

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Средняя общеобразовательная школа № 70»
426054, г. Ижевск, ул. Школьная, д.54, 593449

ПРИНЯТО
Протокол педагогического совета
№ 1
от «29» августа 2024 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МБОУ «СОШ №70»»
_____ Е.А. Филимонцева
«30» августа 2024 г.
Приказ №140 от 30.08.2024

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА

ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАТИКА

Возраст обучающихся: 8-11 лет
Год обучения: 3 года

Составитель:
Демус Юлия Мингалиевна,
учитель информатики

Ижевск, 2024

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Занимательная информатика» составлена на основе авторской программы Горячева А. В. (Сборник программ «Образовательная система «Школа 2100» / под ред. А. А. Леонтьева. - М.: Баласс, 2011), программы курса информатики Тур С.Н., Бокучава Т.П. для 1-4 классов.

Направленность программы: техническая.

Основной идеей программы «Занимательная информатика» подготовка обучающихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала обучающихся, подготовка к проектной деятельности, а также *освоение знаний*, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре; *овладение умением* использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни; *воспитание интереса* к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

Основное внимание в программе уделяется непрерывному обучению информатике и информационным технологиям обучающихся современной школы. Она включает в себя три крупные содержательные линии: основы информатики, логика и алгоритмизация, информационно-коммуникационные технологии. Данный курс является основой для подготовки обучающихся к изучению информатики в основной школе.

Актуальность программы выражена в том, что изучение информационных технологий в начальной школе является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации. Программа носит практико-ориентированный характер и направлена на овладение обучающимися технологий обработки различных видов информации.

Отличительной особенностью программы является ее практическая направленность, которая служит успешному усвоению курса информатики.

Каждое занятие направлено на развитие мыслительной деятельности обучающихся, памяти, внимания, речи, совершенствование моторных навыков. Умело подобранные задания учитывают возможности обучающихся младшего школьного возраста, создают позитивную психологическую атмосферу сотрудничества педагога и воспитанников, закрепляют чувство достигнутого успеха и положительные эмоции, с ним связанные.

Компьютерные занятия не изолируются от основного педагогического процесса. Они сочетаются с традиционными средствами воспитания и обучения, повышая качество обучения и воспитания, являются логическим дополнением к программам основного образования. Обучающиеся получают не просто теоретические знания, но и овладевают практическими навыками работы на компьютере.

В базисном учебном плане начальной школы нет обязательных часов на изучение информатики. Данная программа является помощником в освоении информационного мира обучающегося начальной школы.

Программа курса состоит из трех частей: 1 год обучения «Юный художник». 2 год обучения «Учимся печатать». 3 год обучения «Мастер презентаций».

Педагогическая целесообразность. С каждым годом возрастает число профессий, в которых необходимо уверенное владение IT-технологиями. Современным детям нужно легко ориентироваться в увеличивающемся потоке информации, уметь свободно пользоваться компьютером и работать с различной информацией и программами. Педагогическая целесообразность программы обусловлена тем, что данная программа

поможет современным школьникам в получении основных навыков работы за компьютером, сформирует их информационную культуру.

Уровень усвоения программы: базовый.

Адресат программы: данная программа предназначена для обучающихся 8 - 11 лет независимо от способностей и уровня первоначальной подготовки. Набор в группу для занятий свободный, по желанию. Группа формируется одновозрастная. Изучать курс могут как мальчики так и девочки.

Срок освоения программы – 3 года

Режим занятий

1 год обучения – занятия проходят 1 раз в неделю по 1 часу

2 год обучения – занятия проходят 1 раз в неделю по 1 часу

3 год обучения – занятия проходят 1 раз в неделю по 1 часу

Часовой объем программы

Объём программы: 108 часов

1 год обучения – 36 часов в год

2 год обучения – 36 часов в год

3 год обучения – 36 часов в год

Форма обучения – очная (в т.ч. с использованием различных образовательных и дистанционных технологий и электронного обучения).

Особенности организации образовательного процесса. Основная форма подачи теории – интерактивные лекции, пошаговые мастер-классы. Практические задания планируется выполнять индивидуально, в парах и в малых группах. Для наглядности подаваемого материала используется различные медиа- и интернет-сервисы – презентации, видеоролики, приложения пр.

Формы организации образовательного процесса

При изучении нового материала могут использоваться фронтальный, групповой, парный методы. Выполняя практические задания, обучающиеся работают индивидуально. В ходе практической части, обучающийся будет создавать свой информационный продукт, который будет храниться в его индивидуальном рабочем пространстве.

Цель программы – подготовка обучающихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности.

Задачи:

1) обучение компьютерным технологиям, первоначальным основам программирования и применять знания на практике;

2) расширение кругозора в областях знаний, тесно связанных с информатикой;

2) развитие математического и образного мышления, речи, памяти, умения рассуждать и систематизировать материал;

4) воспитывать интерес к занятиям информатикой и новым информационным технологиям;

5) развитие личностных качеств, таких как образное мышление, наблюдательность, аккуратность.

Планируемые результаты

1 год обучения:

Предметные (образовательные):

1) знает правила поведения при работе с компьютером;

2) знает приемы работы в редакторе Paint;

3) знает основы работы в сети Internet;

4) умеет составлять рисунки с применением функций графического редактора;

5) умеет составлять открытки, размещать текст в рисунке;

6) умеет работать в редакторе Paint.

Метапредметные:

1) формируется навык поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;

- 2) умеет осуществлять сбор информации, обработку информации (с помощью ИКТ), анализ информации, передачу информации (устным, письменным, цифровым способами);
- 3) самостоятельно выделяет и формулирует познавательную цель;
- 4) использует общие приёмы решения задач, моделирует, т.е. выделяет и обобщенно фиксирует группы существенных признаков
- 5) оценивает процесс и результат деятельности;
- 6) учится формулировать и удерживать учебную задачу;
- 7) ставит новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- 8) умеет адекватно воспринимать предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- 9) умеет работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных, ставить вопросы, обращаться за помощью

Личностные:

- 1) имеет положительную мотивацию и познавательный интерес к изучению курса «Занимательная информатика»;
- 2) имеет способность к самооценке;
- 3) имеет начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;

2 год обучения:

Предметные (образовательные):

- 1) знает правила поведения при работе с компьютером;
- 2) знает приемы работы в текстовом редакторе Word;
- 3) знает основы работы в сети Internet;
- 4) умеет составлять рисунки с применением функций текстового редактора;
- 5) умеет составлять открытки, размещать рисунок в тексте;
- 6) умеет форматировать текст в соответствии с требованиями;
- 7) составляет простейшие таблицы;
- 8) сохраняет текстовый документ в виде файла.

Метапредметные:

- 1) формируется навык поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- 2) осуществляет сбор информации, обработку информации (с помощью ИКТ), анализ информации, передачу информации (устным, письменным, цифровым способами);
- 3) самостоятельно выделяет и формулирует познавательную цель;
- 4) использует общие приёмы решения задач, моделирует, т.е. выделяет и обобщенно фиксирует группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач,
- 5) умеет подводить под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков, синтеза, сравнения, классификации по заданным критериям,
- 6) устанавливает аналогии, умеет строить рассуждения;
- 5) контролирует и оценивает процесс и результат деятельности;
- 6) имеет начальные навыки формулировки учебной задачи;
- 7) ставит новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- 8) адекватно воспринимает предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- 9) умеет работать в группе, учитывать мнения партнеров, отличные от собственных, ставить вопросы, обращаться за помощью

Личностные:

- 1) имеет положительную мотивацию и познавательный интерес к изучению курса «Занимательная информатика»;
- 2) имеет способность к самооценке;
- 3) имеет начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;
- 4) имеет сформированную внутреннюю позицию обучающегося на основе положительного отношения к школе;

3 год обучения:

Предметные (образовательные):

- 1) знает правила поведения при работе с компьютером;
- 2) знает основные приемы работы в текстовом и графическом редакторах;
- 3) знает приемы работы в редакторе Power Point;
- 4) знает основы работы в сети Internet;
- 5) умеет работать в программе составления презентаций;
- 6) умеет создавать презентации;
- 7) умеет применять анимацию к рисункам, тексту;
- 8) умеет создавать анимированные картинки;
- 9) умеет изменять параметры презентации.

Метапредметные:

- 1) умеет осуществлять поиск необходимой информации для выполнения учебных заданий;
- 2) умеет самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель;
- 3) умеет использовать общие приёмы решения задач,
- 4) умеет моделировать, т.е. выделять и обобщенно фиксировать группы существенных признаков объектов с целью решения конкретных задач,
- 5) умеет подвести под понятие на основе распознавания объектов, выделения существенных признаков, синтеза, сравнения, классификации по заданным критериям, установление аналогий, построения рассуждения;
- 6) умеет контролировать и оценивать процесс и результат деятельности;
- 7) умеет формулировать и удерживать учебную задачу;
- 8) умеет преобразовывать практическую задачу в познавательную, выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации;
- 9) умеет ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем;
- 10) адекватно воспринимает предложения учителей, товарищей, родителей и других людей по исправлению допущенных ошибок;
- 11) умеет 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;

Личностные:

- 1) имеет положительную мотивацию и познавательный интерес к изучению курса «Занимательная информатика»;
- 2) имеет способность к самооценке;
- 3) имеет начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;
- 4) имеет сформированную внутреннюю позицию обучающегося на основе положительного отношения к школе;
- 5) принятие образа «хорошего ученика»;

Формы контроля (аттестации):

В ходе реализации программы «Занимательная информатика» для оценки результативности и определения личностного развития предполагаются следующие формы контроля:

1. Входной контроль.

Способы выявления результатов:

- для выявления первичных знаний и умений: игра «Устройства компьютера» (см. Приложение 1); тест «Человек и информация» (см. Приложение 3); интеллектуальная игра «Умники и умницы» (см. Приложение 4)

2. Текущий контроль.

- просмотр работ (см. Приложение 5)
- защита проекта (см. Приложение 7)
- педагогическое наблюдение (см. Приложение 6);

3. Промежуточный контроль.

- онлайн-тест «Графический редактор» (см. Приложение 9)
- игра «Текстовый редактор» (см. Приложение 10)
- тест «Редактор презентаций» (см. Приложение 11)

4. Итоговый контроль.

- игра «Графический редактор» (см. Приложение 2)
- викторина «Компьютерная графика» (см. Приложение 12)
- составление кроссворда по теме «Текстовый редактор» (см. Приложение 13)
- создание викторины «Своя игра» (см. Приложение 14)

По результатам промежуточного и итогового контроля заполняется диагностическая карта, в которой выделяется три уровня усвоения программного материала: высокий (9-12 баллов), средний (5-8 баллов), низкий (0-4 балла) (см. Приложение 8).

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН
1 год обучения

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие. Введение в программу. Инструктаж по ОТ и ТБ	2	1	1	Беседа
2	Компьютер и его устройства. Программы	8	2,5	5,5	
2.1.	Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы	2	1	1	Беседа, работа на компьютере
2.2	Знакомство с графическим редактором Paint	1	0,5	0,5	Беседа, работа на компьютере
2.3.	Инструменты графического редактора	5	1	4	Беседа, работа на компьютере
3	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	24	8	16	
3.1.	Создание рисунка с помощью различных инструментов (кисти, геометрические фигуры)	2	1	1	Беседа, работа на компьютере
3.2.	Проект. Создание рисунков на заданную тему	5	1	4	Самостоятельная работа, работа в парах
3.3.	Графический редактор Paint.(Линии, орнамент, цвет)	2	1	1	Беседа, работа на компьютере
3.4.	Копирование. Поворот рисунка. Составление рисунков.	3	1	2	Беседа, работа на компьютере
3.5.	Шрифт. Виды шрифтов. Вставка текста в рисунок. Подпись.	3	1	2	Беседа, работа на компьютере
3.6.	Создание симметричных рисунков. Поворот. Копирование.	2	1	1	Беседа, работа на компьютере
3.7.	Проект. Книжная графика (поздравительная открытка, обложка книги, календарь)	3	1	2	Самостоятельная работа, работа в парах
3.8.	Проект. Театральная графика (образец театрального занавеса, эскизы головных уборов и костюмов)	2	1	1	Работа в группах
3.9.	Декоративное рисование. Повторение и закрепление пройденного материала.	2		2	Беседа, работа на компьютере
4	Итоговые занятия	2	1	1	
4.1	1 полугодие – промежуточный контроль		0,5	0,5	Работа на компьютере
4.2	2 полугодие (промежуточная аттестация)		0,5	0,5	Работа на компьютере
	Итого часов:	36			

Содержание программы **1 год обучения**

1. Вводное занятие

Всего часов – 2, из них: теоретических – 1, практических – 1.

Введение в программу. Инструктаж по ОТ и ТБ.

Теория: Цели и задачи обучения. Знакомство с учебным планом первого года обучения.

Решение организационных вопросов. Инструктаж по ОТ и ТБ.

Практика: Знакомство с компьютером, практические упражнения.

Форма контроля: Викторина по ТБ. Педагогическое наблюдение

2. Компьютер и его устройства. Программы

Всего часов – 8 из них: теоретических – 2,5, практических – 5,5.

2.1. Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы

Теория: Изучение устройства компьютера, знакомство с историей развития компьютера.

Знакомство с основными программами для работы за компьютером

Практика: Работа за компьютерами, знакомство с интерфейсом основных программ

Материалы: Компьютеры, презентация

Форма контроля: Входной контроль – игра «Устройства компьютера». Педагогическое наблюдение

2.2. Знакомство с графическим редактором Paint

Теория: Знакомство с рабочим столом, с программой Paint

Практика: Запуск программы

Материалы: Компьютеры, презентация

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

2.3. Инструменты графического редактора

Теория: Знакомство с панелью инструментов, правилами работы с мышью

Практика: Работа с инструментами графического редактора Paint, настройка инструментов

Материалы: Компьютеры, презентация

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3. Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы

Всего часов – 24 из них: теоретических – 8, практических – 16.

3.1. Создание рисунка с помощью различных инструментов (кисти, геометрические фигуры)

Теория: Назначение инструментов Кисть, Карандаш. Возможные настройки этих инструментов

Практика: Создание рисунков, работа с кистью и карандашом

Материалы: Компьютер, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3.2. Проект. Создание рисунков на заданную тему

Теория: Создание рисунка, правила сохранения файла

Практика: Создание рисунков

Материалы: Компьютер, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение, созданный графический файл

3.3. Графический редактор Paint. (Линии, орнамент, цвет)

Теория: Знакомство с правилами работы с инструментами графического редактора Paint

Практика: Создание рисунков

Материалы: Компьютер, презентация, раздаточный материал
Форма контроля: Педагогическое наблюдение, созданный графический файл

3.4. Копирование. Поворот рисунка. Составление рисунков.

Теория: Знакомство с правилами копирования, поворота фигур

Практика: Создание рисунков

Материалы: Компьютер, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение, созданный графический файл

3.5. Шрифт. Виды шрифтов. Вставка текста в рисунок. Подпись

Теория: Знакомство с правилами вставки текста в рисунок

Практика: Создание рисунков, вставка текста

Материалы: Компьютер, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение, созданный графический файл

3.6. Создание симметричных рисунков. Поворот. Копирование.

Теория: Создание рисунка с использованием поворота и копирования

Практика: Создание рисунков, повороты рисунка, копирование рисунка

Материалы: Компьютер, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение, созданный графический файл

3.7. Проект. Книжная графика (поздравительная открытка, обложка книги, календарь)

Теория: Создание рисунка всевозможными инструментами

Практика: Создание рисунков

Материалы: Компьютер, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение, созданный графический файл

3.8. Проект. Театральная графика (образец театрального занавеса, эскизы головных уборов и костюмов)

Теория: Создание рисунка всевозможными инструментами

Практика: Создание рисунков

Материалы: Компьютер, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение, созданный графический файл

3.9. Декоративное рисование. Повторение и закрепление пройденного материала.

Теория: Создание рисунка всевозможными инструментами

Практика: Создание рисунков

Материалы: Компьютер, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение, созданный графический файл

4. Итоговые занятия

Всего часов – 2 из них: теоретических – 1, практических – 1.

4.1. 1 полугодие – промежуточный контроль

Теория: Графический редактор, инструменты, устройства компьютера

Практика: Онлайн-тест «Графический редактор» <https://testedu.ru/test/informatika/3-klass/graficheskij-redaktor-paint.html>

Материалы: Компьютер, проектор, презентация

Форма контроля: Тест

4.2. 2 полугодие (итоговый контроль – промежуточная аттестация)

Теория: Повторение пройденного материала по теме «Графический редактор»

Практика: Участие в викторине

Материалы: Компьютер, проектор, презентация

Форма контроля: Викторина «Компьютерная графика»

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

2 год обучения

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	2	1	1	
1.1	Инструктаж по ОТ и ТБ. Человек и информация	2	1	1	Беседа
2	Компьютер и его устройства. Программы	8	3	5	
2.1	Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы	2	1	1	Беседа, работа на компьютере
2.2	Знакомство с текстовым редактором WordPad.	3	1	2	Беседа, работа на компьютере
2.3	Форматирование	3	1	2	Беседа, работа на компьютере
3	Текстовый редактор Word	24	7	17	
3.1	Знакомство с текстовым редактором Word	4	1	3	Беседа, работа на компьютере
3.2	Форматирование документа (поля, абзац, шрифт, рамка, границы)	4	1	3	Самостоятельная работа
3.3	Создание документа по образцу	3	1	2	Беседа, работа на компьютере
3.4	Вставка рисунка в документ. Работа с рисунками	2	1	1	Беседа, работа на компьютере
3.5	Оформление реферата, приглашения	3	1	2	Беседа, работа на компьютере
3.6	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе	3	1	2	Беседа, работа на компьютере
3.7	Творческий проект. Оформление брошюры.	5	1	4	Самостоятельная работа, работа в парах
4	Итоговые занятия	2	1	1	
4.1	1 полугодие – промежуточный контроль		0,5	0,5	Работа на компьютере
4.2	2 полугодие (промежуточная аттестация)		0,5	0,5	Работа на компьютере
	Итого часов:	36	12	24	

Содержание программы 2 год обучения

1. Вводное занятие

Всего часов – 2, из них: теоретических – 1, практических – 1.

Теория: Инструктаж по ОТ и ТБ. Человек и информация

Цель и задачи программы. Знакомство с учебным планом первого года обучения.

Основные формы работы.

Практика: Знакомство с компьютером, практические упражнения.

Форма контроля: Входной контроль. Тест «Человек и информация»

2. Компьютер и его устройства. Программы

Всего часов – 8, из них: теоретических – 3, практических – 5.

2.1. Компьютер в жизни человека. Знакомство с компьютером. Программы

Теория: Изучение устройства компьютера, знакомство с историей развития компьютера.

Знакомство с основными программами для работы за компьютером

Практика: Работа за компьютерами, знакомство с интерфейсом основных программ

Материалы: Компьютеры, презентация

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

2.2. Знакомство с текстовым редактором WordPad

Теория: Знакомство с рабочим столом. Запуском программы, интерфейс программы

Практика: Работа за компьютерами, знакомство с интерфейсом редактора WordPad, набор текста

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

2.3. Форматирование

Теория: Знакомство с панелью инструментов, правилами работы с мышью, возможностями форматирования

Практика: Работа за компьютерами, форматирование текста

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3. Текстовый редактор Word

Всего часов – 24, из них: теоретических – 7, практических – 17.

3.1. Знакомство с текстовым редактором Word

Теория: Изучение функций текстового редактора Word

Практика: Работа за компьютерами, набор текста в текстовом редакторе Word

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3.2. Форматирование документа (поля, абзац, шрифт, рамка, границы)

Теория: Создание текстового документа

Практика: Работа за компьютерами, набор текста в текстовом редакторе Word, форматирование текста

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3.3. Создание документа по образцу

Теория: Знакомство с правилами создания документа по образцу

Практика: Работа за компьютерами, набор текста в текстовом редакторе Word

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3.4. Вставка рисунка в документ. Работа с рисунками

Теория: Знакомство с правилами копирования и вставки рисунка

Практика: Работа за компьютерами, вставка рисунков в текстовом редакторе Word

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3.5. Оформление реферата, приглашения

Теория: Знакомство с оформлением документа

Практика: Работа за компьютерами, создание реферата и пригласительной открытки в текстовом редакторе Word

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3.6. Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе

Теория: Создание рисунка с использованием поворота и копирования

Практика: Работа за компьютерами, создание рисунка в текстовом редакторе Word

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3.7. Творческий проект. Оформление брошюры.

Теория: Создание текста и рисунка всевозможными инструментами

Практика: Работа за компьютерами, создание текста и рисунка в текстовом редакторе Word

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

4. Итоговые занятия

Всего часов – 2, из них: теоретических – 1, практических – 1.

4.1. 1 полугодие – промежуточный контроль

Теория: Текстовый редактор, инструменты

Практика: Игра «Текстовый редактор»

Материалы: Компьютер, проектор, презентация

Форма контроля: Игра «Текстовый редактор»

4.2. 2 полугодие (итоговый контроль – промежуточная аттестация)

Теория: Онлайн сервис по созданию кроссворда

Практика: Создание кроссворда

Материалы: Компьютер, проектор, презентация

Форма контроля: Кроссворд

УЧЕБНО-ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

3 год обучения

№ п/п	Название разделов, тем	Количество часов			Формы контроля
		Всего	Теория	Практика	
1	Вводное занятие.	2	1	1	
1.1	Инструктаж по ОТ и ТБ. Информатика и человек	2	1	1	Беседа, интеллектуальная игра
2	Компьютер и его устройства. Программы	3	1	2	
2.1	Файлы и папки. Создание папки, сохранение файла	3	1	2	Беседа, работа на компьютере
3	Редактор Power Point	29	10	19	
3.1	Знакомство с графическим редактором Power Point	2	1	1	Беседа, работа на компьютере
3.2	Работа в программе Power Point	2		2	Работа на компьютере
3.3	Правила составления презентации	1	1		Беседа
3.4	Творческий проект «Я»	3	1	2	Самостоятельная работа, работа в парах
3.5	Возможности программы Power Point (добавление картинок, арт текстов)	3	1	2	Беседа, работа на компьютере
3.6	Создание анимированной открытки	2	1	1	Самостоятельная работа, работа в парах
3.7	Возможности программы Power Point (добавление эффектов анимации)	4	1	3	Беседа, работа на компьютере
3.8	Использование сети Internet с целью поиска информации для составления презентации	3	1	2	Беседа, работа на компьютере
3.9	Творческий проект «Мое хобби»	3	1	2	Самостоятельная работа, работа в парах
3.10	Творческий проект на тему по выбору	3	1	2	Работа в группах
3.11	Творческий проект «Моя страна»	3	1	2	Самостоятельная работа, работа в парах
4	Итоговые занятия	2	1	1	
4.1	1 полугодие – промежуточный контроль		0,5	0,5	Работа на компьютере
4.2	2 полугодие (итоговый контроль)		0,5	0,5	Работа на компьютере
	Итого часов:	36	13	23	

Содержание программы 3 года обучения

1. Вводное занятие.

Всего часов – 2, из них: теоретических – 1, практических – 1.

Теория: Инструктаж по ОТ и ТБ. Информатика и человек

Цели и задачи обучения. Знакомство с учебным планом первого года обучения. Решение организационных вопросов. Инструктаж по ОТ и ТБ.

Практика: Знакомство с компьютером, практические упражнения.

Форма контроля: Входной контроль. Интеллектуальная игра «Умники и умницы»

2. Компьютер и его устройства. Программы

Всего часов – 3, из них: теоретических – 1, практических – 2.

2.1. Файлы и папки. Создание папки, сохранение файла

Теория: Знакомство с понятием файла и папки, правилами сохранения файла

Практика: Работа за компьютером, создание своей папки, рассмотрение файловой системы, работа с файлами

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3. Редактор Power Point

Всего часов – 29, из них: теоретических – 10, практических – 19.

3.1. Знакомство с графическим редактором Power Point

Теория: Изучение инструментов редактора презентаций Power Point

Практика: Работа за компьютером, основные инструменты редактора презентаций Power Point

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3.2. Работа в программе Power Point

Теория: Знакомство с возможностями использования инструментов и рабочей панели

Практика: Работа за компьютером, основные инструменты редактора презентаций Power Point

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3.3. Правила составления презентации

Теория: Знакомство с правилами оформления презентаций

Практика: Работа за компьютером, основные инструменты редактора презентаций Power Point

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3.4. Творческий проект «Я»

Теория: Знакомство с правилами оформления презентаций

Практика: Работа за компьютером, основные инструменты редактора презентаций Power Point

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3.5. Возможности программы Power Point (добавление картинок, арт текстов)

Теория: Создание презентации Вставка объектов

Практика: Работа за компьютером, вставка рисунков, текстов

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3.6. Создание анимированной открытки

Теория: Изучение возможностей применения анимации

Практика: Работа за компьютером, вставка анимированных рисунков

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3.7. Возможности программы Power Point (добавление эффектов анимации)

Теория: Применение анимации

Практика: Работа за компьютером, вставка анимированных рисунков

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3.8. Использование сети Internet с целью поиска информации для составления презентации

Теория: Знакомство с правилами поведения в сети Интернет

Практика: Работа за компьютером, вставка разных объектов в презентацию и ссылок на эти объекты

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3.9. Творческий проект «Мое хобби»

Теория: Создание презентации

Практика: Работа за компьютером, создание презентации

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3.10. Творческий проект на тему по выбору

Теория: Создание презентации

Практика: Работа за компьютером, создание презентации

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

3.11. Творческий проект «Моя страна»

Теория: Создание презентации

Практика: Работа за компьютером, создание презентации

Материалы: Компьютеры, презентация, раздаточный материал

Форма контроля: Педагогическое наблюдение

4. Итоговые занятия

Всего часов – 2, из них: теоретических – 1, практических – 1.

4.1. 1 полугодие – промежуточный контроль

Теория: Редактор презентаций,

Практика: Тест «Редактор презентаций»

Материалы: Компьютер, проектор, презентация

Форма контроля: Защита проекта на заданную тему

4.2. 2 полугодие (итоговый контроль – промежуточная аттестация)

Теория: Инструментарий для создания викторины

Практика: Создание викторины «Своя игра»

Материалы: Компьютер, проектор, презентация

Форма контроля: Викторина

Условия реализации программы

Для реализации данной образовательной программы необходим специально оборудованный кабинет оснащенный необходимым оборудованием, который соответствует всем санитарно-гигиеническим нормам и отвечает требованиям техники безопасности.

Обязательное оборудование:

- рабочее место обучающегося: ноутбук или персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками;
- рабочее место преподавателя: ноутбук или соответствующий персональный компьютер с монитором, клавиатурой и колонками;
- компьютеры должны быть подключены к единой сети Wi-Fi с доступом в интернет;
- презентационное оборудование (проектор с экраном) с возможностью подключения к компьютеру – 1 комплект;
- Wi-Fi роутер

Программное обеспечение: - Microsoft Office

Информационное обеспечение: аудио, видео, фото, Интернет-ресурсы.

Кадровое обеспечение: образование педагога соответствует профилю программы.

Перечисленные условия реализации данной программы позволяют создать комфортную, полноценную, творческую обстановку для работы и достижению поставленных целей.

Формы аттестации

В процессе обучения проводятся разные виды контроля результативности усвоения программного материала.

1. Вводный контроль: опрос, беседа, тест, игры.
2. Промежуточный контроль – проходит в форме демонстрации результатов выполнения практической работы / проекта.
2. Итоговый контроль – защита проекта, итоговая игра.

Оценочные материалы

Оценочные материалы – пакет диагностических методик и материалов:

Критерии оценки на просмотре практических и проектных работ

Терминологические диктанты

Кроссворды

Проверочные тесты

Индивидуальные задания на карточках

Викторины

Оценочные материалы позволяют определить достижение планируемых (ожидаемых) результатов, знания по виду деятельности; метапредметные умения и личностное развитие.

Методическое обеспечение программы 1-го года обучения

№	Наименование разделов и тем	Методические виды продукции	Рекомендации по проведению работ	Дидактический и лекционный материал
1.	Вводное занятие	Инструктаж по ТБ. Ознакомление с планом мероприятий	Познакомить обучающихся с помещением, эвакуационными выходами, компьютерной техникой, рабочим местом	Инструкции по ОТ и ТБ. Игры на знакомство: https://pedsovet.su/metodika/6317_igry_na_znakomstvo_detey Викторина по ТБ в кабинете информатики https://nsportal.ru/shkola/dopolnitelnoe-obrazovanie/library/2018/08/28/viktorina-po-tehnike-bezopastnosti-v
2	Компьютер и его устройства. Программы	Знакомство с базовыми устройствами компьютера, с основными программами, которые нужны для работы на компьютере. Знакомство с интерфейсом этих программ	Познакомить обучающихся с устройствами компьютера, с программами, которые могут им пригодиться при выполнении практических работ, в том числе с браузером	Устройства компьютера https://infourok.ru/presentation-igra-ustroystvo-kompyutera-765306.html
3	Графический редактор Paint. Составление рисунков на заданные темы	Знакомство с графическим редактором Paint. Знакомство с инструментами графического редактора Paint	Познакомить обучающихся с графическим редактором Paint, с его инструментами через выполнение практических работ	Компьютерная графика https://multiurok.ru/files/urok-informatiki-vo-2-klassie-tiema-komp-iutiernai.html Практические работы по графическому редактору Paint https://infourok.ru/prakticheskie-zadaniya-po-graficheskomu-redaktoru-paint-4911667.html Проверочный тест «Графический редактор» https://testedu.ru/test/informatika/3-klass/graficheskij-

				redaktor-paint.html Викторина «Компьютерная графика» https://infourok.ru/vikt-orina-po-teme-kompyuternaya-grafika-6418018.html
--	--	--	--	---

Методическое обеспечение программы 2-го года обучения

№	Наименование разделов и тем	Методические виды продукции	Рекомендации по проведению работ	Дидактический и лекционный материал
1.	Вводное занятие	Инструктаж по ТБ. Ознакомление с планом мероприятий	Познакомить обучающихся с помещением, эвакуационными выходами, компьютерной техникой, рабочим местом	Инструкции по ОТ и ТБ. Тест «Человек и информация» https://testedu.ru/test/informatika/3-klass/
2	Компьютер и его устройства. Программы	Знакомство с устройствами ввода текстовой информации, с основными программами, которые нужны для работы на компьютере. Знакомство с интерфейсом этих программ	Познакомить обучающихся с устройствами компьютера, с программами, которые могут им пригодиться при выполнении практических работ, в том числе с браузером	Текстовый редактор WordPad https://infourok.ru/presentation-tekstoviy-redaktor-ordpad-2142975.html Практические работы в текстовом редакторе WordPad https://multiurok.ru/files/prakticheskaya-rabota-v-wordpad-dlia-3-klasa.html
3	Текстовый редактор Word	Знакомство с текстовым редактором Word. Знакомство с инструментами текстового редактора Word	Познакомить обучающихся с текстовым редактором Word, с его инструментами через выполнение практических работ	Практические работы в текстовом редакторе Word https://easyen.ru/load/informatika/vneklassnye_meroprijatija/sbornik_prakticheskikh_rabot_v_programme_ms_word_2007/402-1-0-31842 Работа с графикой в Word https://multiurok.ru/files/rabota-s-ghrafikoi.html Создание кроссворда

				https://biouroki.ru/workshop/crossgen.html Игра «Текстовый редактор» https://infourok.ru/igra-tekstovyy-redaktor-wordpad-284857.htm
--	--	--	--	---

Методическое обеспечение программы 3-го года обучения

№	Наименование разделов и тем	Методические виды продукции	Рекомендации по проведению работ	Дидактический и лекционный материал
1.	Вводное занятие	Инструктаж по ТБ. Ознакомление с планом мероприятий	Познакомить обучающихся с помещением, эвакуационными выходами, компьютерной техникой, рабочим местом	Инструкции по ОТ и ТБ. Интеллектуальная игра «Умники и умницы» https://pedsovet.su/load/15-1-0-53786
2	Компьютер и его устройства. Программы	Знакомство с базовыми устройствами компьютера, с основными программами, которые нужны для работы на компьютере. Знакомство с интерфейсом этих программ	Познакомить обучающихся с устройствами компьютера, с программами, которые могут им пригодиться при выполнении практических работ, в том числе с браузером	Файлы и папки https://topslide.ru/informatika/faily-i-papki-1 Практические работы «Файлы и папки» https://multiurok.ru/files/praktichieskaia-rabota-rabota-s-failami-i-papkam-1.html
3	Редактор Power Point	Знакомство с редактором презентаций PowerPoint. Знакомство с инструментами редактора презентаций PowerPoint.	Познакомить обучающихся с редактором презентаций PowerPoint., с его инструментами через выполнение практических работ	Технология работы в редакторе презентаций PowerPoint https://infourok.ru/prezentaciya-tehnologiya-raboti-v-programme-microsoft-poerpoint-453777.html Практические работы http://8sch.ru/wp-content/uploads/2021/04/Sbornik-prakticheskikh-rabot-v-redaktore-prezentatsij-PowerPoint-Zelenkova-A.A..pdf https://infourok.ru/sbor

				nik-prakticheskikh-rabot-dlya-raboty-s-redaktorom-prezentacij-powerpoint-5391966.html Тест «Редактор презентаций» https://multiurok.ru/files/tiest-na-tiemu-rabota-v-powerpoint-sozdaniie-priezientsii.html Создание викторины «Своя игра» https://www.ispring.ru/elearning-insights/kak-sozdat-viktorinu-v-powerpoint
--	--	--	--	---

Методические материалы

Методы обучения:

- практические методы (упражнения, задачи);
- словесные методы (рассказ, беседа, инструктаж, чтение справочной литературы);
- наглядные методы (демонстрации мультимедийных презентаций, фотографий);
- проблемные методы (методы проблемного изложения) – детям дается часть готового знания;
- эвристические (частично-поисковые) методы – детям предоставляется большая возможность выбора вариантов;
- исследовательские методы – дети сами ищут и изучают информацию;
- иллюстративно-объяснительные методы;
- репродуктивные методы;
- конкретные и абстрактные методы, синтез и анализ, сравнение, обобщение, абстрагирование, классификация, систематизация, т. е. методы как мыслительные операции;
- индуктивные методы, дедуктивные методы и т.д.

Формы организации образовательного процесса:

Фронтальная форма используется для изучения нового материала, информация подается всей группе.

Индивидуальная форма используется при самостоятельной работе учащихся, во время которой педагог направляет процесс в нужную сторону.

Групповая форма помогает педагогу сплотить группу, занять ребят общим делом, способствует качественному выполнению задания, активно используется в проектной деятельности.

Формы организации учебного занятия:

Лекции, обучающие беседы, практические занятия, мастер-классы, тесты, проекты, игры, консультации, занятия-соревнования и т.д.

Педагогические технологии

В процессе обучения используются следующие педагогические технологии: технология группового обучения, технология разноуровневого обучения, технология развивающего обучения, технология дистанционного обучения, технология исследовательской деятельности, коммуникативная технология обучения, здоровьесберегающие технологии и т.д.

Алгоритм учебного занятия

1. Вводная часть
2. Основная часть.
3. Заключительная часть.

Вводная часть занятий предполагает подготовку обучающихся к работе, к восприятию материала, целеполагание.

В основной части занятия происходит мотивация учебной деятельности обучающихся (например, эвристический вопрос, познавательная задача, проблемное задание детям). Усвоение новых знаний и способов действий на данном этапе происходит через использование заданий и вопросов, активизирующих познавательную деятельность обучающихся. Здесь же целесообразно применение тренировочных упражнений, заданий, которые выполняются учащимися самостоятельно. Для того чтобы переключить

активность обучающихся (умственную, речевую, двигательную), на занятиях проводятся физкультминутки.

В заключительной части занятия – подведение итогов, рефлексия. В течение 2-3 минут внимание обучающихся акцентируется на основных идеях занятия. На этом же этапе учащиеся высказывают своё отношение к занятию, к тому, что им понравилось, а что было трудным.

Основой организации работы с детьми по данной программе является система дидактических принципов:

- принцип психологической комфортности – создание образовательной среды, обеспечивающей снятие всех стрессообразующих факторов учебного процесса;
- принцип целостного представления о мире – при введении нового знания раскрывается его взаимосвязь с предметами и явлениями окружающего мира;
- принцип вариативности – у обучающихся формируется умение осуществлять собственный выбор и им систематически предоставляется возможность выбора;
- принцип творчества – процесс обучения ориентирован на приобретение обучающимися собственного опыта творческой деятельности.

Изложенные выше принципы интегрируют современные научные взгляды об основах организации развивающего обучения, и обеспечивают решение задач интеллектуального и личностного развития. Это позволяет рассчитывать на проявление у обучающихся устойчивого интереса к занятиям, появление умений выстраивать внутренний план действий, развивать пространственное воображение, целеустремленность, настойчивость в достижении цели, учить принимать самостоятельные решения и нести ответственность за них.

Дидактические материалы

Обеспечение программы предусматривает наличие следующие дидактических материалов:

- презентации к занятиям;
- видеоролики;
- аудиоматериалы;
- информационные ресурсы сети Интернет и т.д.

Календарный учебный график
дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы
«Занимательная информатика»

Сроки реализации программы	Учебные периоды					Всего учебных недель
	1-е полугодие (16 недель)			2-е полугодие (20 недель)		
год обучения	начало учебного года – сентябрь	сентябрь-декабрь		январь-май		сентябрь -май
1-ый	1-й учебный день					36
2-ой	1-й учебный день					36
3-ий	1-й учебный день					36

Условные обозначения:

- учебные занятия по расписанию
- текущий контроль (по темам и (или) по разделам, этапам, модулям и др.)
- промежуточный контроль (в конце полугодия)
- итоговый контроль (в конце учебного года и в конце освоения программы)

Список литературы

для педагога:

1. Рудченко Т.А., Семенов А.Л. Информатика. Сборник рабочих программ. 1-4 классы. Пособие для учителей общеобразовательной организации. , М., Просвещение, 2014
2. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Первые шаги в мире информатики. Методическое пособие для учителей 1-4 классов, СПб.:БХВ-Петербург, 2002
3. Тур С.Н. Учебник-тетрадь по информатике для 2 класса, СПб.:БХВПетербург, 2011
4. Акулов О.А., Медведев Н.В. Информатика: базовый курс: Учебник для техн. вузов – М.: Омега-Л, 2018.
5. Информатика, 2 класс, Часть 1,2 Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О., 2011
6. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класс. – М.: Баласс, 2010. – 80 с., ил. (Образовательная система «Школа 2100»)
7. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класс. – М.: Баласс, 2010. – 80 с., ил. (Образовательная система «Школа 2100»)
8. Симонович, С.В. Занимательный компьютер. Книга для детей, учителей и родителей / С.В. Симонович, Г.А. Евсеев. – М.: АСТ-Пресс;, 2016. – 368 с.

для обучающихся и родителей:

1. Антошин, М.К. Учимся рисовать на компьютере / М.К. Антошин. – М.: Айрис, 2016. – 160 с.
2. Информатика, 2 класс, Часть 1,2 Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О., 2011
3. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класс. – М.: Баласс, 2010. – 80 с., ил. (Образовательная система «Школа 2100»)
4. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класс. – М.: Баласс, 2010. – 80 с., ил. (Образовательная система «Школа 2100»)
5. Босова А.Ю., Босова Л.Л., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2017.
6. Левин А.Ш. Самоучитель работы на компьютере. – СПб.: Питер, 2019

Интернет-ресурсы и электронные книги

1. Пакет компьютерных педагогических программных средств «Страна Фантазия», 2 -4 класс, авторы Тур С.Н., Бокучава Т.П.
2. school-collection.edu.ru – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов (раздел Информатика).
3. www.teachvideo.ru – обучающие видеоролики по информационным технологиям
4. Сайт Единой коллекции Цифровых ресурсов <http://schoolcollection.edu.ru>
5. Институт новых технологий образования. Учебно-методические издания. <http://www.int-edu.ru/index.php?m1=1038&m2=0&ms=2>
6. Ресурсный центр введения ФГОС НОО. Математика и информатика <http://nachalka.seminfo.ru/course/category.php?id=240>

Игра «Устройства компьютера»



Монитор

Каким устройством он является?

- ◆ Устройство ввода информации
- ◆ Устройство вывода информации
- ◆ Устройство печати информации



Системный блок

Основные устройства, которые в нём находятся?

- ◆ Процессор и устройство печати
- ◆ Память и устройства вывода информации
- ◆ Процессор и устройство хранения информации



Клавиатура

Каким устройством она является?

- ◆ Устройство ввода информации
- ◆ Устройство вывода информации
- ◆ Устройство печати информации



Обобщающее занятие – игра по теме «Графический редактор»

Цель: в игровой форме проверить уровень знаний воспитанников по пройденному материалу.

Оборудование: карточки с заданиями, компьютеры.

Краткое описание:

Воспитанникам необходимо собрать картинку, разделенную на части (пазлы). Собранный рисунок надо выполнить на компьютере в графическом редакторе Paint. Задание усложняется тем, что пазлы с вопросами развешены по территории центра. Вопросы выполнены в тестовой форме, верному ответу соответствует правильный пазл.



Ход занятия:

1. Организационный момент.

Сегодня мы с вами вспомним все, что знаем по теме «Графический редактор», какие инструменты используем, какие действия можем выполнить.

По территории центра развешены вопросы с тремя вариантами ответов. Вам необходимо ответить на эти вопросы, выбрав нужный ответ на пазле. Когда соберете все 15 пазлов вашего цвета, получите картинку, которую надо выполнить на компьютере. Если картинка не сложилась, значит на какой-то вопрос вы ответили неверно.

Для каждого воспитанника свой цвет заданий.

2. Выполнение задания.

Дается старт игре.



Вопросы к игре:

- Эллипс, прямоугольник, многоугольник – это
 - готовый рисунок
 - графические примитивы
 - примитивные фигуры

- В Paint инструмент «



это

- выбор цвета
- выбор шрифта
- изменение размера

- Инструмент - это
 - надпись
 - подпись
 - запись
- Как отменить действие?
 - Ctrl + C
 - Ctrl + A
 - Ctrl + Z
- Рисунок из файла мы вставляем, используя команду:
 - Правка
 - Вставка
 - Файл
- Какого графического примитива нет на панели инструментов?
 - Эллипс
 - Прямоугольник
 - Треугольник
- Можно ли изменить размер и цвет ластика?
 - Да
 - Можно изменить цвет, но не размер
 - Можно изменить размер, но не цвет
- На какой угол нельзя стандартно повернуть картинку?
 - 180 °
 - 90 °
 - 230 °
- Закрашиваем законченный рисунок
 - заливкой
 - пипеткой
 - гуашью
- Как называется операция по созданию одинакового с оригиналом изображения?
 - копирование
 - клонирование
 - отражение

В ходе игры педагог наблюдает за воспитанниками, выясняет какие вопросы вызывают затруднение. Наблюдает за правильностью выполнения рисунка.

3. Подведение итогов.

Мы с вами завершили изучение графического редактора. Что больше всего вам запомнилось, где будете применять полученные знания?

Эллипс, прямоугольник, многоугольник – это	
готовый рисунок	
графические примитивы	
примитивные фигуры	
В Paint инструмент «» - это	

выбор цвета	
выбор шрифта	
изменение размера	
Инструмент	A го
надпись	
подпись	
запись	
Как отменить действие?	
Ctrl + C	
Ctrl + A	
Ctrl + Z	
Рисунок из файла мы вставляем, используя команду:	
Правка	
Вставка	
Файл	
Какого графического примитива нет на панели инструментов?	
Эллипс	
Прямоугольник	
Треугольник	
Можно ли изменить размер и цвет ластика?	
Да	
Можно изменить цвет, но не размер	
Можно изменить размер, но не цвет	
На какой угол нельзя стандартно повернуть картинку?	
180 °	
90 °	
230 °	
Закрашиваем законченный рисунок	
заливкой	
пипеткой	
гуашью	
Как называется операция по созданию одинакового с оригиналом изображения?	
копирование	
клонирование	
отражение	

Тест «Человек и информация»

1. Чем человек воспринимает информацию?
а) ногами в) органами чувств
б) руками г) головой
2. То, что мы слышим – это ...
а) звук в) обоняние
б) вкус г) осязание
3. Техническое устройство, позволяющее человеку работать с различными видами информации, которая в закодированном виде находится в его памяти – это ...
а) лопата в) труба
б) компьютер г) пила
4. Отметьте современные носители информации:
а) DVD-диск в) пергамент
б) береста г) flesh-накопитель
5. Кто придумал древнеславянский алфавит?
а) Кирилл и Мефодий в) Алеша Попович и Добрыня Никитич
б) Иван да Марья г) Иван Царевич и Василиса Премудрая
6. Письменные источники информации – это ...
а) магнитофон в) дневник
б) книга г) пирог
7. Как называется информация, представленная в виде текста?
а) числовая в) звуковая
б) графическая г) текстовая
8. Отметьте формы представления информации о числе предметов:
а) следы в) зарубки на дереве
б) цифры г) буквы
9. Как называется информация, представленная в виде чисел?
а) текстовая в) звуковая
б) числовая г) графическая
10. С какой информацией работают с помощью абака, счет, арифмометра, калькулятора?
а) с числовой в) со звуковой
б) с текстовой г) с графической
11. Как называется память компьютера, в которой хранится закодированная информация во время его работы?
а) внешняя в) девичья
б) запасная г) внутренняя

12. Если заменить какую-либо букву в слове на другую, что изменится?
- а) шрифт слова в) длина слова
б) смысл слова г) ничего не изменится
13. С помощью чего быстрее дойдет письмо до адресата?
- а) обычной почты в) электронной почты
б) самолета г) поезда
14. Отметьте естественные звуки:
- а) звук гитары в) шум ветра
б) стук молотка г) щебетание птиц
15. Что помогает человеку хранить, обрабатывать и передавать закодированную текстовую информацию?
- а) компьютер в) почта
б) книга г) тетрадь

ответы

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
в	а	б	а,г	а	б,г	г	б,в	б	а	г	б	в	в,г	а



Таблица контроля практических умений и навыков обучающихся во время просмотров практических работ

№	Ф.И. ребенка	Практические работы			Замечания, рекомендации	Количество баллов	Уровень усвоения материала
		1	2	3			
1.							
2....							

Критерии оценивания просмотра практических работ

На просмотр выставляются по три лучшие работы по пройденным темам.

Уровень усвоения материала определяется по сумме набранных баллов (0-4 – низкий, 5-8 средний, 9-10 – высокий).

Первый год обучения:

1. Раскрытие темы, выполнение практической задачи – 3 балла.
2. Композиционное решение – 2 балла.
3. Техничность выполнения работы – 1 балл.
4. Умение использовать изученные инструменты графического редактора – 2 балла.
5. Ответственное отношение к занятиям - 2 балла.

Второй год обучения:

1. Раскрытие темы, выполнение практической задачи- 2 балла.
2. Точность оформления работы – 3 балла.
3. Техничность выполнения работы -2 балла.
4. Умение использовать изученные инструменты текстового редактора – 2 балла.
5. Ответственное отношение к занятиям - 2 балла.

Третий год обучения:

1. Раскрытие темы, выполнение практической задачи- 2 балла.
2. Точность оформления работы – 3 балла.
3. Техничность выполнения работы -2 балла.
4. Умение использовать изученные инструменты редактора презентаций – 2 балла.
5. Ответственное отношение к занятиям - 2 балла.

Карта педагогического наблюдения

ФИ обучающегося	Содержание наблюдений	Не наблюдается	Иногда	Часто
	Предметные: Умение работать в изучаемой программе			
	Знание возможностей выбранных инструментов			
	Метапредметные: - может найти необходимую информацию из разных источников информации - умеет самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить коррективы в его исполнение			
	Личностные: - умеет эмоционально откликаться на работы сверстников, оценивая их; - проявляет интерес к компьютерным программам			

Критерии оценивания проекта

Критерий	Баллы (от 0 до 3)
Оценка представленной работы (тема):	
Представление информации	1. Содержание работы полностью соответствует теме проекта и излагается последовательно (2 балла). 2. Достигнуто стилевое единство и выразительность текста. Работа отличается богатством словаря, синтаксических конструкций и точностью словоупотребления. Фактические ошибки отсутствуют. Допускается 1-2 речевых недочета (2 балла). 3. Расположение информации на странице. Наиболее важная информация располагается в центре экрана (2 балла). 4. Использованы шрифты одного типа (1 балл). 5. Для выделения информации использованы рамки, границы (1 балл). 6. Объем информации на слайдах – не более трех фактов (1 балл). Оформление слайдов 1. Соблюден единый стиль оформления (1 балл). 2. Использовано не более трех цветов на слайде (1 балл). 3. Использование изображений на слайде (2 балла).
Рефлексия Владение рефлексией; социальное и прикладное значение полученных результатов (для чего? чему научились?), выводы.	0 – нет выводов; 1 – выводы по работе представлены неполно; 2 – выводы полностью соответствуют теме и цели работы.
	Максимальное количество баллов – 15. Зачет по итоговой работе ставится от 7 баллов.

Ведомость результатов аттестации обучающихся

№ п/ п	Фамилия, имя обучающегося	Уровень усвоения программного материала						
		Теория (кол- во баллов)			Практика (кол-во баллов)			Средний балл усвоения материала
		низкий	средн ий	высоки й	низки й	средн ий	высоки й	
		0-4	5-8	9-12	0-4	5-8	9-12	
1								
2								
3								
	Итого обучающихся:							

Напротив ФИО обучающегося проставить кол-во баллов в соотв. с уровнем

Критерии оценивания

№ п/ п	Критерии оценивани я	теория	практика
1	низкий	обучающийся усвоил менее 50% содержания образовательной программы	уровень выполнения требований достаточный с точки зрения изученных приемов и способов деятельности, репродуктивный, допущены отдельные ошибки и не исправлены, работа не выполнена в определенное время
2	средний	обучающийся усвоил от 50% до 70% содержания образовательной программы	хороший уровень выполнения работы с точки зрения изученных приемов и способов деятельности, но допущены незначительные ошибки, которые исправляются в ходе работы, работа выполнена самостоятельно, на частично-репродуктивном уровне, в заданное время

3	высокий	обучающийся усвоил успешно более 70% содержания образовательной программы	высокий уровень выполнения работы с точки зрения изученных приемов и способов деятельности, работа выполнена самостоятельно, в заданное время, творчески.
---	---------	---	---

Приложение 9

Графический редактор Paint

Вопросы на повторение и по темам графического редактора Paint

Информация: Эксперт: Автор: Мухоморова Е.А. | © 4996 | Дата: 07.03.2019

4/25 12

Вопрос № 1

Выберите из списка минимальный основной комплект устройств для работы компьютера:

- ☐ системный блок
- ☐ клавиатура
- ☐ колонки
- ☐ монитор
- ☐ сканер
- ☐ мышь
- ☐ принтер

Вопрос № 2

Выберите из списка устройства ввода компьютера:

- ☐ Монитор
- ☐ Клавиатура
- ☐ Микрофон
- ☐ Принтер
- ☐ Мышь
- ☐ Сканер
- ☐ Флеш-память

Вопрос № 3

Устройство для вывода информации на бумагу...

- ☐ Сканер
- ☐ Монитор
- ☐ Принтер
- ☐ Процессор

Вопрос № 4

Выберите из списка устройства вывода компьютера:

- ☐ Монитор
- ☐ Колонки
- ☐ Мышь
- ☐ Сканер
- ☐ Принтер
- ☐ Системный блок

Вопрос № 5

Программа Paint запускается следующим образом

- ☐ Пуск - Программы - Стандартные - Графический редактор Paint
- ☐ Пуск - Программы - Графический редактор Paint
- ☐ Программы - Пуск - Стандартные - Графический редактор Paint

Вопрос № 6

С помощью графического редактора Paint можно...

- ☐ создавать и редактировать простые графические изображения
- ☐ редактировать вид и начертание текстовой информации
- ☐ настраивать анимацию графических объектов
- ☐ создавать диаграммы и графики

Вопрос № 7

У какого инструмента нельзя менять толщину линии?

- ☐ линия
- ☐ кисть
- ☐ распылитель
- ☐ ластик

Вопрос № 8

Для чего предназначен инструмент ластик?

- ☐ для удаления фрагментов рисунка
- ☐ для рисования линий произвольной формы
- ☐ для введения текста
- ☐ для изменения масштаба просмотра рисунка

Вопрос № 9

Можно ли изменять размер распылителя?

- ☐ Да
- ☐ Нет
- ☐ Можно, но только используя сочетание клавиш

Вопрос № 10

Какое значение инструмента Надпись?

- ☐ для рисования буквы
- ☐ для ввода текста
- ☐ для рисования прямоугольника
- ☐ для заливки замкнутой области

Вопрос № 11

Какой инструмент используют для закрашки замкнутой области?

- ☐ распылитель
- ☐ кисть
- ☐ заливка

Вопрос № 12

Какой инструмент позволяет нарисовать произвольную фигуру?

- ☐ овал (эллипс)
- ☐ прямоугольник
- ☐ треугольник
- ☐ многоугольник

Вопрос № 13

Какого инструмента нет в графическом редакторе?

- ☐ заливка
- ☐ валик
- ☐ кисть
- ☐ карандаш

Вопрос № 14

Какой инструмент имеет разные формы?

- ☐ Кисть
- ☐ Карандаш
- ☐ Заливка
- ☐ Пипетка

Проверить результат



Текстовый редактор WordPad

Урок-игра



Правила игры

1. Отвечающий ученик выбирает номер вопроса и дает ответ.
2. Если ответ правильный - учащемуся засчитывается 1 балл. Если ответ ученика неполный учитель вправе задать дополнительный вопрос. В случае если ответ не верный - баллы не присуждаются, и на вопрос отвечает другая команда.
3. По итогам игры, учащиеся, набравшие максимальное количество баллов получают оценку «5».
4. Если учащиеся команды нарушают дисциплину, мешают отвечать другой команде, то с команды высчитывается - 3 балла.

Вопросы игры

<u>1</u>	<u>2</u>	<u>3</u>	<u>4</u>	<u>5</u>
<u>6</u>	<u>7</u>	<u>8</u>	<u>9</u>	<u>10</u>
<u>11</u>	<u>12</u>	<u>13</u>	<u>14</u>	<u>15</u>
<u>16</u>	<u>17</u>	<u>18</u>	<u>19</u>	<u>20</u>
<u>21</u>	<u>22</u>	<u>23</u>	<u>24</u>	<u>25</u>
<u>26</u>	<u>27</u>	<u>28</u>	<u>29</u>	<u>30</u>

1

Как запустить программу WordPad?



1

ОТВЕТ:

ПУСК → Программы → Стандартные → WordPad



2

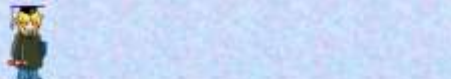
Для чего предназначен WordPad?



2

ОТВЕТ:

- Для создания простых текстовых документов;
- Редактирования и форматирования текста.



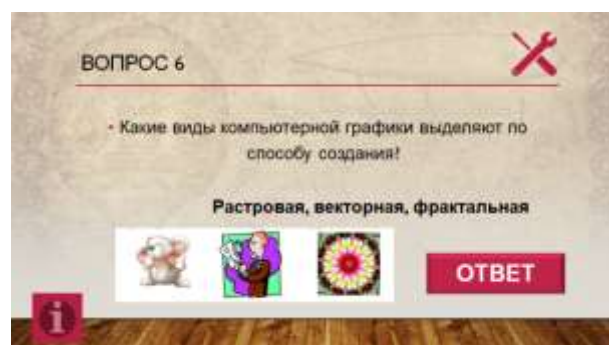
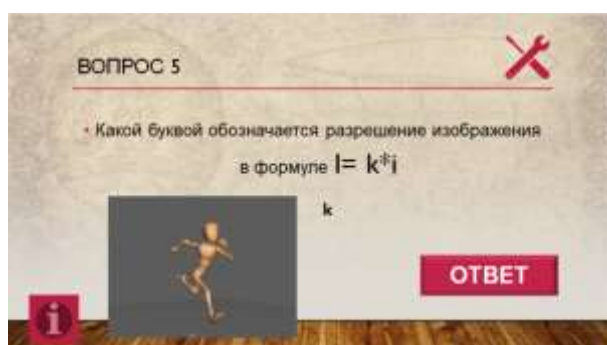
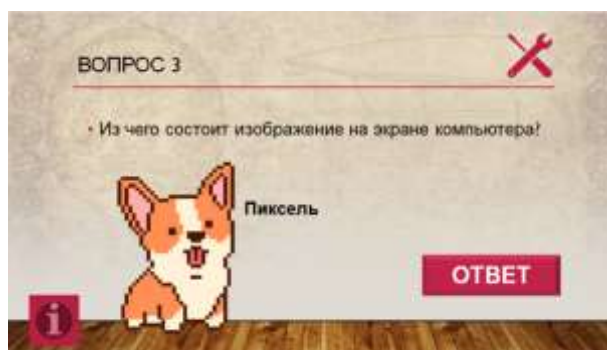
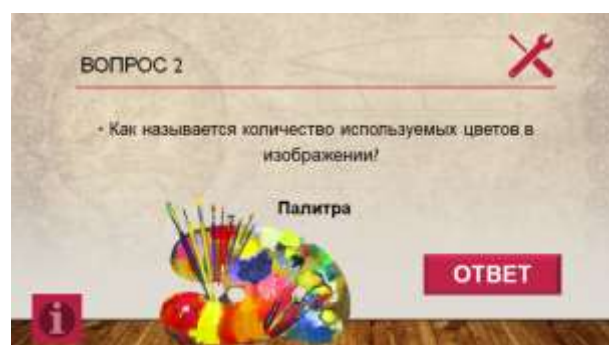
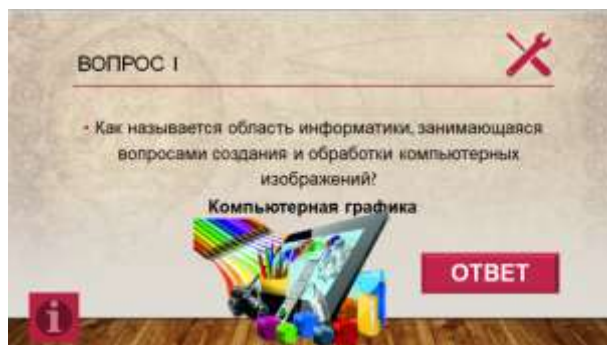
3

Как называется эта панель?

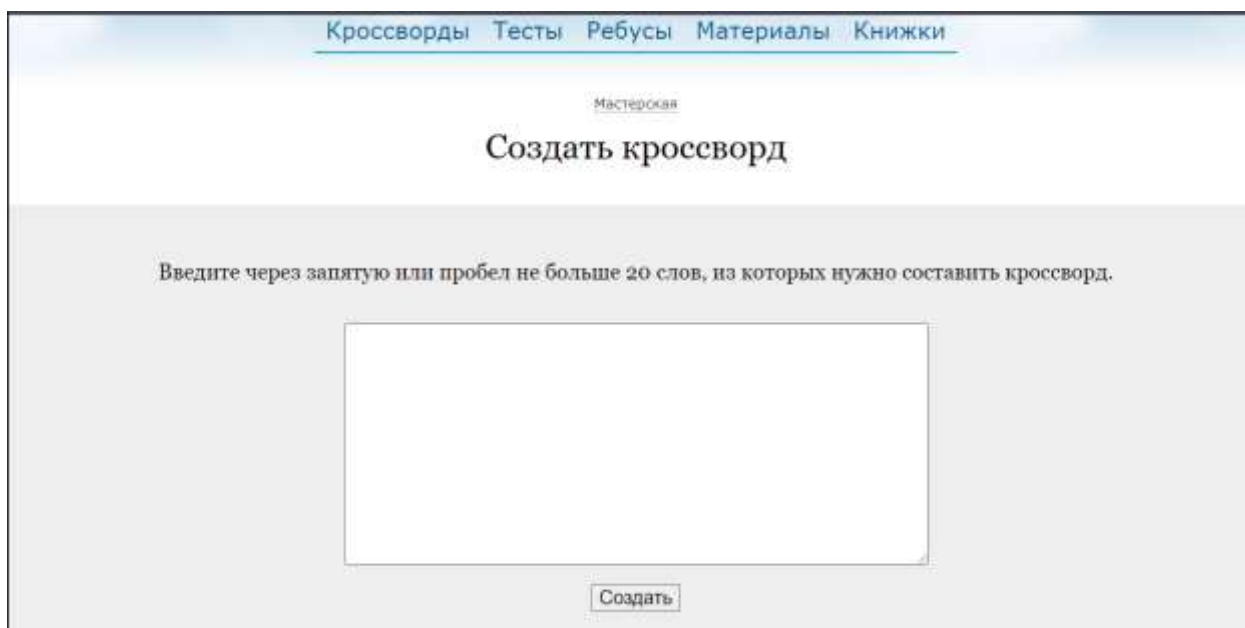



1. Что такое Power Point?
 - a) прикладная программа Microsoft Office, предназначенная для создания презентаций
 - b) прикладная программа для обработки кодовых таблиц
 - c) устройство компьютера, управляющее его ресурсами в процессе обработки данных в табличной форме
 - d) системная программа, управляющая ресурсами компьютера
2. Составная часть презентации, содержащая различные объекты, называется...
 - a) слайд b) лист c) кадр d) рисунок
3. В каком разделе меню окна программы Power Point находится команда *Создать (Новый) слайд*?
 - a) Показ слайдов b) Вид c) Файл d) Вставка
4. Какая кнопка панели *Рисование* в программе Power Point меняет цвет контура фигуры?
 - a) цвет шрифта b) тип линии c) тип штриха d) цвет линий
5. Команды добавления диаграммы в презентацию программы Power Point - ...
 - a) *Правка – Добавить диаграмму*
 - b) *Файл – Добавить диаграмму*
 - c) *Вставка – Диаграмма*
 - d) *Формат – Диаграмма*
6. Открытие панели WordArt в окне программы Power Point осуществляется с помощью команд:
 - a) *Вид – Панели инструментов – WordArt*
 - b) *Вид – WordArt*
 - c) *Вставка – WordArt*
 - d) *Сервис – Панели инструментов – WordArt*
7. В каком разделе меню окна программы Power Point находится команда *Настройка анимации*?
 - a) Показ слайдов b) Формат c) Файл d) Вставка
8. Клавиша F5 в программе Power Point соответствует команде ...
 - a) *Меню справки*
 - b) *Свойства слайда*
 - c) *Показ слайдов*
 - d) *Настройки анимации*
9. Какая клавиша прерывает показ слайдов презентации программы Power Point?
 - a) Enter b) Del c) Tab d) Esc
10. Укажите расширение файла, содержащего обычную презентацию Microsoft PowerPoint.
 - a) . ppt b) . gif c) . jpg d) . pps

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
a	a	d	d	c	a	a	c	d	a



Составление кроссворда по теме «Текстовый редактор» с помощью онлайн сервисов.



Кроссворды Тесты Ребусы Материалы Книжки

Мастерская

Создать кроссворд

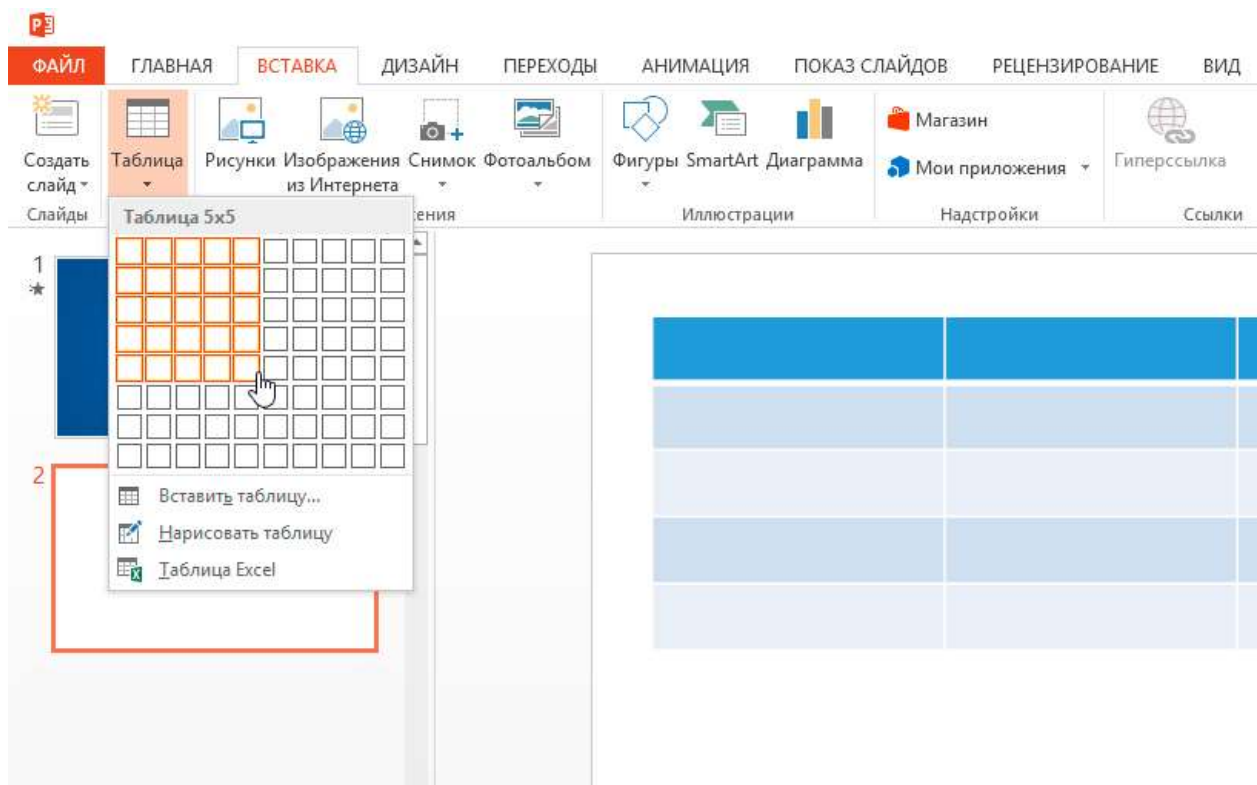
Введите через запятую или пробел не больше 20 слов, из которых нужно составить кроссворд.

Создать

Создание викторины «Своя игра» с помощью инструментов редактора презентаций PowerPoint

Этап 1: Создаем игровое поле

1. Откройте PowerPoint или [конструктор онлайн-курсов iSpring Suite](#) и создайте новую презентацию.
2. На вкладке **Дизайн** выберите и примените понравившуюся тему оформления.
3. Создайте новый слайд и добавьте на него таблицу (**Вставка** → **Таблица**).

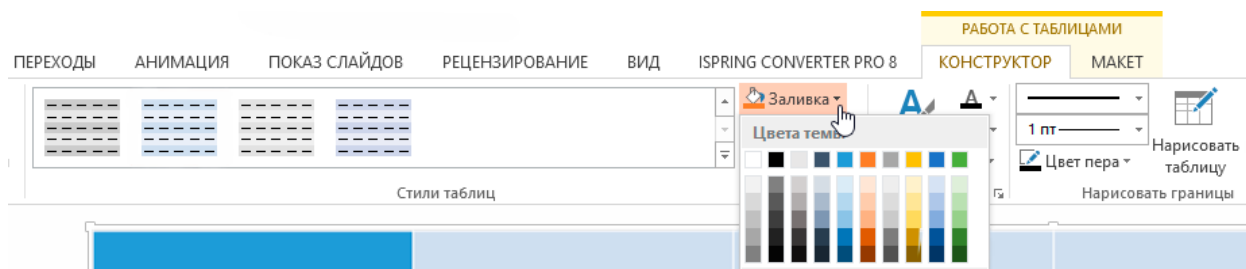


4. Создайте таблицу с пятью колонками и пятью строками.

5. Увеличьте размер таблицы, чтобы она заняла весь слайд, и заполните ячейки.

Категория 1	200	400	600	800
Категория 2	200	400	600	800
Категория 3	200	400	600	800
Категория 4	200	400	600	800
Категория 5	200	400	600	800

6. Измените цвет игрового поля, чтобы оно еще больше походило на оригинальное поле из «Своей игры». Для этого выделите таблицу и нажмите **Заливка** на панели инструментов в разделе **Стили таблиц**.



Когда вы выполните все шаги, игровое поле будет выглядеть примерно так:

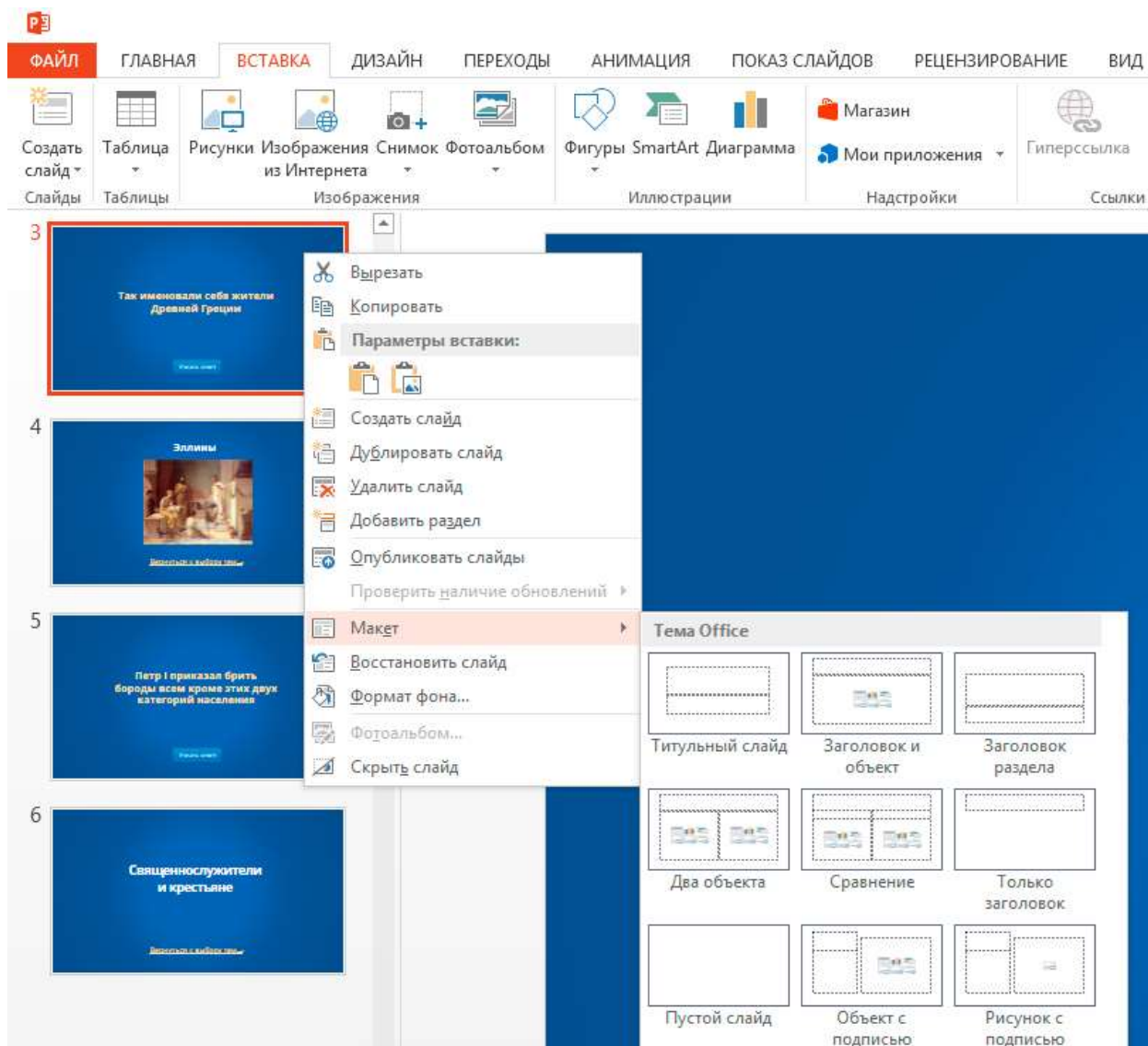
История	<u>200</u>	<u>400</u>	<u>600</u>	<u>800</u>
Философия	<u>200</u>	<u>400</u>	<u>600</u>	<u>800</u>
Экономика	<u>200</u>	<u>400</u>	<u>600</u>	<u>800</u>
Психология	<u>200</u>	<u>400</u>	<u>600</u>	<u>800</u>
Иностранный язык	<u>200</u>	<u>400</u>	<u>600</u>	<u>800</u>

В каждую ячейку вставлена гиперссылка, которая ведет на соответствующий вопрос.

Разбираемся с макетами слайдов

У каждого слайда в PowerPoint есть свой макет. Например, **Титульный слайд** или **Заголовок и объект**.

Вы можете выбрать необходимый макет, кликнув правой кнопкой мыши на уменьшенное изображение слайда в левой части экрана.



Вы также можете редактировать и создавать новые макеты слайдов при помощи инструмента **Образец слайдов (Slide Master)**.

Работа с макетами и использование режима **Образец слайдов** очень важны при создании подобной викторины, ведь она состоит из большого числа похожих слайдов.

В основном у вас будут слайды двух типов:

- Слайд с вопросом. На нем будет размещен текст вопроса и кнопка **Узнать ответ** для проверки правильности ответа игрока.

**Этот философ жил в бочке,
и ему позавидовал сам
Александр Македонский**

Узнать ответ

- Слайд с правильным ответом. На нем будет содержаться ответ на вопрос и кнопка **Домой**, ведущая обратно на игровое поле.

Диоген



[Вернуться к выбору тем→](#)

Если вы внесете какие-либо изменения через **Образец слайдов**, они будут автоматически применены ко всем слайдам этого типа в презентации.

Например, вы можете поменять цвет фона, положение текста или размер шрифтов, затем переключиться в обычный режим просмотра и увидеть, что все изменения были применены.

Этап 2: Создаем макеты слайдов для вопросов и ответов

Макеты, описанные ниже, уже включены в подготовленный нами [шаблон для викторины](#).

Если вы хотите самостоятельно создать макеты, выполните следующие шаги:

1. Перейдите на вкладку **Вид** и выберите **Образец слайдов**.
2. Нажмите **Вставить макет**.

