системного мышления)	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Наблюдение
Март	<b>Тема 3.12</b> Итоговая работа	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Тестирование, самостоятельная работа
Март	<b>Тема 3.13</b> Час компьютерной игры (для развития логического и системного мышления)	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Наблюдение
Март	<b>Тема 3.14</b> Текстовый редактор Word: Построение и редактирование таблиц	2	Групповая, индив.	Комп. класс	Практическая работа
Март	<b>Тема 3.14</b> Текстовый редактор Word: Построение и редактирование таблиц	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Март	<b>Тема 3.15</b> Редактирование таблиц по заданным параметрам. Формат текста в ячейках	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Апрель	<b>Тема 3.16</b> Текстовый редактор Word: Редактирование таблиц и построение кроссвордов	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Апрель	<b>Тема 3.17</b> Час компьютерной игры. Развивающая игра «Супер детки» для развития навыков работы с клавиатурой.	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Наблюдение
Апрель	<b>Тема 3.18</b> Текстовый редактор Word: Вставка символов	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Апрель	<b>Тема 3.18</b> Текстовый редактор Word: Вставка символов	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Апрель	<b>Тема 3.19</b> Текстовый редактор Word: Работа с рисунками Smart Art	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Апрель	<b>Тема 3.19</b> Текстовый редактор Word: Работа с рисунками Smart Art	2	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа

Апрель	<b>Тема 3.20</b> Текстовый редактор Word: Работа с фигурами	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Апрель	<b>Тема 3.21</b> Итоговая работа	<b>2</b>	Групповая, индив.	Комп. класс	Творческая работа
<b>Раздел 4. Компьютеры в океане информации</b>					
Май	<b>Тема 4.1</b> Информация. Количество информации	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Устная беседа, практическая работа
Май	<b>Тема 4.1</b> Информация. Количество информации	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Устная беседа, практическая работа
Май	<b>Тема 4.2</b> Час компьютерной игры (для развития логического мышления)	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Наблюдение
Май	<b>Тема 4.3</b> Получение, обработка, передача, хранение информации	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Май	<b>Тема 4.3</b> Получение, обработка, передача, хранение информации	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Май	<b>Тема 4.4</b> Понятие алгоритма.	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Май	<b>Тема 4.5</b> Основные символы блок-схем алгоритмов	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Устная беседа, практическая работа
Май	<b>Тема 4.6</b> Алгоритмы линейной и разветвленной структуры.	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа
Май	<b>Тема 4.7</b> Итоговая работа. Несерьезный экзамен или Что я умею?	<b>2</b>	Групповая, индивид	Комп. класс	Практическая работа, тестирование

### Условия реализации программы:

Для успешной реализации программы необходимо:

- **материально-техническое обеспечение** - учебный компьютерный класс (в соответствии с требованиями СанПиН 2.4.2.2821-10 "Санитарно-эпидемиологические требования к условиям и организации обучения в общеобразовательных учреждениях"), в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя, проектор, принтер, мультимедийная доска;
- **кадровое обеспечение** – программу реализует педагог дополнительного образования, отвечающий требованиям, обозначенным в документе профессиональный стандарт «Педагог дополнительного образования

детей и взрослых» утвержден Приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 22 сентября 2021 г. N 652н;

- **информационное обеспечение** – образовательные ресурсы, интерактивные дидактические игры, мультимедийные презентации, книжная продукция.

### **Формы контроля**

Для определение результативности усвоения программы осуществляются два вида контроля: текущий и итоговый по темам и разделам дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы:

- практические задания,
- тестирование,
- наблюдение,
- самостоятельные творческие работы,
- выставка детских работ

### **Оценочные материалы**

Для каждой формы контроля, обозначенной в программе педагогом, составлены оценочные материалы, которые оформлены в сборник оценочных материалов по программе. Оценочные материалы представлены в виде опросных листов по уровню развития общеучебных навыков и диагностической карты по разделам программы.

Таблица «Мониторинг результатов обучения учащихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Компьютерная школа» дает описание самой технологии проведения процедуры отслеживания образовательных результатов учащихся.

Уровень освоения программы определяется в соответствии с критериями (Таблица 1), где освоение разделов программы - является комплексным показателем формирования предметных, метапредметных и личностных результатов.

**Мониторинг результатов обучения учащихся по дополнительной  
общеобразовательной общеразвивающей программе  
«Компьютерная школа»**

Показатели (оцениваемые параметры)	Критерии	Степень выраженност и оцениваемого качества	Возмож ное количес тво баллов	Методы диагностик и
<p><b>1. Теоретическая подготовка учащихся</b> 1.1. Теоретические знания по темам курсов учебно-тематического плана программы</p> <p>1.2. Владение специальной терминологией</p>	<p>Соответствие теоретических знаний учащихся программным требованиям</p> <p>Осмысленность и правильность использования специальной терминологии</p>	<p>– низкий уровень</p> <p>– средний уровень</p> <p>– высокий уровень</p> <p>– низкий уровень</p> <p>– средний уровень</p> <p>– высокий уровень</p>	<p>1</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>1</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>Тестирование, беседа</p>
<p><b>2. Практическая подготовка учащихся</b> 2.1 Практические умения, предусмотренные программой</p> <p>2.2 Творческие навыки</p>	<p>Соответствие практических умений программным требованиям</p> <p>Вариативность и оригинальность в выполнении практических заданий</p>	<p>– низкий уровень</p> <p>– средний уровень</p> <p>– высокий уровень</p> <p>– начальный (элементарный) уровень развития креативности (учащиеся в состоянии выполнять простейшие практические задания педагога)</p> <p>– репродуктивный уровень (выполняют в основном задания на основе образца)</p> <p>– творческий уровень</p>	<p>1</p> <p>5</p> <p>10</p> <p>1</p> <p>5</p> <p>10</p>	<p>Выставка работ учащихся, практическая работа, исследовательская работа, зачет, тестирование</p> <p>Выставка работ учащихся, практическая работа, исследовательская работа, зачет, тестирование</p>

		(выполняют практические задания с элементами творчества)		
<b>3. Сформированность основных метапредметных образовательных компетенций</b>	самостоятельно определить цель обучения, ставить перед собой новые познавательные задачи, расширять познавательные интересы; анализировать поставленную задачу и те условия, в которых она должна быть реализована; самостоятельно планировать способы достижения поставленных целей; рассматривать разные точки зрения и выбрать правильный путь реализации поставленных задач; оценить правильность выполнения познавательной задачи; уметь осуществлять самоконтроль и самооценку; организовывать совместную познавательную деятельность с педагогом и сверстниками, сотрудничать; работать в коллективе и самостоятельно; согласовывать свои мотивы и позиции с общественными, подчинять свои интересы коллективным; проявлять толерантность, терпимость; выслушивать другие мнения, а также формулировать, отстаивать и аргументировать свое мнение; выстраивать логические рассуждения, делать умозаключения и	– низкий уровень – средний уровень – высокий уровень	1 5 10	Наблюдение, анализ

	собственные выводы; использовать возможности интернета (находить источники получения информации с помощью компьютера, уметь выбирать нужную информацию)			
<b>4. Личностное развитие учащегося</b>	Уважение к чужому мнению, ответственность, дисциплинированность, инициативность, креативность, трудолюбие, ответственность, самостоятельность, патриотизм	– низкий уровень – средний уровень – высокий уровень	1 5 10	Анкетирование

**Комментарий к таблице Мониторинг результатов обучения учащихся по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Компьютерная школа»**

Графа «Степень выраженности оцениваемого качества» включает перечень возможных уровней освоения учащимися программного материала и метапредметных компетенций – от низкого до высокого.

– **Низкий уровень:**

- 1.1 объем усвоенных знаний составляет менее ½ объема знаний, предусмотренных программой;
- 1.2 учащийся, как правило, избегает употреблять специальные термины, допускает большие неточности в ответе, но способен их устранить при корректировке со стороны педагога;
- 2.1 объем усвоенных умений составляет менее ½, предусмотренной программой; учащийся в своей практической работе нуждается в постоянном контроле и корректировке его действий со стороны педагога;
- 2.2 учащийся, проявляет на среднем уровне свои творческие способности в реализации собственных творческих замыслов при выполнении практических заданий разного уровня под руководством и при корректировке со стороны педагога;

- 3.1 учащийся испытывает серьезные затруднения при работе (осмысление изложенного материала, его анализ и умение использовать в решении поставленных практических задач) с теоретическим материалом, нуждается в помощи и контроле педагога;
- 3.2 учащийся с трудом может настроить себя на работу на занятии и последовательно организовать свои действия; не сохраняет внимание на протяжении всего занятия, нуждается в помощи и постоянном контроле педагога; не настроен на достижение положительного результата;
- 3.3 учащийся с трудом выстраивает взаимоотношения с учащимися в группе, нуждается в помощи и контроле педагога;
4. не проявляет в работе инициативность, креативность, трудолюбие, ответственность, самостоятельность, патриотизм.

– **Средний уровень:**

- 1.1 объем усвоенных знаний составляет более  $\frac{1}{2}$  объема знаний, предусмотренных программой;
- 1.2 учащийся сочетает специальную терминологию (по фототворчеству) с бытовой; проявляет знание материала на достаточном уровне, и способен к их самостоятельному применению и пополнению в ходе последующего обучения и практической деятельности;
- 2.1 объем усвоенных умений составляет более  $\frac{1}{2}$ , предусмотренных программой; учащийся в своей практической работе нуждается в помощи и корректировке со стороны педагога лишь частично;
- 2.2 учащийся, проявляет на хорошем уровне свои творческие способности и самостоятельность в реализации собственных творческих замыслов в выполнении практических заданий разного уровня, в полном объеме выполняет практические задания с незначительной помощью педагога;
- 3.1 учащийся испытывает небольшие затруднения при работе (осмысление изложенного материала, его анализ и умение использовать в решении поставленных практических задач) с теоретическим материалом, нуждается только в корректировке педагога;

- 3.2 учащийся может настроить себя на работу на занятии и последовательно организовать свои действия; внимание на протяжении всего занятия сохраняет не стабильно, настроен на достижение положительного результата, но нуждается в корректировке его действий со стороны педагога;
- 3.3 учащийся умеет выстраивать взаимоотношения со сверстниками и взрослыми, но иногда нуждается в корректировке своих действий и поведения со стороны педагога;
4. иногда проявляет в работе инициативность, креативность, трудолюбие, ответственность, самостоятельность, патриотизм.

– **Высокий уровень:**

- 1.1 учащиеся освоили практически весь объем материала, предусмотренного программой за конкретный период;
- 1.2 учащийся специальные термины употребляет осознанно и в полном соответствии с их содержанием, проявляет всесторонние и глубокие знания программного материала и дополнительной литературы, а также творческие способности в понимании, изложении и практическом использовании материала;
- 2.1 учащийся овладел практически всеми умениями предусмотренными программой за конкретный период; учащийся в своей практической работе не нуждается в помощи со стороны педагога;
- 2.2 учащийся, проявляет на высоком уровне свои творческие способности и самостоятельность в реализации собственных творческих замыслов при выполнении практических заданий разного уровня, в полном объеме выполняет практические задания; в работе старается проявить себя творчески и оригинально;
- 3.1 учащийся не испытывает затруднения при работе (осмысление изложенного материала, его анализ и умение использовать в решении поставленных практических задач) с теоретическим материалом, в своих выводах и рассуждениях самостоятелен;



- 3.2 учащийся может настроить себя на работу на занятии, четко и последовательно организовать свои действия; внимание на протяжении всего занятия сохраняет стабильно, настроен на достижение положительного результата, в корректировке своих действий со стороны педагога не нуждается;
- 3.3 учащийся умеет выстраивать взаимоотношения со сверстниками и взрослыми, в контроле педагога не нуждается;
4. проявляет в работе инициативность, креативность, трудолюбие, ответственность, самостоятельность, патриотизм.

Графа **«Возможное количество баллов»** Напротив каждого уровня надо проставить тот балл, который, по мнению педагога, в наибольшей мере соответствует тот или иной степени выраженности оцениваемого качества (низкому уровню соответствует 1 балл, среднему – 5 баллов, высокому – 10 баллов). Процесс перехода от одного уровня к другому может быть обозначен в промежуточных баллах, которые добавляются за конкретные достижения в освоении программы (например, чтобы получить 10 баллов, можно пройти несколько промежуточных ступенек каждая из которых может быть обозначена в баллах от 6 до 9).

Графа **«Методы диагностики»** Напротив каждого из оцениваемых показателей, записан тот способ, с помощью которого педагог будет определять соответствие результатов обучения учащихся программным требованиям. В числе таких методов используются: тестирование, беседа, выставка работ учащихся, практическая работа, творческое задание, наблюдение, анализ.

Суммарный итог, определяемый путем подсчета итогового балла, дает возможность определить уровень оцениваемого качества у конкретного учащегося и отследить реальную степень соответствия того, что учащиеся усвоили, заданным требованиям, а также внести коррективы в образовательную деятельность.

**МОНИТОРИНГ**  
результативности освоения дополнительной общеразвивающей программы  
уч.г. (I/II полугодие)

детское объединение: «Компьютерная школа»

год обучения: группа № педагог: Нуфер Ольга Рейнгольдовна

№ п/п	ФИ учащегося	Освоение разделов программы				Сформированность основных образовательных компетенций		
		Первоначальное представление о файле и папке	Представление о файловой системе	Представление о Windows и ее приложениях	Знание основ график и в Paint	Учебно-познавательные	Коммуникативные	Организационные
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								
6.								
7.								
8.								

**Интерпретация результата.**

Оценки в графах, касающихся освоения результатов освоения программы, выставляются педагогом на основе наблюдений за учащимися в процессе выполнения практических заданий по темам/разделам программы, а также тестов «Приложение Paint», «Windows и приложения»

Оценка сформированности основных образовательных компетенций проводится при помощи опросных листов. Данные опросных листов обрабатываются при помощи приложенных к ним таблиц.

В итоге, в таблице выставляются отметки от 1 до 3, где 1 – низкий уровень, 2 – средний, 3 – высокий

Указывается количество оценок высокого, среднего, низкого уровня, общее возможное количество оценок

Далее осуществляется перевод в проценты (указывается процент и соответствующее ему количество учащихся)

## Методические материалы

№ п/п	Наименование разделов и тем	Формы, методы и приемы проведения занятия	Дидактический материал		Форма подведения итогов
			Раздаточный материал	Наглядный материал	
<b>Раздел №1. Введение</b>					
1.1	Инструктаж по технике безопасности. Знакомство с компьютером. Основные устройства ПЭВМ	Игра «Давайте знакомиться» Беседа с просмотром презентации «Знакомый незнакомец» Работа на ПК	Заготовки бейджиков, фломастеры, тест «Уровень первоначальных знаний о назначении и устройствах ПЭВМ»	Презентация «Знакомый незнакомец»	Тест «Уровень первоначальных знаний о назначении и устройствах ПЭВМ»
1.2	Операционная система Windows. Основные элементы окна.	Фронтальная беседа, объяснение с иллюстрацией на экране (проектор), работа на ПК			Практическая работа
1.3	Знакомство с клавиатурой. Получение навыков работы с мышью	Объяснение, тренировочное упражнение для кисти руки перед работой с мышью, работа на ПК	CD с компьютерной игрой-тренажером		Практическая работа
1.4	Рабочий стол, папки, меню, представление о файле и папке.	Игра «Наведи порядок» на классификацию предметов, объяснение с иллюстрацией на экране (проектор), работа на ПК – задание «Наведи порядок»	Файлы, беспорядочно размещенные на рабочем столе (на дисплее)	Диски, листочки с текстом, картинки, фотографии, папки	Практическая работа
1.5	Создание, переименование, удаление, восстановление собственных папок	Фронтальная беседа, объяснение с иллюстрацией на экране (проектор), работа на ПК	Файлы с заданием		Практическая работа
1.6	Виды файлов. Копирование, перемещение. Буфер обмена.	Фронтальная беседа, объяснение с иллюстрацией на экране	Файлы разных видов на рабочем столе		Практическая работа

		(проектор), работа на ПК			
1.7	Виды и назначение программ. Проводник	Задание «Найди обозначенный файл», объяснение с иллюстрацией на экране (проектор), работа на ПК, выполнение заданий, составленных детьми друг для друга со сменой ПК	Листочки бумаги, карандаши простые		Практическая работа
1.8	Виды и назначение программ. Основные приложения Windows.	Фронтальная беседа, объяснение с иллюстрацией на экране (проектор), работа на ПК		Иллюстрации и из книги М.Адаменко «Компьютер для малышей»	Практическая работа
1.9	Виды и назначение программ. Игры Windows. Поиск нужных программ, запуск, закрытие	Фронтальная беседа, задание «Найди по адресу», показ примера выполнения задания учеником	Карточки с указанием адреса программ		Практическая работа
1.10	Час компьютерной игры. Развивающая игра «Искатель. Загадки» для развития логического мышления и получения навыков работы с мышью. Загадка № 1,2	Фронтальная беседа, индивидуальная работа на ПК	CD с компьютерной игрой-тренажером «Искатель. Загадки»		
<b>Раздел №2. Компьютерная графика</b>					
2.1	Графический редактор Paint: назначение, возможности, панель инструментов	Демонстрация открыток, изготовленных вручную, типографским способом и при помощи ПК; знакомство с редактором Paint (с демонстрацией		Открытки	Практическая работа

		на экране (проектор), работа с ПК			
2.2	Получение навыков работы в графическом редакторе Paint	Работа с ПК, индивидуальная помощь педагога			Практическая работа
2.3	Час компьютерной игры. Развивающая игра «Искатель. Загадки» для развития навыков логического мышления, произвольного внимания. Загадка №3	Фронтальная беседа, индивидуальная работа на ПК	CD с компьютерной игрой-тренажером «Искатель. Загадки»		
2.4	Графический редактор Paint: Разработка и редактирование изображений	Фронтальная беседа, демонстрация образцов рисунков, индивидуальная работа на ПК		Образцы рисунков	Практическая работа
2.5	Графический редактор Paint: Составление рисунка из геометрических фигур	Фронтальная беседа, упражнение «Рисуем фигурами», работа с ПК	Комплект геометрических фигур		Практическая работа
2.6	Графический редактор Paint: Инструмент Кисточка, карандаш. Рисование линией	Фронтальная беседа, упражнение «Рисуем линией», индивидуальная работа на ПК	Листочки бумаги, карандаши цветные, маркеры		Практическая работа
2.7	Заливка. Смешение цветов	Фронтальная беседа, объяснение с иллюстрацией на экране (проектор), индивидуальная работа на ПК; задания друг другу «Найди по адресу и раскрась по инструкции»	Папка «Раскраски» (ПК), листочки бумаги, карандаши простые		Практическая работа
2.8	Поворот и отражение изображения	Фронтальная беседа, объяснение с		Графическое изображение, зеркало	Практическая работа

		иллюстрацией на экране (проектор), индивидуальная работа на ПК			
2.9	Час компьютерной игры (для развития навыков работы с мышью)	Фронтальная беседа, индивидуальная работа на ПК	CD с компьютерной игрой-тренажером, тест «Графический редактор»		
2.10	Графический редактор Paint: Копирование элементов рисунка	Фронтальная беседа, объяснение с иллюстрацией на экране (проектор), индивидуальная работа на ПК			Практическая работа
2.11	Добавление текста в рисунок	Фронтальная беседа, объяснение с иллюстрацией на экране (проектор), индивидуальная работа на ПК	Папки «Рисунки» и «Раскраски» (ПК)	Иллюстрации и из книг, открытки с изображениями и текстами	Практическая работа
2.12	<i>Итоговая работа. Составление открытки</i>	Фронтальная беседа, составление предварительного эскиза индивидуальной открытки, работа на ПК	Листочки бумаги, карандаши цветные	Варианты открыток, сделанных сверстникам и	Практическая работа
<b>Раздел №3. Текстовый редактор</b>					
3.1	Текстовый редактор Word. Освоение клавиатуры	Задание «Напиши письмо на ПК», объяснение с иллюстрацией на экране (проектор), индивидуальная работа на ПК			Практическая работа
3.2	Час компьютерной игры. Развивающая игра «Супер детки» для развития навыков работы с клавиатурой.	Фронтальная беседа, индивидуальная работа на ПК	CD с компьютерной игрой-тренажером «Супер детки» часть 1		

3.3	Отработка навыков по набору текста	Фронтальная беседа, индивидуальная работа на ПК в индивид. режиме на тренажере	CD с компьютерной игрой-тренажером «Супер детки» Часть 2		Практическая работа
3.4	Текстовый редактор Word: Шрифт, цвет текста	Фронтальная беседа, задание «Приглашение на праздник» - атмосфера цветом, самостоятельный поиск средств редактора, работа на ПК		Варианты праздничных приглашений в цвете и черно-белых тонах	Практическая работа
3.5	Час компьютерной игры (для развития логического мышления)	Фронтальная беседа, индивидуальная работа на ПК	CD с компьютерной игрой-тренажером «Искатель. Загадки»		
3.6	Текстовый редактор Word: Вставка рисунков	Фронтальная беседа, упражнение «Мобильный макет» (при помощи разрезных картинок), объяснение с иллюстрацией на экране (проектор), индивидуальная работа на ПК	Комплект картинок, текстов, вырезанных по контуру, шаблоны открыток	Варианты открыток, приглашений билетов и иллюстраций из книг	Практическая работа
3.7	Текстовый редактор Word: Вставка надписей Word Art	Объяснение с иллюстрацией на экране (проектор), индивидуальная работа на ПК			Практическая работа
3.8	Текстовый редактор Word: Копирование текста	Объяснение с иллюстрацией на экране (проектор), индивидуальная работа на ПК			Практическая работа
3.9	Текстовый редактор Word: «Титульная страница книги».	Задание «Макет титульного листа»,	Листочки бумаги, карандаши	Несколько книг с разными	Практическая работа

		индивидуальная работа на ПК		вариантами титульного листа	
3.10	Текстовый редактор Word: Поздравительная открытка	Разработка индивидуальных эскизов открыток	Папка «Картинки» (ПК), листочки бумаги, карандаши	Открытки (по календарным праздникам)	Практическая работа
3.11	Час компьютерной игры (для развития логического и системного мышления)	Фронтальная беседа, индивидуальная работа на ПК	CD с компьютерной игрой-тренажером «Искатель. Загадки»		
3.12	<i>Итоговая работа</i>	Фронтальная беседа, самостоятельное определение формы выполнения задания по условию, составление предварительного эскиза, индивидуальная работа на ПК	Листочки бумаги, карандаши		Практическая работа
3.13	Час компьютерной игры (для развития логического и системного мышления)	Фронтальная беседа, индивидуальная работа на ПК	CD с компьютерной игрой-тренажером		
3.14	Текстовый редактор Word: Построение, редактирование таблиц	Фронтальная беседа, задание «Таблица по заданию»	Листочки бумаги, карандаши	Варианты применения таблиц (в повседневной жизни)	Практическая работа
3.15	Текстовый редактор Word: редактирование таблиц, составление кроссвордов	Объяснение с иллюстрацией на экране (проектор), индивидуальная работа на ПК, обмен готовыми кроссвордами-заданиями с другими учащимися		Варианты кроссвордов	Практическая работа
3.16	Час компьютерной игры. Развивающая игра «Супер детки» для развития	Фронтальная беседа, индивидуальная работа на ПК	CD с компьютерной игрой-тренажером		



	навыков работы с клавиатурой.		«Супер детки»		
3.17	Час компьютерной игры. Развивающая игра «Искатель. Загадки» для развития навыков логического мышления, произвольного внимания. Загадка №4	Фронтальная беседа, индивидуальная работа на ПК	CD с компьютерной игрой-тренажером «Искатель. Загадки»		
3.18	Текстовый редактор Word: Вставка символов				Практическая работа
3.19	Текстовый редактор Word:  Работа с рисунками Smart Art				Практическая работа
3.20	Текстовый редактор Word:  Работа с фигурами				Практическая работа
3.21	<i>Итоговая работа</i>	Беседа о достижениях каждого, формулирование индивидуального текста каждому учащемуся		Варианты почетных грамот	Практическая работа
<b>Раздел №4. Компьютеры в океане информации</b>					
4.1	Информация. Количество информации	Фронтальная беседа, игра «Источники-приемники», заполнение таблицы «Виды информации», работа на ПК	Карточки для классификации, электронный вариант таблицы для заполнения (инд.)	Иллюстрации, электронный вариант таблицы для заполнения	Устная беседа, практическое задание
4.2	Час компьютерной игры (для развития логического мышления)	Фронтальная беседа, индивидуальная работа на ПК	CD с компьютерной игрой-тренажером		
4.3	Получение, обработка, передача, хранение информации; электронная почта	Достоинства и недостатки съемных носителей - объяснение с демонстрацией носителей, Иллюстрация		CD, флэш карты, иллюстрации из книги «Мой друг компьютер» А.В. Зарецкого	Практическая работа

		«Всемирная сеть», окно программы Explorer с иллюстрацией на ПК педагога, создание индивидуального ящика – работа с ПК			
4.4	Компьютерные вирусы, антивирусные программы	Фронтальная беседа, индивидуальная работа на ПК		Иллюстрации из книги М.Адаменко «Компьютер для малышей»	Устная беседа
4.5	Алгоритмы	Игра «Что сначала, что потом», упражнение «Выполни по порядку», работа на ПК	Листы с заданием (инд.), карандаши простые, цветные; папка «Задания» (ПК)		Практическая работа
4.6	Алгоритмы	Игра «Исправь сказку», «Кто лишний», работа на ПК	Листы с заданием (инд.), карандаши простые, цветные; папка «Задания» (ПК)		Практическая работа
4.7	Алгоритмы	Упражнение «Составь цепочку», «Сравни множества без счета», «Проложи курс корабля», работа на ПК	Листы с заданием (инд.), карандаши простые, цветные; папка «Задания» (ПК)		Практическая работа
4.8	<i>Итоговая работа. Несерьезный экзамен или Что я умею</i>	Фронтальная беседа, коллективная работа по общему заданию на экране, составление и обмен заданиями, взаимная проверка, выполнение теста	Тест «Компьютерные коммуникации» (Power Point)	Кроссворд, ребусы, презентация	Практическая работа, тестирование

## Список литературы для педагогов

1. Государственная программа российской федерации «Развитие образования» на 2013-2020 годы (утверждена Постановлением Правительства Российской Федерации от 15 апреля 2014 г. № 295)
2. Адаменко, М. В. Компьютер для малышей / М.В. Адаменко - М.: Майор, 2005.- 144 с.- Текст: непосредственный
3. Борман, Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей/ Дж. Борман– СПб., 1996. – Текст: непосредственный
4. Кершан, Б. Основы компьютерной грамотности / Б. Кершан - М.:Мир, 1989. – Текст: непосредственный
5. Шафрин, Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы/ Ю.А. Шафрин - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. - с.336. –Текст: непосредственный
6. Психогимнастика в тренинге / Под ред. Н.Ю. Хрящевой. - СПб.: Ювента, Институт тренинга, 1999.- Текст: непосредственный

## **Список литературы для учащихся**

1. Информатика. Основы компьютерной грамоты. Начальный курс /Под ред. Н.В. Макаровой.- Питер, 2004.-Текст: непосредственный
2. Зарецкий А.В. Мой друг компьютер. Детская энциклопедия /А.В. Зарецкий. – издательство РОН, 1994 . – 192 с.- Текст: непосредственный
3. Соболев А. Игры с Чипом/ А. Соболев. - М.: Детская литература, 1991-  
Текст: непосредственный