

**Управление образования и молодежной политики  
администрации Октябрьского района  
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования  
«Дом детского творчества «Новое поколение»**

Принята на заседании  
педагогического совета  
от «23» мая 2023г.  
Протокол № 4



Утверждаю:  
Директор МБОУ ДО  
«ДДТ «Новое поколение»  
/О.А.Осович/  
«23» мая 2023г.

**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности**

**«Компьютерный мир»**

Возраст учащихся: 6-12 лет

Срок реализации: 5 лет

Автор-составитель:

Сивкова Елена Алексеевна,  
(ФИО педагога)

педагог дополнительного образования

с. Перегребное  
Октябрьский район  
ХМАО-Югра  
2023 год

## Оглавление

Паспорт программы.....	3
<i>Раздел 1 Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программы:</i>	
1.1. Пояснительная записка.....	6
1.2. Цель и задачи программы.....	8
1.3. Содержание программы.....	9
1.4. Планируемые результаты.....	17
<i>Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий:</i>	
2.1. Календарный учебный график.....	23
2.2. Условия реализации программы.....	24
2.3. Формы аттестации/контроля.....	25
2.4. Оценочные материалы.....	25
2.5. Методическое обеспечение.....	26
2.6. Рабочая программа.....	40
2.7. Воспитательная деятельность.....	62
2.8. Система работы с родителями.....	62
Список литературы.....	64
Приложения:	
Приложение 1.....	65
Приложение 2.....	70
Приложение 3.....	75
Приложение 4.....	79
Приложение 5.....	87
Приложение 6.....	94
Приложение 7.....	101

## Паспорт программы

Полное наименование программы	Компьютерный мир
Разработчик программы	Сивкова Елена Алексеевна
Направленность программы	Техническая
Вид программы	Модифицированная
Учредитель	Управление образования и молодежной политики администрации Октябрьского района
Название учреждения	МБОУ ДО «ДЦТ «Новое поколение»
Адрес учреждения	628109, Тюменская область, ХМАО-Югра, Октябрьский район, с. Перегребное, ул. Строителей д.50
Возраст учащихся	6-12 лет
Наполняемость групп	1 модуль – от 7 до 7 2 модуль – от 7 до 7 3 модуль – от 7 до 7 4 модуль – от 7 до 7 5 модуль – от 7 до 7
Форма обучения	Очная, очная с возможностью применения дистанционных форм электронного обучения.
Цель программы	формирование навыков и развития научно-технического и творческого потенциала личности ребёнка через программы Paint, TuxPaint, MicrosoftOfficeWord, и MicrosoftOfficePowerPoint.
Задачи программы	<p><b>1. Обучающие</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ познакомить с операционной системой Windows, некоторыми прикладными программами;</li> <li>✓ обучать основным понятиям информатики;</li> <li>✓ обучать работать в сети Интернет, редакторахPaint, TuxPaint, Word, PowerPoint.</li> </ul> <p><b>2. Развивающие</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ развивать способность к взаимопониманию, интерес и внимание к творческим усилиям товарищей;</li> <li>✓ развивать художественно-образное мышление;</li> <li>✓ развивать сенсорную культуру и способность к зрительному анализу;</li> <li>✓ развивать любознательность у учащихся, как основу развития познавательных способностей;</li> <li>✓ формировать творческое воображение, как направление интеллектуального и личностного развития детей;</li> <li>✓ развивать коммуникативность, как одно из необходимых условий учебной деятельности.</li> </ul>

	<p><b>3. Воспитательные</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ воспитывать терпение и самостоятельность;</li> <li>✓ воспитывать коллективизм и толерантность;</li> <li>✓ воспитывать творческое отношение к учению, труду, жизни;</li> <li>✓ формировать представления об эстетических идеалах и ценностях.</li> </ul>
Срок реализации программы	5 лет
Ожидаемые результаты	<p><b><i>По итогам реализации программы Модуля № 1 «В мире игр» учащиеся должны знать:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ технику безопасности при работе на компьютере;</li> <li>✓ спектр цветов;</li> <li>✓ буквы, цифры.</li> </ul> <p><b><i>уметь:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ работать с мышкой и клавиатурой;</li> <li>✓ уметь производить конструирование, сопоставление;</li> <li>✓ использовать элементы логики при решении задач;</li> <li>✓ сопоставлять, обобщать объекты;</li> <li>✓ уметь строить план своих действий, использовать правило;</li> <li>✓ создавать головоломки и кроссворды;</li> <li>✓ применять модели при решении задач;</li> <li>✓ использовать различные правила и приемы в компьютерных играх.</li> </ul> <p><b><i>По итогам реализации программы Модуля № 2 «Мир ПК» учащиеся должны знать:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ правила техники безопасности;</li> <li>✓ основные понятия информатики</li> <li>✓ основные устройства ПК;</li> <li>✓ правила работы на ПК.</li> </ul> <p><b><i>уметь:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ соблюдать требования безопасности при работе на ПК;</li> <li>✓ включать и выключать ПК;</li> <li>✓ работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы).</li> </ul> <p><b><i>По итогам реализации программы Модуля № 3 «Мир текстового редактора» учащиеся должны знать:</i></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ правила техники безопасности;</li> <li>✓ правила работы на ПК;</li> <li>✓ назначение и возможности текстового редактора</li> </ul>

	<p>Word.</p> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ соблюдать требования безопасности при работе на ПК;</li> <li>✓ включать и выключать ПК;</li> <li>✓ работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);</li> <li>✓ работать в текстовом редакторе Word;</li> <li>✓ составлять творческие мини-проекты.</li> </ul> <p><b>По итогам реализации программы Модуля № 4 «Мир презентации» учащиеся должны знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ правила техники безопасности;</li> <li>✓ правила работы на ПК;</li> <li>✓ назначение и возможности программы PowerPoint;</li> <li>✓ назначение и возможности сети Internet.</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ соблюдать требования безопасности при работе на ПК;</li> <li>✓ включать и выключать ПК;</li> <li>✓ работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);</li> <li>✓ работать в программе PowerPoint;</li> <li>✓ работать в сети Internet;</li> <li>✓ составлять творческие мини-проекты.</li> </ul> <p><b>По итогам реализации программы Модуля № 5 «Мир компьютерной графики» учащиеся должны знать:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ правила техники безопасности;</li> <li>✓ правила работы на ПК;</li> <li>✓ назначение и возможности графического редактора Paint, TuxPaint.</li> </ul> <p><b>уметь:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ соблюдать требования безопасности при работе на ПК;</li> <li>✓ включать и выключать ПК;</li> <li>✓ работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);</li> <li>✓ работать в графическом редакторе Paint, TuxPaint;</li> <li>✓ составлять творческие мини-проекты.</li> </ul>
--	---

## Раздел 1 Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

### 1.1. Пояснительная записка

**Новизна программы.** Основная задача учреждений дополнительного образования, создать условия для развития творческой одаренности учащихся, их самореализация, раннего профессионального и личностного самоопределения. Появление персонального компьютера и широкое его применение в различных сферах влечет за собой изменение и совершенствование системы образования в частности дополнительного образования.

Широкое использование компьютерных технологий в различных сферах человеческой деятельности ставит перед обществом задачу овладения информатикой как предмета изучения.

Посещая занятия, ребята смогут сделать первые шаги в изучении информационных технологий или уверенно продолжить свое движение в заданном направлении. Будущее докажет им необходимость этого, а занятия помогут им найти свое место в современном информационном мире.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерный мир» (далее – программа) реализуется в Муниципальном бюджетном образовательном учреждении дополнительного образования «Дом детского творчества «Новое поколение» (далее – МБОУ ДО «ДДТ «Новое поколение») и имеет техническую направленность.

Данная программа разработана в соответствии с Федеральным законом РФ от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», Письмом Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей», Приказом Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам», Санитарно-эпидемиологическими требованиями к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей СанПиН 2.4.4.3172-14 (утвержден Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 года № 41), Концепцией развития дополнительного образования детей (Распоряжение Правительства РФ от 04.09.2014 г. № 1726-р), Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (письмо Минобрнауки России от 18.11.15г. № 09-3242 «О направлении информации», Уставом МБОУ ДО «ДДТ «Новое поколение» и Положением о дополнительной общеобразовательной программе МБОУ ДО «ДДТ «Новое поколение».

**Актуальность программы** обусловлена тем, что в настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Для этого учащимся предлагается осваивать способы работы с информационными потоками - искать необходимую информацию, анализировать ее, преобразовывать информацию в структурированную текстовую форму, использовать ее для решения учебных задач. Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми - одно из условий образовательной компетенции учащегося.

Люди самых разнообразных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это исследователи в различных научных и прикладных отраслях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, модельеры тканей и одежды, фотографы и др.

### **Отличительная особенность программы**

Отличительной особенностью программы «Компьютерный мир» является то, что данная программа состоит из 5 модулей, каждый из которых является самостоятельной частью изучения информатики, что позволяет детям вливаться в состав объединения, начиная обучение с любого из модулей:

- ✓ «В мире игр»;
- ✓ «Мир ПК»;
- ✓ «Мир текстового редактора»;
- ✓ «Мир презентации»;
- ✓ «Мир компьютерной графики».

**Адресат программы:** данная программа рассчитана для детей 6-12 лет без ОВЗ.

Модуль № 1 «В мире игр» (учащиеся 6-8 лет);

Модуль № 2 «Мир ПК» (учащиеся 7-9 лет);

Модуль № 3 «Мир текстового редактора» (учащиеся 8-10 лет);

Модуль № 4 «Мир презентации» (учащиеся 9-11 лет);

Модуль № 5 «Мир компьютерной графики» (учащиеся 10-12 лет).

**Объем программы:**

Модуль № 1 «В мире игр» 1 группа - 68;

Модуль № 2 «Мир ПК» 2 группа - 68;

Модуль № 3 «Мир текстового редактора» 3 группа - 68

Модуль № 4 «Мир презентации» 4 группа - 68

Модуль № 5 «Мир компьютерной графики» 5 группа - 68.

### **Формы организации учебной деятельности и виды занятий**

*Формы организации учебной деятельности:*

Программа направлена на развитие логического мышления и творческих способностей детей. Знания о мире современных компьютеров учащиеся получают в интересной игровой форме, включает в себя достаточно большой объем практических и творческих работ с использованием компьютера. Работы с компьютером могут проводиться в следующих формах:

- ✓ демонстрационная - работу выполняет педагог, а дети наблюдают.
- ✓ фронтальная - синхронная работа детей и педагога по освоению или закреплению материала.
- ✓ самостоятельная - выполнение самостоятельной работы, педагог контролирует работу детей.
- ✓ творческий проект – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий.

*Виды учебных занятий:*

- ✓ лекция;

- ✓ беседа;
- ✓ рассказ;
- ✓ практическое занятие.

### **Срок освоения программы**

Данная программа рассчитана на 5 лет обучения и состоит из 5 модулей. Каждый модуль реализуется в течение учебного года отдельно друг от друга.

Количество месяцев необходимых для освоения программы: 9.

### **Режим занятий**

Модуль № 1 «В мире игр»: занятия в 1 группе проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Количество часов в год 68.

Модуль № 2 «Мир ПК»: занятия в 2 группе проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Количество часов в год 68.

Модуль № 3 «Мир текстового редактора»: занятия в 3 группе проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Количество часов в год 68.

Модуль № 4 «Мир презентаций»: занятия в 4 группе проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Количество часов в год 68.

Модуль № 5 «Мир компьютерной графики»: в 5 группе проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Количество часов в год 68.

## **1.2. Цель и задачи программы**

**Цель программы:** формирование навыков и развития научно-технического и творческого потенциала личности ребёнка через программы Paint, TuxPaint, MicrosoftOfficeWord, и MicrosoftOfficePowerPoint.

### **Задачи программы:**

#### **1. Обучающие**

- ✓ познакомить с операционной системой Windows, некоторыми прикладными программами;
- ✓ обучать основным понятиям информатики;
- ✓ обучать работать в сети Интернет, редакторах Paint, TuxPaint, Word, Power Point.

#### **2. Развивающие**

- ✓ развивать способность к взаимопониманию, интерес и внимание к творческим усилиям товарищей;
- ✓ развивать художественно-образное мышление;
- ✓ развивать сенсорную культуру и способность к зрительному анализу;
- ✓ развивать любознательность у учащихся, как основу развития познавательных способностей;
- ✓ формировать творческое воображение, как направление интеллектуального и личностного развития детей;
- ✓ развивать коммуникативность, как одно из необходимых условий учебной деятельности.

#### **2. Воспитательные**



- ✓ воспитывать терпение и самостоятельность;
- ✓ воспитывать коллективизм и толерантность;
- ✓ воспитывать творческое отношение к учению, труду, жизни;
- ✓ формировать представления об эстетических идеалах и ценностях.

### 1.3.Содержание программы

#### Учебный план

Модуль № 1 «В мире игр»

1 группа

№ п/п	Название разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	в том числе		
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	тестирование
2.	Знакомство с программой GcomprisV9.3	1	1	0	-
3.	Изучение компьютера.	10	1	9	упражнения
4.	Исследования	15	1	14	упражнения
5.	Головоломки	10	1	9	упражнения
6.	Упражнения по математике	24	2	22	упражнения
7.	Упражнения на чтение	5	1	4	упражнения
8.	Итоговое занятие	1	0	1	практическое задание
	<b>ИТОГО</b>	<b>68</b>	<b>8</b>	<b>60</b>	

Модуль № 2 «Мир ПК»

2 группа

№ п/п	Название разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	в том числе		
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	вопросник
2.	Что такое компьютер?	8	5	3	практическое задание
3.	Клавиатура, мышь.	7	1	6	практическое задание
4.	Знакомство с Windows	4	1	3	практическое задание
5.	Настройка Windows	8	2	6	практическое задание
6.	Работа в Windows.	8	2	6	практическое задание
7.	Носители информации	1	1	0	вопросник
8.	Работа с программами в составе Windows	7	0	7	практическое задание
9.	Работа с дисками	2	2	0	вопросник
10.	Дополнительные устройства	9	5	4	практическое задание
11.	Блокнот.	11	3	9	практическое задание
12.	Итоговое занятие.	1	0	1	практическое задание
	<b>ИТОГО</b>	<b>68</b>	<b>22</b>	<b>46</b>	

*Модуль № 3 «Мир текстового редактора»  
3 группа*

№ п/п	Название разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	в том числе		
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	вопросник
2.	Знакомство с текстовым редактором Word	1	1	0	практическое задание
3.	Создание документа.	2	1	1	практическое задание
4.	Редактирование текста	6	1	5	практическое задание
5.	Вкладка «Главная»	4	1	3	практическое задание
6.	Вкладка «Вставка»	5	1	4	практическое задание
7.	Использование элементов рисования	10	1	9	практическое задание
8.	Создание проекта поздравительная открытка	13	4	9	практическое задание
9.	Создание проекта статья в стенгазету	6	2	4	практическое задание
10.	Работа с таблицами	11	2	9	практическое задание
11.	Создание проекта «Календарь».	7	1	6	практическое задание
12.	Итоговое занятие.	1	0	1	практическое задание
	<b>ИТОГО</b>	<b>68</b>	<b>16</b>	<b>52</b>	

*Модуль № 4 «Мир презентации»  
4 группа*

№ п/п	Название разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	в том числе		
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	вопросник
2.	Всемирная компьютерная сеть Internet.	10	3	7	практическое задание
3.	Знакомство с программой для создания презентаций MicrosoftOfficePowerPoint.	6	2	4	практическое задание
4.	Правила создания презентации.	1	1	0	практическое задание
5.	Работа со слайдами	14	3	11	практическое задание
6.	Добавление эффектов анимации	7	2	5	практическое задание
7.	Поиск информации для создания презентации в сети Internet.	8	2	6	практическое задание
8.	Создание проекта	19	4	15	практическое задание
9.	Итоговое занятие.	1	0	1	практическое задание
	<b>ИТОГО</b>	<b>68</b>	<b>18</b>	<b>50</b>	

*Модуль № 5 «Мир компьютерной графики»  
5 группа*

№ п/п	Название разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	в том числе		
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	вопросник
2.	Компьютерная графика и её типы.	8	4	4	практическое задание
3.	Инструментарий программы Paint, TuxPaint.	6	3	3	практическое задание
4.	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	8	4	4	практическое задание
5.	Декоративное рисование	8	4	4	практическое задание
6.	Тематическое рисование «Мой дом»	11	2	9	практическое задание
7.	Функция копирования. Составление рисунка.	6	3	3	практическое задание
8.	Тематическое рисование «Поздравительная открытка»	10	2	8	практическое задание
9.	Пейзаж (понятие).	3	2	1	практическое задание
10.	Текст.	5	3	2	практическое задание
11.	Итоговое занятие.	1	0	1	практическое задание
	<b>ИТОГО</b>	<b>68</b>	<b>28</b>	<b>40</b>	

**Содержание учебного плана**

*Модуль № 1 «В мире игр»*

*1 группа*

**1. Вводное занятие (2 час)**

Безопасность при работе с компьютером.

**2. Знакомство с программой GcomprisV9.3 (1 час)**

Знакомство с программой GcomprisV9.3

**3. Изучение компьютера (10 часов)**

Работа с компьютерными устройствами. Упражнения с клавиатурой. Игры для развития движения мышью.

**4. Исследования (15 часов)**

Упражнения с цветом. Игры в лабиринте. Упражнения на развитие памяти. Упражнения со звуком. Разнообразные игры, алгоритмы.

**5. Головоломки (10 часов)**

Головоломки.

**6. Упражнения по математике (24 часов)**

Упражнения на подсчёт предметов. Упражнения по простому счету. Математические игры на развитие памяти. Игры и Цифроедом – арифметические игры. Упражнения на сложение за игрой в дартс. Упражнения по геометрии.

**7. Упражнения на чтение (5 часов)**

Упражнения на чтение.

**8. Итоговое занятие (1 час)**

**1. Вводное занятие (2 час)**

Безопасность при работе с компьютером.

**2. Что такое компьютер? (9 часов)**

Компьютеры вокруг нас. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол на экране компьютера. Запуск программ. Включение и выключение компьютера. Завершение выполнения программы. Способы представления и передачи информации. Повторение

**3. Клавиатура, мышь (7 часов)**

Состав клавиатуры. Работа на клавиатуре. Повторение назначения ранее изученных клавиш. Работа с мышью.

**4. Знакомство с Windows (4 часа)**

Элементы экранного интерфейса Windows. Запуск программ и открытие документов. Настройка и диалоговые окна свойств. Папки (каталоги). Полное имя файла.

**5. Настройка Windows (8 часов)**

Настройка панели задач. Панель управления Windows. Организация и настройка рабочего стола. Настройка мыши. Настройка клавиатуры. Установка даты и времени. Настройка Windows для работы нескольких пользователей. Установка нового оборудования.

**6. Работа в Windows 8 часов**

Создание ярлыка, папки, файла. Имя и тип файла. Переименование папок и файлов. Перетаскивание, копирование файлов и папок. Буфер обмена. Изменение и пересохранение файла. Работа с окнами. Проводник.

**7. Носители информации (1 час)**

Носители информации.

**8. Работа с программами в составе Windows (7 часов)**

Таблица символов. Экранная клавиатура. Работа с командной строкой. Игры, поставляемые в составе Windows. Резервное копирование. Калькулятор

**9. Работа с дисками (2 часа)**

Форматирование дискет. Профилактическое тестирование и обслуживание дисков. Проверка диска. Очистка диска.

**10. Дополнительные устройства (9 часов)**

Системный блок. Монитор. Устройства вывода. Устройства ввода. Программа для сканирования. Сканер.

**11. Блокнот (11 часов)**

Текстовый редактор «Блокнот». Программа «Блокнот». Сохранение документа по указанному пути. Выбор файла для открытия. Вставка в документ текущей даты и времени. Клавиша или комбинация. Набор текста. Знакомство с основными операциями форматирования текста. Знакомство с основными операциями редактирования текста. Печать документов.

**12. Итоговое занятие (1 час)**

Итоговое занятие.

Модуль № 3 «Мир текстового редактора»

3 группа

**1. Вводное занятие (2 час)**

Безопасность при работе с компьютером.

**2. Знакомство с текстовым редактором Word (1 час)**

Знакомство с текстовым редактором Word.

**3. Создание документа (2 часа)**

Интерфейс приложений Microsoft Office 2007. Панель задач.

**4. Редактирование текста (6 часов)**

Что такое редактирование текста? Работа на ПК в текстовом редакторе MS Word. Набор и редактирование текста по образцу.

**5. Вкладка «Главная» (4 часа)**

Оформление текста. Выравнивание текста. Нумерация и маркеры.

**6. Вкладка «Вставка» (5 часов)**

Меню вставка. Расположение картинки в тексте.

**7. Использование элементов рисования (10 часов)**

Иллюстрации. Фигуры. Использование элементов рисования.

**8. Создание проекта поздравительная открытка (13 часов)**

Создание проекта поздравительная открытка «С днем рождения!». Создание проекта поздравительная открытка «С Новым годом!». Создание проекта поздравительная открытка «8 марта – праздник мам»

**9. Создание проекта статья в стенгазету (6 часов)**

Создание проекта статья в стенгазету «Мой поселок».

**10. Работа с таблицами (11 часов)**

Создание таблиц, ввод текста. Форматирование текста, изменение направления текста. Изменение структуры таблицы: добавление и удаление строк и столбцов. Изменение ширины столбцов и ячеек, объединение и разбивка ячеек. Форматирование таблиц: добавление границ и заливки.

**11. Создание проекта «Календарь» (7 часов)**

Создание проекта «Календарь». Определение проекта. Что такое календарь? Виды календарей.

**12. Итоговое занятие (1 час)**

Итоговое занятие.

Модуль № 4 «Мир презентации»

4 группа

**1. Вводное занятие (2 час)**

Безопасность при работе с компьютером.

**2. Всемирная компьютерная сеть Internet (10 часов)**

Интернет сегодня. Устройство сети Internet. Сайт (определение). Страничка. Что такое браузер? Интерфейс Internet Explorer. Что такое электронная почта.

**3. Знакомство с программой для создания презентаций Microsoft Office Power Point (6 часов)**

Программа подготовки презентаций Microsoft Office Power Point. Что такое компьютерная презентация? Запуск программы.

#### **4. Правила создания презентации (1 час)**

Правила создания презентации.

#### **5. Работа со слайдами (14 часов)**

Что такое слайд? Шаблоны и макеты слайдов. Объекты слайда. Создание слайда. Дизайн. Вставка текста. Вставка рисунка.

#### **6. Добавление эффектов анимации (7 часов)**

Что такое анимация? Добавление эффектов анимации на слайд.

#### **7. Поиск информации для создания презентации в сети Internet (8 часов)**

Поиск информации.

#### **8. Создание проекта (19 часов)**

Создание проекта «Моя семья». Создание проекта «Мой родной поселок»

#### **9. Итоговое занятие (1 час)**

Итоговое занятие. Защита проектов.

### *Модуль № 5 «Мир компьютерной графики»*

#### *5 группа*

#### **1. Вводное занятие (2 час)**

Безопасность при работе с компьютером.

#### **2. Компьютерная графика и её типы (8 часов)**

Компьютерная графика и её типы: растровая, векторная, трёхмерная. Графический редактор Paint, TuxPaint. Первое знакомство. Вызов программы.

#### **3. Инструментарий программы Paint, TuxPaint (6 часов)**

Инструментарий программы Paint, TuxPaint. Меню. Палитра инструментов. Сохранение выполненной работы в файле. Открытие файла для продолжения работы.

#### **4. Функция раскрашивания в графическом редакторе (8 часов)**

Палитра – что это такое? Знакомство с инструментом «Заливка». Работа в программе «Мир информатики». Раскрашивание рисунков. Работа в программе Paint, TuxPaint – заливка фона.

#### **5. Декоративное рисование (8 часов)**

Декоративное рисование. Формат рисунка – понятие. Сохранение рисунка в различных форматах.

#### **6. Тематическое рисование «Мой дом» (11 часов)**

Тематическое рисование «Мой дом»

#### **7. Функция копирования. Составление рисунка (6 часов)**

Функция копирования. Составление рисунка.

#### **8. Тематическое рисование «Поздравительная открытка» (10 часов)**

Тематическое рисование «Поздравительная открытка». Что такое открытка? Требования к поздравительной открытке. Работа в графическом редакторе Paint, TuxPaint. Составление рисунка с вставкой текста в изображение.

#### **9. Пейзаж (понятие) (3 часа)**

Что такое пейзаж? Работа в графическом редакторе Paint, TuxPaint. Выполнение серии рисунков времена года «Дерево».

#### **10. Текст (5 часов)**

Кнопка «Текст». Вставка текста в изображение. Инструменты ввода текста. Набор текста. Копирование текста. Редактирование текста.

## 11. Итоговое занятие (1 час)

Итоговое занятие.

### 1.4. Планируемые результаты

**В результате обучения по Модулю № 1 «В мире игр» учащиеся должны**

**знать:**

- ✓ технику безопасности при работе на компьютере;
- ✓ спектр цветов;
- ✓ буквы, цифры.

**уметь:**

- ✓ работать с мышкой и клавиатурой;
- ✓ производить конструирование, сопоставление;
- ✓ использовать элементы логики при решении задач;
- ✓ сопоставлять, обобщать объекты;
- ✓ строить план своих действий, использовать правило;
- ✓ создавать головоломки и кроссворды;
- ✓ применять модели при решении задач;
- ✓ использовать различные правила и приемы в компьютерных играх.

**По результатам обучения по Модулю № 1 «В мире игр» у учащихся будут сформированы**

○ **предметные результаты:**

- ✓ владение спектра цвета;
- ✓ владение устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- ✓ умение производить конструирование, сопоставление;
- ✓ умение выполнять упражнения в программе GcomprisV 9.3, пользоваться компьютерную мышь и клавиатуру
- ✓ умение описывать объекты реальной действительности, то есть представлять информацию о них различными способами;
- ✓ умение учащихся пользоваться компьютерной техникой и современными информационными технологиями для решения учебных и практических задач.

○ **метапредметные результаты:**

**учебно-интеллектуальные умения (познавательные):**

- ✓ осуществление контроля и внесение необходимых дополнений, исправлений в свою работу, если она расходится с образцом;
- ✓ умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

**учебно-коммуникативные умения (коммуникативные):**

- ✓ умение вступать в диалог, вести полемику, участвовать в коллективном обсуждении учебной проблемы;
- ✓ соблюдение простейших норм речевого этикета: здороваться, прощаться, благодарить;

- ✓ сотрудничать со сверстниками и взрослыми для реализации проектной деятельности.

учебно-организационные умения (регулятивные):

- ✓ умение пользоваться компьютерными источниками информации;
- ✓ умение организовывать свое рабочее (учебное) место;
- ✓ формирование навыков соблюдения в процессе деятельности правил безопасности;
- ✓ сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в группе.

○ личностные результаты:

- ✓ формирование любви к своему краю, осознания своей национальности, уважения культуры и традиций народов России и мира;
- ✓ развитие самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, умение видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и верить в успех;
- ✓ знание основных моральных норм, способность к оценке своих поступков и действий других людей с точки зрения соблюдения/нарушения моральной нормы.

***В результате обучения по Модулю № 2 «Мир ПК» учащиеся должны***

***знать:***

- ✓ правила техники безопасности;
- ✓ основные понятия информатики;
- ✓ основные устройства ПК;
- ✓ правила работы на ПК.

***уметь:***

- ✓ соблюдать требования безопасности при работе на ПК;
- ✓ включать и выключать ПК;
- ✓ работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы).

***По результатам обучения по Модулю № 2 «Мир ПК» у учащихся будут сформированы***

○ предметные результаты:

- ✓ владение правилами работы за компьютером;
- ✓ владение назначением главного меню;
- ✓ владение понятием файла;
- ✓ владение такими терминами как, монитор, системный блок, мышь, клавиатура, принтер, сканер;
- ✓ владение устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- ✓ умение работать мышью;
- ✓ умение выбирать пункты меню;
- ✓ умение запускать ПК и завершать работу с ним;
- ✓ умение сохранять и открывать приложения Windows;
- ✓ умение пользоваться устройствами вывода.

○ метапредметные результаты:

учебно-интеллектуальные умения (познавательные):

- ✓ осуществлять контроль и вносить необходимые дополнения, исправления в свою работу, если она расходится с образцом;



- ✓ умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

учебно-коммуникативные умения (коммуникативные):

- ✓ умение вступать в диалог, вести полемику, участвовать в коллективном обсуждении учебной проблемы;
- ✓ соблюдать простейшие нормы речевого этикета: здороваться, прощаться, благодарить;
- ✓ сотрудничать со сверстниками и взрослыми для реализации проектной деятельности.

учебно-организационные умения (регулятивные):

- ✓ умение пользоваться компьютерными источниками информации;
- ✓ умение организовывать свое рабочее (учебное) место;
- ✓ навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности;
- ✓ сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в группе.

○ личностные результаты:

- ✓ формирование любви к своему краю, осознания своей национальности, уважения культуры и традиций народов России и мира;
- ✓ развитие самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, умение видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и верить в успех;
- ✓ знание основных моральных норм, способность к оценке своих поступков и действий других людей с точки зрения соблюдения/нарушения моральной нормы.

***В результате обучения по Модулю № 3 «Мир текстового редактора» учащиеся должны***

***знать:***

- ✓ правила техники безопасности;
- ✓ правила работы на ПК;
- ✓ назначение и возможности текстового редактора Word.

***уметь:***

- ✓ соблюдать требования безопасности при работе на ПК;
- ✓ включать и выключать ПК;
- ✓ работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- ✓ работать в текстовом редакторе Word;
- ✓ составлять творческие мини-проекты.

***По результатам обучения по Модулю № 3 «Мир текстового редактора» у учащихся будут сформированы***

○ предметные результаты:

- ✓ владение вкладками: Файл, Главная, Вставка, Дизайн, Анимация;
- ✓ владение устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- ✓ владение основными объектами текстовых документов и их параметров;
- ✓ владение этапами форматирования текста;

- ✓ владение этапами создания и редактирования текстового документа;
- ✓ владение этапами копирования, перемещения и удаления фрагментов текста через буфер обмена;
- ✓ умение владение пользоваться панелью задач;
- ✓ умение применять текстовый процессор для набора, редактирования и форматирования текстов, создания списков и таблиц;
- ✓ умение работать с конкретным текстовым редактором;
- ✓ умение создавать текстовые документы с включением таблиц, рисунков;
- ✓ умение работать в объект WordArt;
- ✓ умение составлять творческие мини-проекты.

○ **метапредметные результаты:**

**учебно-интеллектуальные умения (познавательные):**

- ✓ осуществление контроля и внесение необходимых дополнений, исправлений в свою работу, если она расходится с образцом;
- ✓ умение искать информацию в сети Internet и обрабатывать ее в текстового редактора Word, соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

**учебно-коммуникативные умения (коммуникативные):**

- ✓ умение вступать в диалог, вести полемику, участвовать в коллективном обсуждении учебной проблемы;
- ✓ соблюдение простейших норм речевого этикета: здороваться, прощаться, благодарить;
- ✓ сотрудничество со сверстниками и взрослыми для реализации проектной деятельности.

**учебно-организационные умения (регулятивные):**

- ✓ умение пользоваться компьютерными источниками информации;
- ✓ умение организовывать свое рабочее (учебное) место;
- ✓ навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности;
- ✓ сотрудничество с товарищами при выполнении заданий в группе.

○ **личностные результаты:**

- ✓ формирование любви к своему краю, осознания своей национальности, уважения культуры и традиций народов России и мира;
- ✓ развитие самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, умение видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и верить в успех;
- ✓ знание основных моральных норм, способность к оценке своих поступков и действий других людей с точки зрения соблюдения/нарушения моральной нормы.

***В результате обучения по Модулю № 4«Мир презентации» учащиеся должны знать:***

- ✓ правила техники безопасности;
- ✓ правила работы на ПК;
- ✓ назначение и возможности программы PowerPoint;

- ✓ назначение и возможности сети Internet.

**уметь:**

- ✓ соблюдать требования безопасности при работе на ПК;
- ✓ включать и выключать ПК;
- ✓ работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- ✓ работать в программе PowerPoint;
- ✓ работать в сети Internet;
- ✓ составлять творческие мини-проекты.

**По результатам обучения по Модулю № 4 «Мир презентации» у учащихся будут сформированы**

○ **предметные результаты:**

- ✓ владение вкладками: Файл, Главная, Вставка, Дизайн, Анимация;
- ✓ владение устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы) ;
- ✓ владение назначением и функциональными возможностями PowerPoint;
- ✓ владение объектами и инструментами PowerPoint;
- ✓ владение технологией настройки PowerPoint;
- ✓ владение этапами создания презентации;
- ✓ владение технологии работы с каждым объектом презентации;
- ✓ умение владение пользоваться панелью задач;
- ✓ умение создавать слайд;
- ✓ умение изменять настройки слайда;
- ✓ умение создавать анимацию текста, изображения;
- ✓ умение представить творческий материал в виде презентации.

○ **метапредметные результаты:**

**учебно-интеллектуальные умения (познавательные):**

- ✓ осуществление контроля и внесение необходимых дополнений, исправлений в свою работу, если она расходится с образцом;
- ✓ умение искать информацию в сети Internet и обрабатывать ее в программе PowerPoint, соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

**учебно-коммуникативные умения (коммуникативные):**

- ✓ умение вступать в диалог, вести полемику, участвовать в коллективном обсуждении учебной проблемы;
- ✓ соблюдение простейших норм речевого этикета: здороваться, прощаться, благодарить;
- ✓ сотрудничество со сверстниками и взрослыми для реализации проектной деятельности.

**учебно-организационные умения (регулятивные):**

- ✓ умение пользоваться компьютерными источниками информации;
- ✓ умение организовывать свое рабочее (учебное) место;
- ✓ навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности;
- ✓ сотрудничество с товарищами при выполнении заданий в группе.

○ **личностные результаты:**

- ✓ формирование любви к своему краю, осознания своей национальности, уважения культуры и традиций народов России и мира;
- ✓ развитие самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, умение видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и верить в успех;
- ✓ знание основных моральных норм, способность к оценке своих поступков и действий других людей с точки зрения соблюдения/нарушения моральной нормы.

***В результате обучения по Модулю № 5 «Мир компьютерной графики» учащиеся должны***

***знать:***

- ✓ правила техники безопасности;
- ✓ правила работы на ПК;
- ✓ назначение и возможности графического редактора Paint, TuxPaint.

***уметь:***

- ✓ соблюдать требования безопасности при работе на ПК;
- ✓ включать и выключать ПК;
- ✓ работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- ✓ работать в графическом редакторе Paint, TuxPaint;
- ✓ составлять творческие мини-проекты.

***По результатам обучения по Модулю № 5 «Мир компьютерной графики» у учащихся будут сформированы***

○ **предметные результаты:**

- ✓ владение такими инструментами как, кисть, карандаш, ведро, заливка, губка;
- ✓ владение устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- ✓ владение правилами работы за компьютером;
- ✓ владение назначением главного меню;
- ✓ владение назначением и возможностью графического редактора;
- ✓ владение понятием фрагмента рисунка;
- ✓ владение понятием файла;
- ✓ владение точными способами построения геометрических фигур;
- ✓ владение понятием пикселя и пиктограммы;
- ✓ владение понятием конструирования;
- ✓ умение пользоваться инструментами выделение;
- ✓ умение работать мышью;
- ✓ умение выбирать пункты меню;
- ✓ умение запускать программу и завершать работу с ней;
- ✓ умение настраивать панель Инструменты графического редактора Paint, TuxPaint;
- ✓ умение создавать простейшие рисунки с помощью инструментов;
- ✓ умение сохранять и открывать графические файлы;
- ✓ умение использовать при построении геометрических фигур клавишу shift;
- ✓ умение создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора;

- ✓ умение создавать поздравительные открытки.
  - **метапредметные результаты:**
- учебно-интеллектуальные умения (познавательные):**
  - ✓ осуществление контроля и внесение необходимых дополнений, исправлений в свою работу, если она расходится с образцом;
  - ✓ умение обрабатывать информацию в графическом редакторе Paint, TuxPaint, соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;
- учебно-коммуникативные умения (коммуникативные):**
  - ✓ умение вступать в диалог, вести полемику, участвовать в коллективном обсуждении учебной проблемы;
  - ✓ соблюдение простейших норм речевого этикета: здороваться, прощаться, благодарить;
  - ✓ сотрудничество со сверстниками и взрослыми для реализации проектной деятельности.
- учебно-организационные умения (регулятивные):**
  - ✓ умение пользоваться компьютерными источниками информации;
  - ✓ умение организовывать свое рабочее (учебное) место;
  - ✓ навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности;
  - ✓ сотрудничество с товарищами при выполнении заданий в группе.
    - **личностные результаты:**
  - ✓ формирование любви к своему краю, осознания своей национальности, уважения культуры и традиций народов России и мира;
  - ✓ развитие самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, умение видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и верить в успех;
  - ✓ знание основных моральных норм, способность к оценке своих поступков и действий других людей с точки зрения соблюдения/нарушения моральной нормы.

## Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий:

### 2.1. Календарный учебный график

Содержание	Возрастные группы
	Младший школьный возраст (от 7 до 11 лет);
Учебный период	
Календарная продолжительность учебного периода, в том числе	01.09.2023 г. – 31.05.2024г. I - V год обучения – 34 учебные недели
I полугодие	01.09.2023 г. – 30.12.2023 г. I - V год обучения – 16 учебных недель
II полугодие	09.01.2024 г. – 31.05.2024 г. I – V год обучения – 18 учебных недель
Объем недельной	12 учебных часов

образовательной нагрузки, в час, в том числе:	
В 1 половину дня	-
Во 2 половину дня	12 учебных часов
Сроки проведения мониторинга реализации ДООП	1.09.2023-16.09.2023 18.12.2023-23.12.2023 20.05.2024-31.05.2024
Организация социально - досуговой деятельности в каникулярный период	Осенние каникулы - 30.10.2023г.- 04.11.23г. Зимние каникулы- 01.01.2024 г.-08.01.2024г. Весенние каникулы- 25.03.2024г.-30.03.2024г.
Летний период	
Календарная продолжительность летнего периода	01.06.2024 г. – 31.08.2024г.
	13 недель
Праздничные дни	1, 2, 3, 4, 5, 6 и 8 января - Новогодние каникулы; 7 января - Рождество Христово; 23 февраля - День защитника Отечества; 8 марта - Международный женский день; 1 мая - Праздник Весны и Труда; 9 мая - День Победы

## **2.2.Условия реализации программы**

### ***Материально-техническое обеспечение***

- ✓ Интерактивная доска
- ✓ Мультимедийный проектор
- ✓ Персональный компьютер – рабочее место педагога
- ✓ Персональный компьютер – рабочее место учащегося
- ✓ Принтер
- *программное обеспечение:*
- ✓ Операционная система Windows 2007
- ✓ Графический редактор Paint
- ✓ Графический редактор TuxPaint
- ✓ Текстовый редактор Word 2007
- ✓ Компьютерная программа МИР ИНФОРМАТИКИ
- ✓ Редактор PowerPoint 2007
- ✓ Программа Gcompris V9.3

### ***Информационное обеспечение***

#### Презентации:

- ✓ «ТБ при работе на ПК»
- ✓ «Работа на ПК с носителями информации»
- ✓ «Компьютер»
- ✓ «Клавиатура»

- ✓ «Работа на ПК: Операции с файлами и папками»
- ✓ «Работа на ПК с носителями информации»
- ✓ «Устройство компьютера»
- ✓ «Работа в программе Paint. Экспериментирование с инструментами рисования»
- ✓ «Текстовый редактор MSWord»
- ✓ «Создание мультимедийной презентации в программе MicrosoftOfficePowerPoint»

Мультипликационный фильм Фиксики:

- ✓ «Компьютер»
- ✓ «Клавиатура»

### 2.3.Формы аттестации/контроля

№ п/п	Год обучения	Формы проведения промежуточной аттестации	Формы проведения итоговой аттестации
1	1 год обучения	Тестирование, практическое задание, упражнение.	-
2	2 год обучения	Вопросник, практическое задание	Вопросник, практическое задание
3	3 год обучения	Вопросник, практическое задание	Вопросник, практическое задание
4	4 год обучения	Вопросник, практическое задание	Вопросник, практическое задание
5	5 год обучения	Вопросник, практическое задание	Вопросник, практическое задание

### 2.4.Оценочные материалы

В соответствии с Положением о текущем контроле успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации учащихся МБУ ДО ДДТ с. Перегребное, для мониторинга результатов обучения по дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программе используется индивидуальная карточка учета результатов обучения, которая включает в себя предметные и метапредметные результаты.

В процессе обучения для выявления эффективности образовательного процесса по программе «Компьютерный мир» используется Сборник контрольно – измерительных материалов (*Приложение 1*).

### 2.5.Методическое обеспечение

Разделы, темы	Форма занятия	Методы	Дидактический материал и ТСО	Форма подведения итогов
<b>Модуль № 1 «В мире игр»</b>				
Вводное занятие	Лекция	Словесный		Устный опрос
Знакомство с	Беседа.	Словесный	Программа	Упражнения

программой Gcompris V9.3	Практическое занятие.	Практический Наглядный	Gcompris V9.3	
Изучение компьютера.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Программа Gcompris V9.3	Упражнения
Исследования	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Программа Gcompris V9.3	Упражнения
Головоломки	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Программа Gcompris V9.3	Упражнения
Упражнения по математике	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Программа Gcompris V9.3	Упражнения
Упражнения на чтение	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Программа Gcompris V9.3	Упражнения
<b>Модуль № 2 «Мир ПК»</b>				
Вводное занятие	Лекция	Словесный		Устный опрос
Что такое ПК? Его предназначение. Использование ПК.	Беседа	Словесный Наглядный	Презентация «История возникновения ПК», «Использование ПК в жизни человека»	Устный опрос
ТБ при работе на ПК. Здоровье и компьютер.	Беседа.	Словесный Наглядный	Презентация «Правила ТБ и ПБ при работе на ПК»	Практическое задание
Основные части ПК. Назначение, устройство, виды.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация «Устройство ПК»	Практическое задание
Информация. Виды информации. Ее представление в ПК. Носители информации.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация «Информация»	Практическое задание
Операционная система. Программы.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация «Операционная система»	Устный опрос
Клавиатура, мышь.	Беседа. Практическое	Словесный Практический	Презентация «Знакомьтесь	Практическое задание на



	занятие.	Наглядный	клавиатура», программа «Мир информатики» 1 год обучения Работа на клавиатуре	ПК в программе «Мир информатики»
Клавиатура, мышь.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический	Программа «Мир информатики» 1 год обучения Работа на клавиатуре, клавиатурный	Практическое задание на ПК в программе «Мир информатики»
Клавиатура, мышь.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация «Устройство ввода информации - мышь», программа «Мир информатики» 1 год обучения. Работа с мышью	Практическое задание на ПК в программе «Мир информатики»
Клавиатура, мышь.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Программа «Мир информатики» 1 год обучения. Работа с мышью, тренажёр «Руки солиста»	Практическое задание на ПК в программе «Мир информатики»
Клавиатура, мышь.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация «Горячие клавиши»	Практическое задание.
Работа в Windows. Создание ярлыка, папки, файла.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация «Рабочий стол Windows»,	Практическое задание на ПК
Сохранение, удаление, восстановление, замена ярлыков	Рассказ. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация «Файлы и папки»	Практическое задание на ПК
Имя и тип файла. Переименование папок и файлов.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация «Файлы и папки»	Практическое задание на ПК
Перетаскивание, копирование файлов и папок.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический	Технические средства передачи	Практическое задание на ПК

			информации (ПК)	
Изменение файла и пересохранение Сжатый файл.	Занятие по систематизации и обобщению знаний	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК
Носители информации. Дискета, диск, флеш: устройство.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация «Носители информации»	Устный опрос
Свойства носителей, копирование файлов на носитель, очистка носителя.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический	Технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК
Форматирование носителя, помещение на носитель сжатого файла. Диск: открытие диска, свойства, запись информации на диск.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический	Технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК
Дополнительные устройства. Принтер. Виды, свойства, устройство. Печать документов.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация «Принтер», технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК
Дополнительные устройства. Сканер. Виды, назначение, устройство.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация «Сканер», технические средства передачи информации (ПК)	Устный опрос
Блокнот. Знакомство. Запуск программы.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК в программе Блокнот.
Блокнот. Основные операции форматирования и редактирования текста.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический	Технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК. Набор и редактирование текста.
Блокнот. Основные операции форматирования и	Беседа. Практическое занятие.	Словесный, Наглядный, Практический	Презентация «Блокнот»	Практическое задание на ПК в

редактирования текста.				программе Блокнот. Файловые операции.
Итоговое занятие.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический	Технические средства передачи информации (ПК)	Вопросник, практическое задание на ПК
<b>Модуль № 3 «Мир текстового редактора»</b>				
Вводное занятие. ТБ при работе на ПК.	Лекция.	Словесный	Презентация по теме «ТБ и ПБ при работе на ПК»	Устный опрос
Компьютер и его составляющие. Знакомство с текстовым редактором Word. Вызов программы.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация «Компьютер и его устройство», «Текстовый редактор MSWord»	Устный опрос
Создание документа. Ввод текста, перемещение курсора, исправление ошибок. Сохранение документа.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация «Текстовый редактор MSWord», технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК вMSWord .
Редактирование текста: выделение текста, копирование и перемещение текста.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Оформление текста: применение шрифтов и их атрибутов.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Оформление текста: выделение текста цветом.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Оформление текста: выделение текста цветом	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Выравнивание текста,	Беседа.	Словесный	Технические	Практическое

использование отступа, межстрочный интервал.	Практическое занятие.	Практический Наглядный	средства передачи информации (ПК).	е задание на ПК вMSWord .
Нумерация и маркеры.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Вставка специальных символов, даты и времени.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Проверка орфографии и грамматики.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Использование режима предварительного просмотра, разрыв страницы, изменение ориентации и размера страницы.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Выравнивание текста по вертикали, установка полей, параметры печати, нумерация страниц.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Создаем деловой документ: справка.	Рассказ. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Использование элементов рисования: готовые фигуры, заливка.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Использование элементов рисования: линии, стрелки.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Использование элементов рисования: тени, объем.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .

Использование элементов рисования вставка картинок, рисунков.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Использование элементов рисования: объект WordArt.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Использование элементов рисования: объект Надпись.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Создание проекта поздравительная открытка «С днем рождения!»	Рассказ. Практическое занятие.	Словесный Практический	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Создание проекта поздравительная открытка «С Новым годом!»	Рассказ. Практическое занятие.	Словесный Практический	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Создание проекта поздравительная открытка «8 марта – праздник мам»	Рассказ. Практическое занятие.	Словесный Практический	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Работа с колонками: оформление газетных колонок	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Создание проекта статья в стенгазету (в формате колонок) «Мой поселок».	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Работа с таблицами: создание таблиц, ввод текста, форматирование текста, изменение направления текста	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Создание проекта статья в стенгазету (в формате колонок) «Мой поселок».	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .

Изменение структуры таблицы: добавление и удаление строк и столбцов, изменение ширины столбцов и ячеек, объединение и разбивка ячеек.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Форматирование таблиц: добавление границ и заливки.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Создание проекта «Календарь».	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК вMSWord .
Итоговое занятие.	Рассказ. Практическое занятие.	Словесный Практический	Технические средства передачи информации (ПК).	Вопросник.Практическое задание на ПК вMSWord .
<b>Модуль № 4 «Мир презентации»</b>				
Вводное занятие. ТБ при работе на ПК.	Лекция.	Словесный Наглядный	Презентация по теме «ТБ и ПБ при работе на ПК»	Устный опрос
Компьютер и его устройство.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание
Всемирная компьютерная сеть Internet. Устройство сети Internet. Поиск информации в сети Internet (поисковые системы). Электронная почта.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация «Интернет», технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание
Знакомство с программой для создания презентаций MicrosoftOfficePower Point.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация по теме «MicrosoftOffice PowerPoint», технические средства передачи информации (ПК).	Практическое задание на ПК в программе PowerPoint.
Правила создания	Беседа.	Словесный	Презентация по	Практическое

презентации.	Практическое занятие.	Практический Наглядный	теме «MicrosoftOffice PowerPoint», технические средства передачи информации (ПК).	е задание на ПК в программе PowerPoint.
Работа со слайдами: создание, макеты, дизайн, вставка текста, рисунка.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация по теме Презентация по теме «MicrosoftOffice PowerPoint», технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК в программе PowerPoint.
Создание проекта «Познакомьтесь, это я».	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК в программе PowerPoint.
Добавление эффектов анимации.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК в программе PowerPoint.
Создание проекта «Моя семья».	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК в программе PowerPoint.
Поиск информации для создания презентации в сети Internet.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК в программе PowerPoint.
Создание проекта «Мой родной поселок»	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация «Интернет», технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК в программе PowerPoint.
Итоговое занятие.	Рассказ. Практическое занятие.	Словесный Практический	технические средства передачи информации (ПК)	Вопросник, практическое задание

<b>Модуль № 5 «Мир компьютерной графики»</b>				
Компьютерная графика и её типы. Графический редактор Paint, TuxPaint. Первое знакомство. Вызов программы.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация «Компьютерная графика», технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК. Вызов программы Paint, TuxPaint.
Интерфейс программы Paint, TuxPaint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Презентация «Графический редактор Paint, TuxPaint», технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК.
Функция раскрашивания в графическом редакторе. Раскраски.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Программа «Мир информатики»	Практическое задание на ПК.
Декоративное рисование	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК.
Тематическое рисование «Мой дом»	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК.
Функция копирования. Составление рисунка.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК.
Текст.	Рассказ. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК.
Тематическое рисование «Поздравительная открытка»	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК.
Пейзаж.	Лекция. Практическое	Словесный Практический	Технические средства	Практическое задание на



	занятие.	Наглядный	передачи информации (ПК)	ПК.
Декоративное рисование. Коллекция рисунков.	Беседа. Практическое занятие.	Словесный Практический Наглядный	Технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК.
Итог по разделу.	Рассказ. Практическое занятие.	Словесный Практический	Технические средства передачи информации (ПК)	Практическое задание на ПК.

*Для реализации программы используются следующие педагогические технологии:*

**1. Технология личностно-ориентированного обучения** сочетает обучение (нормативно-сообразная деятельность общества) и учение (индивидуальная деятельность ребенка).

*Цель* технологии личностно-ориентированного обучения – максимальное развитие (а не формирование заранее заданных) индивидуальных познавательных способностей учащегося на основе использования имеющегося у него опыта жизнедеятельности.

Содержание, методы и приемы технологии личностно-ориентированного обучения направлены, прежде всего, на то, чтобы раскрыть и использовать субъективный опыт каждого ученика, помочь становлению личности путем организации познавательной деятельности.

**2. Технология индивидуализации обучения** (адаптивная) – технология обучения, при которой индивидуальный подход и индивидуальная форма обучения являются приоритетными.

Главным достоинством индивидуального обучения по программе «Компьютерный мир» является то, что оно позволяет адаптировать содержание, методы, формы, темп обучения к индивидуальным особенностям каждого ученика, следить за его продвижением в обучении, вносить необходимую коррекцию. Это позволяет ученику работать экономно, контролировать свои затраты, что гарантирует успех в обучении на кружке.

**3. Групповая технология.** Групповые технологии предполагают организацию совместных действий, коммуникацию, общение, взаимопонимание, взаимопомощь, взаимокоррекцию.

*Разновидности* групповых технологий по программе «Компьютерный мир»: групповой опрос; общественный смотр знаний; учебная встреча; дискуссия; диспут; нетрадиционные занятия (конференция, путешествие, интегрированные занятия и др.).

*Особенности* групповой технологии заключаются в том, что учебная группа делится на подгруппы для решения и выполнения конкретных задач; задание выполняется таким образом, чтобы был виден вклад каждого ученика.

Групповая технология складывается из следующих *элементов*:

- постановка учебной задачи и инструктаж о ходе работы;
- планирование работы в группах;
- индивидуальное выполнение задания;

- обсуждение результатов;
- сообщение о результатах;
- подведение итогов, общий вывод о достижениях.

#### **4.Технология коллективной творческой деятельности**

В основе технологии лежат организационные *принципы*:

- социально-полезная направленность деятельности детей и взрослых;
- сотрудничество детей и взрослых;
- романтизм и творчество.

##### ***Цели технологии:***

- выявлять, учитывать, развивать творческие способности детей и приобщить их к многообразной творческой деятельности с выходом на конкретный продукт, который можно фиксировать (изделие, модель, макет, сочинение, произведение, исследование и т.п.)
- воспитание общественно-активной творческой личности и способствует организации социального творчества, направленного на служение людям в конкретных социальных ситуациях.

Технология предполагает такую организацию совместной деятельности детей и взрослых, при которой все члены коллектива участвуют в планировании, подготовке, осуществлении и анализе любого дела.

Мотивом деятельности детей является стремление к самовыражению и самоусовершенствованию. В воспитательной деятельности объединения «Компьютерный мир» широко используется игра, состязательность, соревнование. Творческая деятельность разновозрастных групп направлена на поиск, изобретение и имеет социальную значимость. Оценивание результатов – похвала за инициативу, публикация работы, выставка, награждение, присвоение звания и др. Для оценивания результатов разрабатываются специальные творческие книжки, где отмечаются достижения и успехи.

**5.Технология исследовательского (проблемного) обучения** - организация занятий предполагает создание под руководством педагога проблемных ситуаций и активную деятельность учащихся по их разрешению, в результате чего происходит овладение знаниями, умениями и навыками; образовательный процесс строится как поиск новых познавательных ориентиров. Ребенок самостоятельно постигает ведущие понятия и идеи, а не получает их от педагога в готовом виде.

Особенностью данного подхода является реализация идеи «обучение через открытие»: ребенок должен сам открыть явление, закон, закономерность, свойства, способ решения задачи, найти ответ на неизвестному вопросу. При этом он в своей деятельности может опираться на инструменты познания, строить гипотезы, проверять их и находить путь к верному решению.

##### ***Принципы проблемного обучения:***

- самостоятельность учащихся;
- развивающий характер обучения;
- интеграция и вариативность в применении различных областей знаний;
- использование дидактических алгоритмизированных задач.

**6.Игровые технологии** - обладают средствами, активизирующими и интенсифицирующими деятельность учащихся. В их основу положена педагогическая игра как основной вид деятельности, направленный на усвоение общественного опыта.

Применяемые педагогические игры по программе:

- физические, интеллектуальные, трудовые, социальные, психологические;
- обучающие, тренировочные, познавательные, тренировочные, контролирующие, познавательные, развивающие, репродуктивные, творческие, коммуникативные;
- сюжетные, ролевые, деловые, имитационные;
- с предметом и без, настольные, комнатные, уличные, компьютерные.

В практической работе по программе используются готовые, хорошо проработанные игры с прилагаемым учебно-дидактическим материалом. Тематические игры связаны с изучаемым материалом, например, "Моделирование случаев из жизни", "Стихийное бедствие", "Путешествие во времени" и т.п. Особенностью таких занятий является подготовка учащихся к решению жизненно важных проблем и реальных затруднений. Создается имитация реальной жизненной ситуации, в которой ученику необходимо действовать.

Группы делятся на подгруппы, каждая из которых самостоятельно работает над каким-либо заданием. Затем итоги деятельности подгрупп обсуждаются, оцениваются, определяются наиболее интересные наработки.

Игровая технология применяется в работе с учащимися различного возраста, используются при организации занятий по всем направлениям деятельности, что помогает детям ощутить себя в реальной ситуации, подготовиться к принятию решения в жизни.

**7. Новые информационные технологии** – это технологии, использующие специальные технические информационные средства (ЭВМ, аудио, кино, видео).

Компьютерная технология может осуществляться в следующих вариантах:

I - как *проникающая* технология (применение компьютерного обучения по отдельным темам, разделам для отдельных дидактических задач).

II – как *основная*, определяющая, наиболее значимая из используемых в данной технологии частей.

III – как *монотехнология* (когда все обучение, все управление учебным процессом, включая все виды диагностики, мониторинг, опираются на применение компьютера).

**Цели новых информационных технологий:**

- Формирование умений работать с информацией, развитие коммуникативных способностей.
- Подготовка личности «информационного общества».
- Предоставление ребенку возможности для усвоения такого объема учебного материала, сколько он может усвоить.
- Формирование у детей исследовательских умений, умений принимать оптимальные решения.

Объем социального заказа на обучение детей современным компьютерным технологиям резко увеличивается, и формирование новой культуры работы с информацией, в конечном итоге, становится одной из наиболее важных задач в обучении детей.

Совершенно очевидно, что в ближайшие годы доминировать, как и сейчас, будут два направления - *программирование и Интернет-технологии*.

**8. Проектная технология**

*Опыт работы показывает, что обучение наиболее эффективно при освоении модуля «Творческий проект», в основе которого лежит схема «от идеи до конечного результата».*

*Целью проектной деятельности становится поиск способов решения проблемы, а задачи проекта формируются как задачи достижения цели в определенных условиях.*

*Проектная деятельность требует от педагога создания условий для расширения познавательных интересов детей и на этой базе – возможностей их самообразования в процессе практического применения знаний. Творческий педагог активизирует самостоятельность и изобретательность детей.*

### Алгоритм учебного занятия

Блоки	Этапы	Этап учебного занятия	Задачи этапа	Содержание деятельности
Подготовительный	1	Организационный	Подготовка детей к работе на занятии	Организация начала занятия, создание психологического настроя на учебную деятельность и активизация внимания
	2	Проверочный	Установление правильности и осознанности выполнения домашнего задания (если таковое было), выявление пробелов и их коррекция	Проверка домашнего задания (творческого, практического), проверка усвоения знаний предыдущего занятия
Основной	3	Подготовительный (подготовка к новому содержанию)	Обеспечение мотивации и принятие детьми цели учебно-познавательной деятельности	Сообщение темы, цели учебного занятия и мотивация учебной деятельности детей (например, эвристический вопрос, познавательная задача, проблемное задание детям)
	4	Усвоение новых знаний и способов действий	Обеспечение восприятия, осмысления и первичного запоминания связей и отношений в объекте изучения	Использование заданий и вопросов, которые активизируют познавательную деятельность детей
	5	Первичная проверка понимания изученного	Установление правильности и осознанности усвоения нового учебного	Применение пробных практических заданий, которые сочетаются с объяснением

			материала, выявление ошибочных или спорных представлений и их коррекция	соответствующих правил или обоснованием
	6	Закрепление новых знаний, способов действий и их применение	Обеспечение усвоения новых знаний, способов действий и их применения	Применение тренировочных упражнений, заданий, которые выполняются самостоятельно детьми
	7	Обобщение и систематизация знаний	Формирование целостного представления знаний по теме	Использование бесед и практических заданий
	8	Контрольный	Выявление качества и уровня овладения знаниями, самоконтроль и коррекция знаний и способов действий	Использование тестовых заданий, устного (письменного) опроса, а также заданий различного уровня сложности (репродуктивного, творческого, поисково-исследовательского)
<b>Итоговый</b>	9	Итоговый	Анализ и оценка успешности достижения цели, определение перспективы последующей работы	Педагог совместно с детьми подводит итог занятия
	10	Рефлексивный	Мобилизация детей на самооценку	Самооценка детьми своей работоспособности, психологического состояния, причин некачественной работы, результативности работы, содержания и полезности учебной работы
	11	Информационный	Обеспечение понимания цели, содержания домашнего задания, логики дальнейшего занятия	Информация о содержании и конечном результате домашнего задания, инструктаж по выполнению, определение места и роли данного задания в системе последующих занятий

#### Дидактические материалы

В реализации программы используются инструкционные карты, задания, упражнения.

## 2.6.Рабочая программа Модуль № 1 «В мире игр»

### Пояснительная записка о реализации учебно-тематического плана

Учебно-тематический план (далее – УТП) составлен в соответствии с разработанной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой «Компьютерный мир».

**Возраст детей:** 6-8 лет

**Срок реализации рабочей программы:** 1 год

**Направленность рабочей программы:** техническая

**Актуальность** обусловлена тем, что в настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Для этого учащимся предлагается осваивать способы работы с информационными потоками - искать необходимую информацию, анализировать её, преобразовывать информацию в структурированную текстовую форму, использовать её для решения учебных задач. Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми - одно из условий образовательной компетенции учащегося.

Люди самых разнообразных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это исследователи в различных научных и прикладных отраслях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, модельеры тканей и одежды, фотографы и др.

**Цель:** развитие логического, алгоритмического, системного мышления и создания у ребенка более высокой, по сравнению с традиционными методами, мотивационной готовности к обучению.

**Задачи:**

1. *Обучающие:*

- ✓ закреплять знания цветов спектра;
- ✓ закреплять знания букв, цифр;
- ✓ активизация словаря.

2. *Развивающие:*

- ✓ развивать и корректировать психические процессы: память, внимание, воображение, мышление, восприятие;
- ✓ развивать познавательную активность, самоконтроль;
- ✓ развивать мелкую моторику рук.

3. *Воспитательные:*

- ✓ создавать положительный эмоциональный фон;
- ✓ воспитывать стремление достичь положительный результат в работе.

### Общая характеристика данного Модуля № 1 «В мире игр»

Модуль №1 был создан из-за низкого уровня знаний у детей 6-8 лет. Первоначальная проблема при работе с такими детьми – это то, что они, как правило, не умеют читать и считать. С этой целью в программе предусмотрено использование компьютерных игр, как нового вида развивающего обучения. В результате посещения

занятий учащиеся смогут самостоятельно решать логические задания, правильно работать с компьютерной мышью и клавиатурой и т.д.

**Количество учебных часов, на которое рассчитана программа: 68**

**Формы организации учебной деятельности:**

- ✓ демонстрационная - работу выполняет педагог, а дети наблюдают;
- ✓ фронтальная - синхронная работа детей и педагога по освоению или закреплению материала;
- ✓ самостоятельная - выполнение самостоятельной работы, педагог контролирует работу детей;
- ✓ творческий проект – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий.

Программа рассчитана на групповое обучение детей, с учётом индивидуальных способностей каждого ребенка.

#### **Режим занятий**

Модуль № 1 «В мире игр»: занятия в 1 группе проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Количество часов в год 68.

**Формы проведения промежуточной и итоговой аттестации:**

- ✓ тестирование;
- ✓ упражнение;
- ✓ практическое задание.

#### **Ожидаемые результаты Модуля № 1 «В мире игр»**

***В результате обучения по Модулю № 1 «В мире игр» учащиеся должны знать:***

- ✓ технику безопасности при работе на компьютере;
- ✓ спектр цветов;
- ✓ буквы, цифры.

***уметь:***

- ✓ работать с мышкой и клавиатурой;
- ✓ производить конструирование, сопоставление;
- ✓ использовать элементы логики при решении задач;
- ✓ сопоставлять, обобщать объекты;
- ✓ строить план своих действий, использовать правило;
- ✓ создавать головоломки и кроссворды;
- ✓ применять модели при решении задач;
- ✓ использовать различные правила и приемы в компьютерных играх.

***По результатам обучения по Модулю № 1 «В мире игр» у учащихся будут сформированы***

○ **предметные результаты:**

- ✓ владение спектра цвета;
- ✓ владение устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- ✓ умение производить конструирование, сопоставление;

- ✓ умение выполнять упражнения в программе GcomprisV 9.3, пользоваться компьютерную мышь и клавиатуру
- ✓ умение описывать объекты реальной действительности, то есть представлять информацию о них различными способами;
- ✓ умение учащихся пользоваться компьютерной техникой и современными информационными технологиями для решения учебных и практических задач.

○ **метапредметные результаты:**

учебно-интеллектуальные умения (познавательные):

- ✓ осуществление контроля и внесение необходимых дополнений, исправлений в свою работу, если она расходится с образцом;
- ✓ умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

учебно-коммуникативные умения (коммуникативные):

- ✓ умение вступать в диалог, вести полемику, участвовать в коллективном обсуждении учебной проблемы;
- ✓ соблюдение простейших норм речевого этикета: здороваться, прощаться, благодарить;
- ✓ сотрудничать со сверстниками и взрослыми для реализации проектной деятельности.

учебно-организационные умения (регулятивные):

- ✓ умение пользоваться компьютерными источниками информации;
- ✓ умение организовывать свое рабочее (учебное) место;
- ✓ формирование навыков соблюдения в процессе деятельности правил безопасности;
- ✓ сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в группе.

○ **личностные результаты:**

- ✓ формирование любви к своему краю, осознания своей национальности, уважения культуры и традиций народов России и мира;
- ✓ развитие самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, умение видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и верить в успех;
- ✓ знание основных моральных норм, способность к оценке своих поступков и действий других людей с точки зрения соблюдения/нарушения моральной нормы.

**Виды контроля:**

- текущий – регулярно, промежуточный – в декабре, итоговый – май
- индивидуальный, групповой, фронтальный контроль (наблюдение, устный опрос, творческие и практические задания).
- индивидуальный контроль (наблюдение, беседа)

**Конкурсы и мероприятия различного уровня, в которых планируется участие:**

- ✓ Районный фестиваль научно – технического творчества учащихся «Таланты XXI века»;
- ✓ Отчетный концерт МБОУ ДО «ДДТ «Новое поколение»;
- ✓ Международный конкурс «Талантливые дети»;



- ✓ Всероссийские конкурсы, викторины и олимпиады для одаренных детей и педагогов «Радуга талантов»;
- ✓ Проект «Инфоурок» Международных дистанционных олимпиад;
- ✓ Олимпиады и конкурсы videouroki.net.

Главным *системообразующим фактором при работе с кружковцами* служит *коллективная деятельность*, которая в большинстве случаев носит личностно-ориентированный и творческий характер. Основу ее составляет *годовой круг традиционных дел*: творческая мастерская в День открытых дверей, новогодний праздник, папин и дедушкин день, праздник, мам и бабушек, встреча с участниками Великой Отечественной войны, игра-путешествие «Компьютерные посиделки», день именинников и др.

**Учебный план**  
*Модуль № 1 «В мире игр»*

№ п/п	Название разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	в том числе		
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	тестирование
2.	Знакомство с программой GcomprisV9.3	1	1	0	-
3.	Изучение компьютера.	10	1	9	упражнения
4.	Исследования	15	1	14	упражнения
5.	Головоломки	10	1	9	упражнения
6.	Упражнения по математике	24	2	22	упражнения
7.	Упражнения на чтение	5	1	4	упражнения
8.	Итоговое занятие	1	0	1	практическое задание
	<b>ИТОГО</b>	<b>68</b>	<b>8</b>	<b>60</b>	

**Календарно – тематическое планирование Модуля № 1 (Приложение 2)**

## **Рабочая программа Модуль № 2 «Мир ПК»**

### **Пояснительная записка о реализации учебно-тематического плана**

Учебно-тематический план (далее – УТП) составлен в соответствии с разработанной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой «Компьютерный мир».

**Возраст детей:** 7-9 лет

**Срок реализации рабочей программы:** 1 год

**Направленность рабочей программы:** техническая

**Актуальность** обусловлена тем, что в настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Для этого учащимся предлагается осваивать способы работы с информационными потоками - искать необходимую информацию, анализировать её, преобразовывать информацию в структурированную текстовую форму, использовать её для решения учебных задач. Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми - одно из условий образовательной компетенции учащегося.

Люди самых разнообразных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это исследователи в различных научных и прикладных отраслях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, модельеры тканей и одежды, фотографы и др.

**Цель:** обучение основам устройства компьютера, установке базового программного обеспечения, формирование навыков работы с ПК.

**Задачи:**

*1. Обучающие:*

- ✓ обучать основам компьютерной грамотности, обработки информации;
- ✓ обучать работать с различными видами компьютерных программ.

*2. Развивающая:*

- ✓ стимулировать познавательный интерес у детей, их математические способности, логическое мышление, внимание, память.

*2. Воспитательная*

- ✓ воспитывать социально-значимые качества личности человека, такие как трудолюбие, усидчивость, целеустремленность, организованность, доброжелательность, самостоятельность.

### **Общая характеристика данного Модуля № 2 «Мир ПК»**

Модуль №2 «Мир ПК» направлен на выявление и развитие творческих способностей каждого ученика приходящего на занятия. В данном Модуле учащиеся научатся работать с такими устройствами вывода информации как принтер, колонки, наушники. Переводить информацию в электронный вид с помощью ввода устройств, т.е. сканера.

**Количество учебных часов, на которое рассчитана программа:** 68

### **Формы и режим занятий:**

- ✓ демонстрационная - работу выполняет педагог, а дети наблюдают;
- ✓ фронтальная - синхронная работа детей и педагога по освоению или закреплению материала;
- ✓ самостоятельная - выполнение самостоятельной работы, педагог контролирует работу детей;
- ✓ творческий проект – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий.

Программа рассчитана на групповое обучение детей, с учётом индивидуальных способностей каждого ребёнка.

### **Режим занятий**

Модуль № 2 «Мир ПК»: занятия во 2 группе проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Количество часов в год 68.

### **Формы проведения промежуточной и итоговой аттестации:**

- ✓ вопросник;
- ✓ практическое задание.

### **Ожидаемые результаты Модуля № 2 «Мир ПК»**

***В результате обучения по Модулю № 2 «Мир ПК» учащиеся должны знать:***

- ✓ правила техники безопасности;
- ✓ основные понятия информатики;
- ✓ основные устройства ПК;
- ✓ правила работы на ПК.

***уметь:***

- ✓ соблюдать требования безопасности при работе на ПК;
- ✓ включать и выключать ПК;
- ✓ работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы).

***По результатам обучения по Модулю № 2 «Мир ПК» у учащихся будут сформированы***

#### **предметные результаты:**

- ✓ владение правилами работы за компьютером;
- ✓ владение назначением главного меню;
- ✓ владение понятием файла;
- ✓ владение такими терминами как, монитор, системный блок, мышь, клавиатура, принтер, сканер;
- ✓ владение устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- ✓ умение работать мышью;
- ✓ умение выбирать пункты меню;
- ✓ умение запускать ПК и завершать работу с ним;
- ✓ умение сохранять и открывать приложения Windows;
- ✓ умение пользоваться устройствами вывода.

#### **метапредметные результаты:**

учебно-интеллектуальные умения (познавательные):

- ✓ осуществлять контроль и вносить необходимые дополнения, исправления в свою работу, если она расходится с образцом;
- ✓ умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

учебно-коммуникативные умения (коммуникативные):

- ✓ умение вступать в диалог, вести полемику, участвовать в коллективном обсуждении учебной проблемы;
- ✓ соблюдать простейшие нормы речевого этикета: здороваться, прощаться, благодарить;
- ✓ сотрудничать со сверстниками и взрослыми для реализации проектной деятельности.

учебно-организационные умения (регулятивные):

- ✓ умение пользоваться компьютерными источниками информации;
- ✓ умение организовывать свое рабочее (учебное) место;
- ✓ навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности;
- ✓ сотрудничать с товарищами при выполнении заданий в группе.
  - личностные результаты:
- ✓ формирование любви к своему краю, осознания своей национальности, уважения культуры и традиций народов России и мира;
- ✓ развитие самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, умение видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и верить в успех;
- ✓ знание основных моральных норм, способность к оценке своих поступков и действий других людей с точки зрения соблюдения/нарушения моральной нормы.

**Виды контроля:**

- текущий – регулярно, промежуточный – в декабре, итоговый – май
- индивидуальный, групповой, фронтальный контроль (наблюдение, устный опрос, творческие и практические задания).
- индивидуальный контроль (наблюдение, беседа)

**Конкурсы и мероприятия различного уровня, в которых планируется участие:**

- ✓ Районный фестиваль научно – технического творчества учащихся «Таланты XXI века»;
- ✓ Отчетный концерт МБОУ ДО «ДДТ «Новое поколение»;
- ✓ Международный конкурс «Талантливые дети»;
- ✓ Всероссийские конкурсы, викторины и олимпиады для одаренных детей и педагогов «Радуга талантов»;
- ✓ Проект «Инфоурок» Международных дистанционных олимпиад;
- ✓ Олимпиады и конкурсы videouroki.net.

Главным *системообразующим фактором при работе с кружковцами* служит *коллективная деятельность*, которая в большинстве случаев носит личностно-ориентированный и творческий характер. Основу ее составляет *годовой круг*

*традиционных дел:* творческая мастерская в День открытых дверей, новогодний праздник, папин и дедушкин день, праздник, мам и бабушек, встреча с участниками Великой Отечественной войны, игра-путешествие «Компьютерные посиделки», день именинников и др.

**Учебный план**  
*Модуль № 2 «Мир ПК»*  
 2 группа

№ п/п	Название разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	в том числе		
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	вопросник
2.	Что такое компьютер?	8	5	3	практическое задание
3.	Клавиатура, мышь.	7	1	6	практическое задание
4.	Знакомство с Windows	4	1	3	практическое задание
5.	Настройка Windows	8	2	6	практическое задание
6.	Работа в Windows.	8	2	6	практическое задание
7.	Носители информации	1	1	0	вопросник
8.	Работа с программами в составе Windows	7	0	7	практическое задание
9.	Работа с дисками	2	2	0	вопросник
10.	Дополнительные устройства	9	5	4	практическое задание
11.	Блокнот.	11	3	9	практическое задание
12.	Итоговое занятие.	1	0	1	практическое задание
<b>ИТОГО</b>		<b>68</b>	<b>22</b>	<b>46</b>	

**Календарно – тематическое планирование Модуля № 2 (Приложение 3)**

**Рабочая программа**  
**Модуль № 3 «Мир текстового редактора»**

**Пояснительная записка**  
**о реализации учебно-тематического плана**

Учебно-тематический план (далее – УТП) составлен в соответствии с разработанной дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой «Компьютерный мир».

**Возраст детей:** 8-10 лет

**Срок реализации рабочей программы:** 1 год

**Направленность рабочей программы:** техническая

**Актуальность** обусловлена тем, что в настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Для этого учащимся предлагается осваивать способы работы с информационными потоками - искать необходимую информацию, анализировать её, преобразовывать информацию в структурированную текстовую форму, использовать её для решения учебных задач. Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми - одно из условий образовательной компетенции учащегося.

Люди самых разнообразных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это исследователи в различных научных и прикладных отраслях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, модельеры тканей и одежды, фотографы и др.

**Цель:** содействовать развитию умения редактированию, набору текстов на компьютере и последующее использование этого умения в процессе развития письменной речи, а так же составление рисунков, грамот, похвальных листов, буклетов.

**Задачи программы**

*1. Обучающие:*

- ✓ обучать навыкам набора компьютерного текста;
- ✓ обучать учащихся редактировать текст многократно, но при этом последовательно, выбирая порядок действий с учетом индивидуальных потребностей ученика;
- ✓ обучать ребят использовать полученные знания, умения, навыки в жизни.

*2. Развивающие:*

- ✓ развивать навыки работы в текстовом редакторе;
- ✓ развивать и поддерживать мотивацию маленьких школьников к совершенствованию своей письменной речи.

*3. Воспитательная*

- ✓ воспитывать социально-значимые качества личности человека, такие как трудолюбие, усидчивость, целеустремленность, организованность, доброжелательность, самостоятельность.

**Общая характеристика данного Модуля № 3 «Мир текстового редактора»**

Введение нового средства построения текста на ранних этапах школьного обучения может помочь создать более благоприятные условия для развития самостоятельной письменной речи и коррекции ее недостатков у детей. Использование компьютерной

технологии дает ребенку уникальное преимущество: он может редактировать целостный текст, а не вырванные из него фрагменты, постоянно анализируя, насколько улучшается его сочинение под влиянием каждого внесенного изменения. Традиционно используемые в обучении средства редактирования текста (переписывание и работа над ошибками) не дают ребенку такой возможности. Благодаря компьютерной технологии открывается столь необходимая детям возможность редактировать целостный текст в любом аспекте (по смыслу, структуре, лексико-грамматическому оформлению, стилю и др.). Особенно важно, что применение компьютерной технологии позволяет совершенствовать необходимые для построения текста действия и операции, подчиняя их смысловой работе над текстом.

По итогам изучения Модуля 3 учащиеся будут иметь навыки набора текста, его редактирования, изменять шрифт, его размер, начертание; применять различные типы выравнивания абзацев (по правому краю, по левому краю, по центру, по ширине); смогут использовать в своей работе объект WordArt а также простейшие автофигуры.

**Количество учебных часов, на которое рассчитана программа:** 3 гр.- 68.

**Формы и режим занятий:**

- ✓ демонстрационная - работу выполняет педагог, а дети наблюдают;
- ✓ фронтальная - синхронная работа детей и педагога по освоению или закреплению материала;
- ✓ самостоятельная - выполнение самостоятельной работы, педагог контролирует работу детей;
- ✓ творческий проект – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий.

**Режим занятий**

Модуль № 3 «Мир текстового редактора»: занятия в 3 группе проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Количество часов в год – 68.

**Формы проведения промежуточной и итоговой аттестации:**

- ✓ вопросник;
- ✓ практическое задание.

**Ожидаемые результаты Модуля № 3 «Мир текстового редактора»**

*В результате обучения по Модулю № 3 «Мир текстового редактора» учащиеся должны*

**знать:**

- ✓ правила техники безопасности;
- ✓ правила работы на ПК;
- ✓ назначение и возможности текстового редактора Word.

**уметь:**

- ✓ соблюдать требования безопасности при работе на ПК;
- ✓ включать и выключать ПК;
- ✓ работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- ✓ работать в текстовом редакторе Word;
- ✓ составлять творческие мини-проекты.

**По результатам обучения по Модулю № 3 «Мир текстового редактора» у учащихся будут сформированы**

○ **предметные результаты:**

- ✓ владение вкладками: Файл, Главная, Вставка, Дизайн, Анимация;
- ✓ владение устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- ✓ владение основными объектами текстовых документов и их параметров;
- ✓ владение этапами форматирования текста;
- ✓ владение этапами создания и редактирования текстового документа;
- ✓ владение этапами копирования, перемещения и удаления фрагментов текста через буфер обмена;
- ✓ умение владение пользоваться панелью задач;
- ✓ умение применять текстовый процессор для набора, редактирования и форматирования текстов, создания списков и таблиц;
- ✓ умение работать с конкретным текстовым редактором;
- ✓ умение создавать текстовые документы с включением таблиц, рисунков;
- ✓ умение работать в объект WordArt;
- ✓ умение составлять творческие мини-проекты.

○ **метапредметные результаты:**

**учебно-интеллектуальные умения (познавательные):**

- ✓ осуществление контроля и внесение необходимых дополнений, исправлений в свою работу, если она расходится с образцом;
- ✓ умение искать информацию в сети Internet и обрабатывать ее в текстового редактора Word, соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

**учебно-коммуникативные умения (коммуникативные):**

- ✓ умение вступать в диалог, вести полемику, участвовать в коллективном обсуждении учебной проблемы;
- ✓ соблюдение простейших норм речевого этикета: здороваться, прощаться, благодарить;
- ✓ сотрудничество со сверстниками и взрослыми для реализации проектной деятельности.

**учебно-организационные умения (регулятивные):**

- ✓ умение пользоваться компьютерными источниками информации;
- ✓ умение организовывать свое рабочее (учебное) место;
- ✓ навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности;
- ✓ сотрудничество с товарищами при выполнении заданий в группе.

○ **личностные результаты:**

- ✓ формирование любви к своему краю, осознания своей национальности, уважения культуры и традиций народов России и мира;
- ✓ развитие самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, умение видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и верить в успех;



- ✓ знание основных моральных норм, способность к оценке своих поступков и действий других людей с точки зрения соблюдения/нарушения моральной нормы.

#### Виды контроля:

- текущий – регулярно, промежуточный – в декабре, итоговый – май
- индивидуальный, групповой, фронтальный контроль (наблюдение, устный опрос, творческие и практические задания).
- индивидуальный контроль (наблюдение, беседа)

#### Конкурсы и мероприятия различного уровня, в которых планируется участие:

- ✓ Районный фестиваль научно – технического творчества учащихся «Таланты XXI века»;
- ✓ Отчетный концерт МБОУ ДО «ДДТ «Новое поколение»;
- ✓ Международный конкурс «Талантливые дети»;
- ✓ Всероссийские конкурсы, викторины и олимпиады для одаренных детей и педагогов «Радуга талантов»;
- ✓ Проект «Инфоурок» Международных дистанционных олимпиад;
- ✓ Олимпиады и конкурсы videouroki.net.

Главным *системообразующим фактором при работе с кружковцами* служит *коллективная деятельность*, которая в большинстве случаев носит личностно-ориентированный и творческий характер. Основу ее составляет *годовой круг традиционных дел*: творческая мастерская в День открытых дверей, новогодний праздник, папин и дедушкин день, праздник, мам и бабушек, встреча с участниками Великой Отечественной войны, игра-путешествие «Компьютерные посиделки», день именинников и др.

### Учебный план

#### Модуль № 3 «Мир текстового редактора»

#### 3 группа

№ п/п	Название разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	в том числе		
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	вопросник
2.	Знакомство с текстовым редактором Word	1	1	0	практическое задание
3.	Создание документа.	2	1	1	практическое задание
4.	Редактирование текста	6	1	5	практическое задание
5.	Вкладка «Главная»	4	1	3	практическое задание
6.	Вкладка «Вставка»	5	1	4	практическое задание
7.	Использование элементов рисования	10	1	9	практическое задание
8.	Создание проекта поздравительная открытка	13	4	9	практическое задание
9.	Создание проекта статья в стенгазету	6	2	4	практическое задание
10.	Работа с таблицами	11	2	9	практическое задание
11.	Создание проекта «Календарь».	7	1	6	практическое задание

12.	Итоговое занятие.	1	0	1	практическое задание
	<b>ИТОГО</b>	<b>68</b>	<b>16</b>	<b>52</b>	

**Календарно – тематическое планирование Модуля № 3 (Приложение 4)**

## **Рабочая программа Модуль № 4 «Мир презентаций»**

### **Пояснительная записка о реализации учебно-тематического плана**

Учебно-тематический план (далее – УТП) составлен в соответствии с разработанной дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программой «Компьютерный мир».

**Возраст детей:** 9-11 лет

**Срок реализации рабочей программы:** 1год

**Направленность рабочей программы:** техническая

**Актуальность** обусловлена тем, что в настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Для этого учащимся предлагается осваивать способы работы с информационными потоками - искать необходимую информацию, анализировать её, преобразовывать информацию в структурированную текстовую форму, использовать её для решения учебных задач. Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми - одно из условий образовательной компетенции учащегося.

Люди самых разнообразных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это исследователи в различных научных и прикладных отраслях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, модельеры тканей и одежды, фотографы и др.

**Цель:** формирование эстетического чувства, привития навыков работы на компьютере, использование полученных знаний на других предметах.

**Задачи:**

#### *1. Обучающие:*

- ✓ обучать формированию навыкам работы на компьютере в редакторе PowerPoint (мастер составления презентаций);
- ✓ обучать принципам работы наиболее распространенных операционных систем;
- ✓ обучать творческому подходу к работе за компьютером (более глубокое и полное изучение инструментов некоторых прикладных программ);
- ✓ обучать принципам работы с основными прикладными программами;
- ✓ обучать работе в сети Internet.

#### *2. Развивающая*

- ✓ расширять кругозор, развивать память, внимание, творческое воображение, образное мышление.

#### *3. Воспитательная*

- ✓ воспитывать стремление в преодолении боязни работы с техникой в т.ч. решение элементарных технических вопросов.

### **Общая характеристика данного Модуля № 4 «Мир презентаций»**

В современном мире очень часто требуется навык свободно говорить, представлять себя или что-то. Этому нас учит презентации. Презентация – это представление готового продукта. А человек это тоже продукт и от того как мы представим себя нас возьмут на

хорошую работу, к нам будут относиться на должном уровне. А компьютерная презентация позволяет подкрепить наше выступление смотрибельной информацией. Она является твердой опорой, на которую всегда можно опереться. Младших школьников компьютерная презентация учит структурировать знания, работать с большими объемами информации, не бояться говорить о своих мыслях, защищать свои проекты, но при этом она повышает интерес к предмету, развивает эстетические чувства.

**Количество учебных часов, на которое рассчитана программа:** 4 гр. – 68.

**Формы и режим занятий:**

- ✓ демонстрационная - работу выполняет педагог, а дети наблюдают;
- ✓ фронтальная - синхронная работа детей и педагога по освоению или закреплению материала;
- ✓ самостоятельная - выполнение самостоятельной работы, педагог контролирует работу детей;
- ✓ творческий проект – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий.

Программа рассчитана на групповое обучение детей, с учётом индивидуальных способностей каждого ребёнка.

**Режим занятий**

Модуль № 4 «Мир презентаций»: занятия в 4 группе проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Количество часов в год – 68.

**Формы проведения промежуточной и итоговой аттестации:**

- ✓ вопросник;
- ✓ практическое задание.

**Ожидаемые результаты Модуля № 4 «Мир презентации»**

***В результате обучения по Модулю № 4«Мир презентации» учащиеся должны знать:***

- ✓ правила техники безопасности;
- ✓ правила работы на ПК;
- ✓ назначение и возможности программы PowerPoint;
- ✓ назначение и возможности сети Internet.

***уметь:***

- ✓ соблюдать требования безопасности при работе на ПК;
- ✓ включать и выключать ПК;
- ✓ работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- ✓ работать в программе PowerPoint;
- ✓ работать в сети Internet;
- ✓ составлять творческие мини-проекты.

***По результатам обучения по Модулю № 4«Мир презентации» у учащегося будут сформированы***

- **предметные результаты:**
  - ✓ владение вкладками: Файл, Главная, Вставка, Дизайн, Анимация;
  - ✓ владение устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы) ;

- ✓ владение назначением и функциональными возможностями PowerPoint;
- ✓ владение объектами и инструментами PowerPoint;
- ✓ владение технологией настройки PowerPoint;
- ✓ владение этапами создания презентации;
- ✓ владение технологии работы с каждым объектом презентации;
- ✓ умение владение пользоваться панелью задач;
- ✓ умение создавать слайд;
- ✓ умение изменять настройки слайда;
- ✓ умение создавать анимацию текста, изображения;
- ✓ умение представить творческий материал в виде презентации.

○ **метапредметные результаты:**

**учебно-интеллектуальные умения (познавательные):**

- ✓ осуществление контроля и внесение необходимых дополнений, исправлений в свою работу, если она расходится с образцом;
- ✓ умение искать информацию в сети Internet и обрабатывать ее в программе PowerPoint, соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

**учебно-коммуникативные умения (коммуникативные):**

- ✓ умение вступать в диалог, вести полемику, участвовать в коллективном обсуждении учебной проблемы;
- ✓ соблюдение простейших норм речевого этикета: здороваться, прощаться, благодарить;
- ✓ сотрудничество со сверстниками и взрослыми для реализации проектной деятельности.

**учебно-организационные умения (регулятивные):**

- ✓ умение пользоваться компьютерными источниками информации;
- ✓ умение организовывать свое рабочее (учебное) место;
- ✓ навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности;
- ✓ сотрудничество с товарищами при выполнении заданий в группе.

○ **личностные результаты:**

- ✓ формирование любви к своему краю, осознания своей национальности, уважения культуры и традиций народов России и мира;
- ✓ развитие самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, умение видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и верить в успех;
- ✓ знание основных моральных норм, способность к оценке своих поступков и действий других людей с точки зрения соблюдения/нарушения моральной нормы.

**Виды контроля:**

- текущий – регулярно, промежуточный – в декабре, итоговый – май
- индивидуальный, групповой, фронтальный контроль (наблюдение, устный опрос, творческие и практические задания).
- индивидуальный контроль (наблюдение, беседа)

**Конкурсы и мероприятия различного уровня, в которых планируется участие:**

- ✓ Районный фестиваль научно – технического творчества учащихся «Таланты XXI века»;
- ✓ Отчетный концерт МБОУ ДО «ДДТ «Новое поколение»;
- ✓ Международный конкурс «Талантливые дети»;
- ✓ Всероссийские конкурсы, викторины и олимпиады для одаренных детей и педагогов «Радуга талантов»;
- ✓ Проект «Инфоурок» Международных дистанционных олимпиад;
- ✓ Олимпиады и конкурсы videouroki.net.

Главным *системообразующим фактором при работе с кружковцами* служит *коллективная деятельность*, которая в большинстве случаев носит личностно-ориентированный и творческий характер. Основу ее составляет *годовой круг традиционных дел*: творческая мастерская в День открытых дверей, новогодний праздник, папин и дедушкин день, праздник, мам и бабушек, встреча с участниками Великой Отечественной войны, игра-путешествие «Компьютерные посиделки», день именинников и др.

**Учебный план***Модуль № 4 «Мир презентации»**4 группа*

№ п/п	Название разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	в том числе		
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	вопросник
2.	Всемирная компьютерная сеть Internet.	10	3	7	практическое задание
3.	Знакомство с программой для создания презентаций MicrosoftOfficePowerPoint.	6	2	4	практическое задание
4.	Правила создания презентации.	1	1	0	практическое задание
5.	Работа со слайдами	14	3	11	практическое задание
6.	Добавление эффектов анимации	7	2	5	практическое задание
7.	Поиск информации для создания презентации в сети Internet.	8	2	6	практическое задание
8.	Создание проекта	19	4	15	практическое задание
9.	Итоговое занятие.	1	0	1	практическое задание
	<b>ИТОГО</b>	<b>68</b>	<b>18</b>	<b>50</b>	

**Календарно – тематическое планирование Модуля № 4 (Приложение 5)**

**Рабочая программа**  
**Модуль № 5 «Мир компьютерной графики»**

**Пояснительная записка**  
**о реализации учебно-тематического плана**

Учебно-тематический план (далее – УТП) составлен в соответствии с разработанной дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей) программой «Компьютерный мир».

**Возраст детей:** 10-12 лет

**Срок реализации рабочей программы:** 1год

**Направленность рабочей программы:** техническая

**Актуальность** обусловлена тем, что в настоящее время одной из задач современного образования является содействие воспитанию нового поколения, отвечающего по своему уровню развития и образу жизни условиям информационного общества. Для этого учащимся предлагается осваивать способы работы с информационными потоками - искать необходимую информацию, анализировать её, преобразовывать информацию в структурированную текстовую форму, использовать её для решения учебных задач. Умение представлять информацию в виде, удобном для восприятия и использования другими людьми - одно из условий образовательной компетенции учащегося.

Люди самых разнообразных профессий применяют компьютерную графику в своей работе. Это исследователи в различных научных и прикладных отраслях, художники, конструкторы, специалисты по компьютерной верстке, дизайнеры, разработчики рекламной продукции, модельеры тканей и одежды, фотографы и др.

**Цель:** формирование художественной культуры младшего школьника, привития навыков работы с компьютерной графикой и осознания связей и взаимодействия искусства с жизнью (на примере рекламы, телевидения, книжной графики, промграфики и т.п.).

**Задачи:**

*1. Обучающая:*

- ✓ освоение приемов рисования разными инструментами;
- ✓ умение изменять размеры рисунка, создавать и сохранять файлы рисунков;
- ✓ освоение приемов работы с фрагментами рисунка;

*2. Развивающая:*

- ✓ развитие художественного вкуса, творческого воображения и мышления учащихся средствами графических изображений;

*3. Воспитательные:*

- ✓ формирование любви к искусству, развитие стремления к познанию посредством компьютерного рисунка;
- ✓ формирование эстетического воспитания у учащихся.

**Общая характеристика данного Модуля № 5 «Мир компьютерной графики»**

Процесс создания компьютерного рисунка значительно отличается от традиционного понятия "рисование". С помощью графического редактора на экране компьютера можно создавать сложные многоцветные композиции, редактировать их,

меня и улучшая, вводить в рисунок различные шрифтовые элементы, получать на основе созданных композиций готовую печатную продукцию. За счет автоматизации выполнения операций создания элементарных форм — эллипсов, прямоугольников, треугольников, а также операций заполнения созданных форм цветом и других средств создания и редактирования рисунка становится возможным создание достаточно сложных изобразительных композиций детьми.

**Количество учебных часов, на которое рассчитана программа: 68**

**Формы и режим занятий:**

- ✓ демонстрационная - работу выполняет педагог, а дети наблюдают;
- ✓ фронтальная - синхронная работа детей и педагога по освоению или закреплению материала;
- ✓ самостоятельная - выполнение самостоятельной работы, педагог контролирует работу детей;
- ✓ творческий проект – выполнение работы в микро группах на протяжении нескольких занятий.

Программа рассчитана на групповое обучение детей, с учётом индивидуальных способностей каждого ребёнка.

#### **Режим занятий**

Модуль № 5 «Мир компьютерной графики»: занятия в 5 группе проводятся 1 раз в неделю по 2 академических часа. Количество часов в год 68.

**Формы проведения промежуточной и итоговой аттестации:**

- ✓ вопросник;
- ✓ практическое задание.

#### **Ожидаемые результаты Модуля № 5 «Мир компьютерной графики»**

***В результате обучения по Модулю № 5 «Мир компьютерной графики» учащиеся должны***

***знать:***

- ✓ правила техники безопасности;
- ✓ правила работы на ПК;
- ✓ назначение и возможности графического редактора Paint, TuxPaint.

***уметь:***

- ✓ соблюдать требования безопасности при работе на ПК;
- ✓ включать и выключать ПК;
- ✓ работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- ✓ работать в графическом редакторе Paint, TuxPaint;
- ✓ составлять творческие мини-проекты.

***По результатам обучения по Модулю № 5 «Мир компьютерной графики» у учащегося будут сформированы***

○ **предметные результаты:**

- ✓ владение такими инструментами как, кисть, карандаш, ведро, заливка, губка;
- ✓ владение устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);



- ✓ владение правилами работы за компьютером;
- ✓ владение назначением главного меню;
- ✓ владение назначением и возможностью графического редактора;
- ✓ владение понятием фрагмента рисунка;
- ✓ владение понятием файла;
- ✓ владение точными способами построения геометрических фигур;
- ✓ владение понятием пикселя и пиктограммы;
- ✓ владение понятием конструирования;
- ✓ умение пользоваться инструментами выделение;
- ✓ умение работать мышью;
- ✓ умение выбирать пункты меню;
- ✓ умение запускать программу и завершать работу с ней;
- ✓ умение настраивать панель Инструменты графического редактора Paint, TuxPaint;
- ✓ умение создавать простейшие рисунки с помощью инструментов;
- ✓ умение сохранять и открывать графические файлы;
- ✓ умение использовать при построении геометрических фигур клавишу shift;
- ✓ умение создавать и конструировать разнообразные графические объекты средствами графического редактора;
- ✓ умение создавать поздравительные открытки.

○ **метапредметные результаты:**

учебно-интеллектуальные умения (познавательные):

- ✓ осуществление контроля и внесение необходимых дополнений, исправлений в свою работу, если она расходится с образцом;
- ✓ умение обрабатывать информацию в графическом редакторе Paint, TuxPaint, соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата, определять способы действий в рамках предложенных условий и требований, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией;

учебно-коммуникативные умения (коммуникативные):

- ✓ умение вступать в диалог, вести полемику, участвовать в коллективном обсуждении учебной проблемы;
- ✓ соблюдение простейших норм речевого этикета: здороваться, прощаться, благодарить;
- ✓ сотрудничество со сверстниками и взрослыми для реализации проектной деятельности.

учебно-организационные умения (регулятивные):

- ✓ умение пользоваться компьютерными источниками информации;
- ✓ умение организовывать свое рабочее (учебное) место;
- ✓ навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности;
- ✓ сотрудничество с товарищами при выполнении заданий в группе.

○ **личностные результаты:**

- ✓ формирование любви к своему краю, осознания своей национальности, уважения культуры и традиций народов России и мира;

- ✓ развитие самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, умение видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и верить в успех;
- ✓ знание основных моральных норм, способность к оценке своих поступков и действий других людей с точки зрения соблюдения/нарушения моральной нормы.

**Виды контроля:**

- текущий – регулярно, промежуточный – в декабре, итоговый – май
- индивидуальный, групповой, фронтальный контроль (наблюдение, устный опрос, творческие и практические задания).
- индивидуальный контроль (наблюдение, беседа)

**Конкурсы и мероприятия различного уровня, в которых планируется участие:**

- ✓ Районный фестиваль научно – технического творчества учащихся «Таланты XXI века»;
- ✓ Отчетный концерт МБОУ ДО «ДДТ «Новое поколение»;
- ✓ Международный конкурс «Талантливые дети»;
- ✓ Всероссийские конкурсы, викторины и олимпиады для одаренных детей и педагогов «Радуга талантов»;
- ✓ Проект «Инфоурок» Международных дистанционных олимпиад;
- ✓ Олимпиады и конкурсы videouroki.net.

Главным системообразующим фактором при работе с кружковцами служит коллективная деятельность, которая в большинстве случаев носит личностно-ориентированный и творческий характер. Основу ее составляет *годовой круг традиционных дел*: творческая мастерская в День открытых дверей, новогодний праздник, папин и дедушкин день, праздник, мам и бабушек, встреча с участниками Великой Отечественной войны, игра-путешествие «Компьютерные посиделки», день именинников и др.

**Учебный план**

*Модуль № 5 «Мир компьютерной графики»  
5 группа*

№ п/п	Название разделов	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	в том числе		
			Теория	Практика	
1.	Вводное занятие.	2	1	1	вопросник
2.	Компьютерная графика и её типы.	8	4	4	практическое задание
3.	Инструментарий программы Paint, TuxPaint.	6	3	3	практическое задание
4.	Функция раскрашивания в графическом редакторе.	8	4	4	практическое задание
5.	Декоративное рисование	8	4	4	практическое задание
6.	Тематическое рисование «Мой дом»	11	2	9	практическое задание
7.	Функция копирования. Составление рисунка.	6	3	3	практическое задание
8.	Тематическое рисование «Поздравительная открытка»	10	2	8	практическое задание

9.	Пейзаж (понятие).	3	2	1	практическое задание
10.	Текст.	5	3	2	практическое задание
11.	Итоговое занятие.	1	0	1	практическое задание
	<b>ИТОГО</b>	<b>68</b>	<b>28</b>	<b>40</b>	

**Календарно – тематическое планирование Модуля № 5 (Приложение 6)**

## 2.7. Воспитательная деятельность

Воспитательная деятельность в творческом объединении осуществляется в соответствии с планом воспитательной работы МБУ ДО ДДТ с. Перегребное на 2023-2024 учебный год:

№ п/п	Дата	Название мероприятия	Ответственный
<b>СЕНТЯБРЬ</b>			
1	3 сентября	День солидарности в борьбе с терроризмом. Мероприятие «В память о детях Беслана»: видео урок, акция.	Федина Н.В. ПДО
2	6 сентября	Праздничное мероприятие «Встреча друзей!»	Ходаковская А.И. ПДО
3	16 сентября	Соревнование по спортивной рыбалке	Лачугин В.Н. ПДО
<b>ОКТАБРЬ</b>			
4	5 октября	Круглый стол для ветеранов педагогического труда «Педагог и наставник»	Сивкова Е.А. ПДО
5	30 октября Осенние каникулы	Квест-игра «Безопасность в интернете»	Сивкова Е.А. Зыблева С.В.
<b>НОЯБРЬ</b>			
6	24 ноября В рамках плана мероприятий шефской работы с Перегребненским ЛПУМГ	Литературно – музыкальная гостиная, посвященная Дню Матери	Ходаковская А.И. Кугаевская Т.В. ПДО
<b>ДЕКАБРЬ</b>			
7	12 декабря В рамках сотрудничества в с МБДОУ «ДСОВ «Аленький цветочек»	Мастер-класс «Засветись!» - создание фликеров с воспитанниками «ДСОВ «Аленький цветочек».	Сивкова Е.А.
8	26 декабря	«Творческая мастерская Деда Мороза»	ПДО
9	27 декабря	Квест- игра «В поисках Нового года»	Сивкова Е.А. Зыблева С.В.
10	30 декабря	Семейный мастер-класс «Новогодний пряник»	ПДО
<b>ФЕВРАЛЬ</b>			
11	17 февраля	<i>Муниципальный этап декады родных языков коренных малочисленных народов Севера «Звучи в веках, родной язык»</i> - Спортивное мероприятие - «Северное многоборье»	Лачугин ПДО
<b>МАРТ</b>			
12	29 февраля- 1 марта	Районный фестиваль научно – технического творчества учащихся «Таланты XXI века»	Сеитова Н.А. ПДО
13	Март	День молодого избирателя Тренинг (анкетирование) лидерских качеств «Голосуй за меня».	Федина Н.В. Сивкова Е.А. Сеитова Н.А.
14	30 марта	«День улыбок»	Сивкова Е.А. Зыблева С.В.
<b>АПРЕЛЬ</b>			

15	12 апреля	«Поехали!» - выставка рисунков и поделок ко Дню космонавтики	ПДО
16	Апрель В рамках <i>сотрудничества в с</i> МБДОУ «ДСОВ «Аленький цветочек»	Работа с родителями воспитанников МБДОУ «ДСОВ «Аленький цветочек» - Презентация опыта работы МБОУ ДО «ДДТ «Новое поколение».	ПДО
<b>МАЙ</b>			
17	8 мая <i>В рамках плана мероприятий шефской работы с Перегрёбненским ЛПУМГ</i>	«Виват, Победа!» - фестиваль патриотического творчества, посвященный Дню Победы	ПДО
18	28 мая	Торжественная церемония награждения «Лучшие из лучших»	Сеитова Н.А. Федина Н.В. Ходаковская А.И. ПДО

## 2.8. Система работы с родителями

№	Форма работы	Содержание работы	Сроки
1	День открытых дверей	Ознакомление с работой творческого объединения, прием заявлений на обучение, формирование групп	Май
2	Родительское собрание	Введение в образовательную программу, выбор родительского актива	Сентябрь
3	Открытое занятие	Демонстрация работы, навыки детей	Март
4	Консультирование	Консультирование родителей по всем интересующим вопросам	На протяжении всего периода обучения по программе
5	Просвещение	Выпуск информационный буклетов для родителей, размещение информации в новостной строке на официальном сайте МБОУ ДО «ДДТ «Новое поколение»	На протяжении всего периода обучения по программе
7	Отчетный концерт	Презентация работы кружков	Март
8	Заполнение анкет	Заполнение анкет «удовлетворенности качества образования образовательных услуг»	По приказу УО и МП

### *Список литературы*

#### Список литературы для педагога и учащихся

1. "Microsoft Windows 2000 для пользователей". Конспект курса.
2. "Занимательный компьютер." Москва 2000 СВ. Смирнович. Г.А. Евсеев.
3. "Компьютер WindowsXP для детей" 4-е издание. Москва -2005 Издательство "Интерэксперт" Ханс - Георг Шуманн.
4. "Компьютер для детей." Москва "АСТ-ПРЕСС" 2000 Маргарет Стефенс. Ребекка Триз.

5. "Компьютерные игры без программирования." Лениздат 2006
6. "Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2006." Москва "ОЛМА - ПРЕСС Образование" 2006 Виталий Леонтьев
7. "Общая информатика - учебное пособие." Москва "АСТ-ПРЕСС КНИГА" 2003. СВ. Симонович. Г.А. Евсеев. А.Г. Алексеев.
8. "Самоучитель работы на компьютере - обучение с нуля." Москва - 2005 А. А. Журин
9. CD-диск «Информатика и ИКТ. Конструктор игр. Графический редактор «TuxPaint». Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти»». – ООО «МедиаХауз», 2007.
10. Горячев А.В. Графический редактор TuxPaint («такс пэйнт»). Справочник-практикум для учащихся 3 – 4 кл. – М.: Баласс, 2007.
11. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 3 класса. – М.: Баласс, 2008.
12. Горячев А.В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер). Учебник для учащихся 4 класса. – М.: Баласс, 2008.
13. Горячев А.В., Островская Е.М. Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти». Справочник-практикум для школьников. – М.: Баласс, 2007.
14. Горячев А.В., Островская Е.М. Конструктор игр. Справочник-практикум для школьников. – М.: Баласс, 2007.
15. Горячев А.В. Дизайнер интерьеров. Справочник-практикум для школьников. – М.: Баласс, 2007.

## Приложения

### Приложение 1

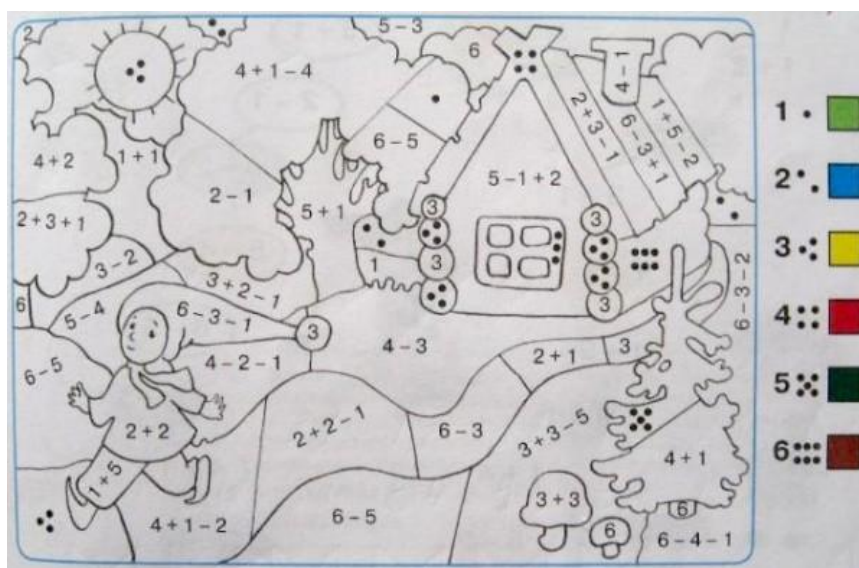
**Сборник контрольно – измерительных материалов дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Компьютерный мир» (итоговая аттестация)**

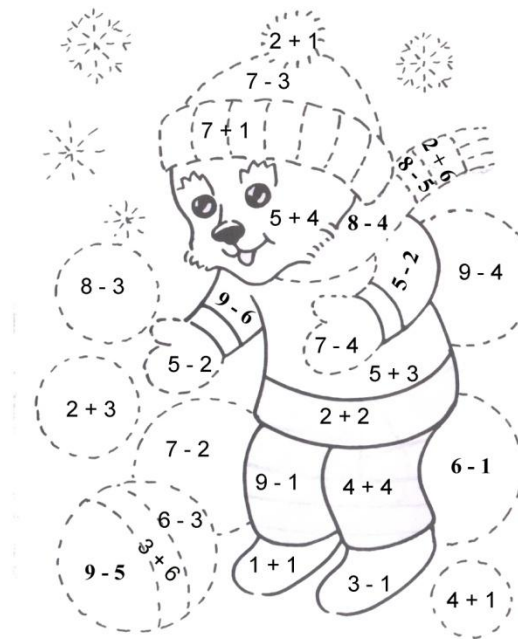
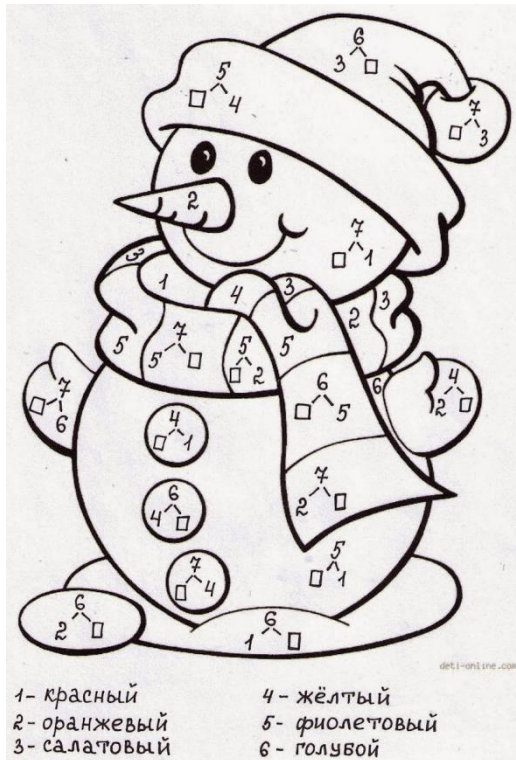
### 1 МОДУЛЬ «В МИРЕ ИГР»

#### Вопросник

1. Что категорически запрещается при работе в кабинете «Компьютерный мир» компьютер?
2. Какие правила необходимо соблюдать за компьютером?
3. Каким должно быть расстояние между глазами человека и монитором компьютера?
4. Какие инструменты ввода мы используем при работе с программой GcomprisV9.3?

#### Практическое задание Математические раскраски





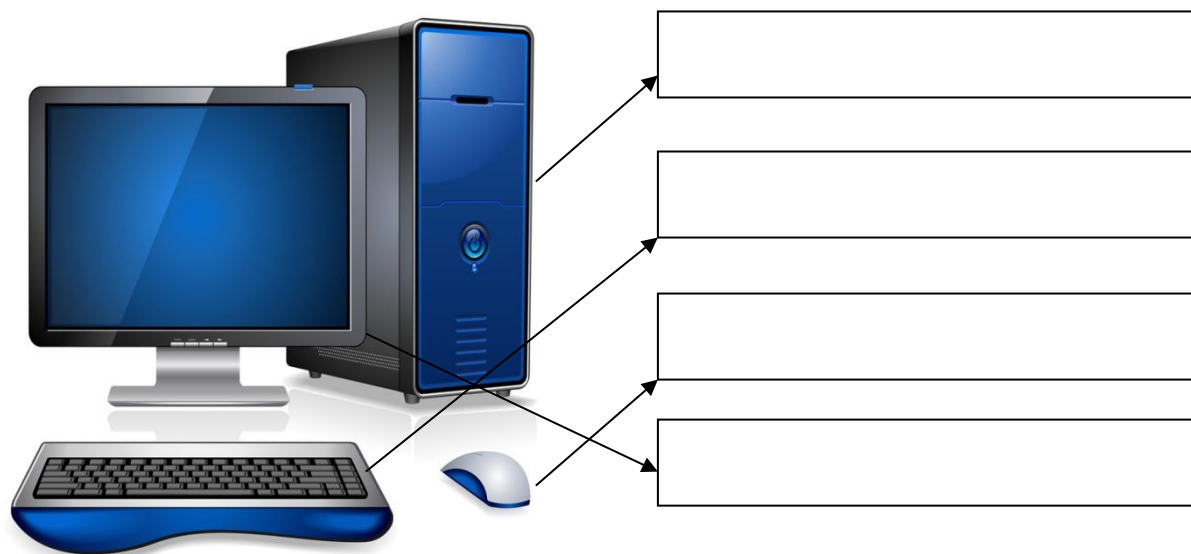
## 2 МОДУЛЬ «МИР ПК»

### Вопросник

5. Что такое компьютер?
6. Назовите устройства ввода информации?
7. Назовите устройство вывода информации?
8. Каким должно быть расстояние между глазами человека и монитором компьютера?
9. Что такое информация?
10. Как называется самая длинная клавиша на клавиатуре?
11. Без каких основных устройств компьютер не может работать?
12. Что можно создавать и редактировать при помощи графического редактора?
13. Как называется наименьшая единица изображения?
14. Какие инструменты рисования в графическом редакторе Paint тебе знакомы?



**Практическое задание**  
**Подпиши основные устройства компьютера**



**3 МОДУЛЬ «МИР ТЕКСТОВОГО РЕДАКТОРА»**  
**Вопросник**

1. Для чего предназначен текстовый редактор?
2. С помощью какого устройства осуществляется набор текста?
3. Из чего состоит текст?
4. Что такое редактирование текста?
5. Что такое форматирование текста?
6. Какой бывает ориентация бумаги?
7. Как называется минимальная графическая единица текста?

**Практическое задание**

**Набор и форматирование текста**

1. Запусти текстовый редактор **Word**.
2. Набери текст по образцу:

**Две бабушки**

Две бабушки на лавочке

Сидели на пригорке.

Рассказывали бабушки:

- У нас одни пятерки!

Друг друга поздравляли,

Друг другу жали руки,

Хотя экзамен сдали

Не бабушки, а внуки!

*Агния Барто*

3. Сохраните результат работы в личной папке под именем **Барто.doc**

## **4 МОДУЛЬ «МИР ПРЕЗЕНТАЦИИ»**

### **Вопросник**

1. Что такое компьютер?
2. Что такое презентация?
3. Для чего используют компьютерные презентации?
4. Какие объекты может содержать слайд презентации?
5. Каковы основные этапы создания презентации?

### **Практическое задание**

#### **Защита компьютерной презентации**

Защита проекта «Мой поселок»

## **5 МОДУЛЬ «МИР КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАФИКИ»**

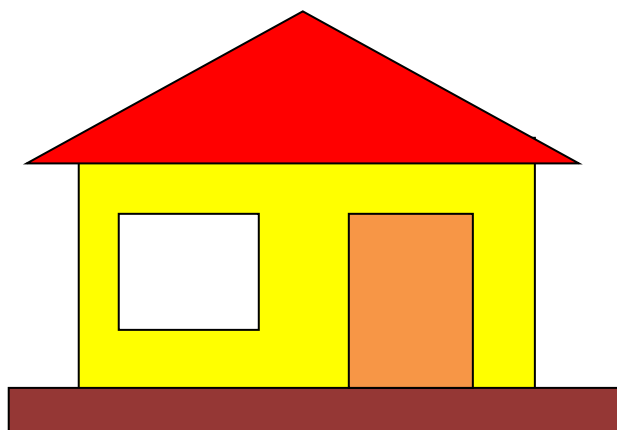
### **Тест**

1. Выберите наиболее полное определение:
  - а) компьютер – это электронный прибор с клавиатурой и экраном;
  - б) компьютер – это устройство для выполнения вычислений;
  - в) компьютер - электронное устройство для работы с информацией.
2. Выберите группу устройств, в которой перечислены только устройства ввода информации:
  - а) клавиатура, системный блок;
  - б) принтер, мышь;
  - в) клавиатура, мышь.
3. Наименьшим элементом изображения на графическом экране является:
  - а) курсор;
  - б) символ;
  - в) пиксель.
4. Графическим объектом не является:
  - а) курсор;
  - б) символ;
  - в) пиксель.

## Практическое задание

### Графический редактор Paint. Конструирование сложных объектов из графических примитивов.

1. Запустите графический редактор **Paint**.
2. Изобрази рисунок по образцу.
3. Раскрась, используя инструмент «Заливка» (банка с краской).
4. Сохрани результат работы в личной папке под именем **Дом.jpeg**.



**Календарно – тематическое планирование на 2023-2024 учебный год  
наименование кружка «Компьютерный мир» 1 год обучения I Модуль «В мире игр» I группа  
руководитель Сивкова Е.А.**

№ п/п	Тема занятия	Содержание занятия	Учебно-методическое обеспечение	Количество часов			Дата проведения занятия по плану	Фактическая дата проведения занятия	Примечание
				все го	теория	практика			
<b>I</b>	<b>Вводное занятие</b>			<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>			
1.	Безопасность при работе с компьютером	Правила поведения в кабинете «Компьютерный мир».	Презентация «Правила поведения в кабинете «Компьютерный мир».	1	1	-	04.09.23		
2.	Входной контроль	Входной контроль	Тестирование	1	-	1	04.09.23		
<b>II</b>	<b>Знакомство с программой GcomprisV9.3</b>			<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>			
3.	Знакомство с программой GcomprisV9.3	Знакомство с программой GcomprisV9.3	Программа GcomprisV9.3	1	1		11.09.23		
<b>III</b>	<b>Изучение компьютера</b>			<b>10</b>	<b>1</b>	<b>9</b>			
4.	Работа с компьютерными устройствами.	Знакомство с компьютерными устройствами	Мультфильм Фиксики: Клавиатура	1	1		11.09.23		
5.	Упражнения с клавиатурой.	Упражнения с клавиатурой.	Программа GcomprisV9.3	1		1	18.09.23		
6.	Упражнения с клавиатурой.	Упражнения с клавиатурой.	Программа GcomprisV9.3	1		1	18.09.23		
7.	Упражнения с клавиатурой.	Упражнения с клавиатурой.	Программа GcomprisV9.3	1		1	25.09.23		
8.	Упражнения с клавиатурой.	Упражнения с клавиатурой.	Программа GcomprisV9.3	1		1	25.09.23		
9.	Игры для развития движения мышью.	Игры для развития движения мышью.	Программа GcomprisV9.3	1		1	02.10.23		
10.	Игры для развития движения	Игры для развития движения	Программа	1		1	02.10.23		

	мышью.	мышью.	GcomprisV9.3						
11.	Игры для развития движения мышью.	Игры для развития движения мышью.	Программа GcomprisV9.3	1		1	09.10.23		
12.	Игры для развития движения мышью.	Игры для развития движения мышью.	Программа GcomprisV9.3	1		1	09.10.23		
13.	Игры для развития движения мышью.	Игры для развития движения мышью.	Программа GcomprisV9.3	1		1	16.10.23		
<b>IV</b>	<b>Исследования</b>			<b>15</b>	<b>1</b>	<b>14</b>			
14.	Упражнения с цветом.	Упражнения с цветом.	Программа GcomprisV9.3	1	1		16.10.23		
15.	Упражнения с цветом.	Упражнения с цветом.	Программа GcomprisV9.3	1		1	23.10.23		
16.	Упражнения с цветом.	Упражнения с цветом.	Программа GcomprisV9.3	1		1	23.10.23		
17.	Упражнения с цветом.	Упражнения с цветом.	Программа GcomprisV9.3	1		1	06.11.23		
18.	Игры в лабиринте.	Игры в лабиринте.	Программа GcomprisV9.3	1		1	06.11.23		
19.	Игры в лабиринте.	Игры в лабиринте.	Программа GcomprisV9.3	1		1	13.11.23		
20.	Игры в лабиринте.	Игры в лабиринте.	Программа GcomprisV9.3	1		1	13.11.23		
21.	Упражнения на развитие памяти.	Упражнения на развитие памяти.	Программа GcomprisV9.3	1		1	20.11.23		
22.	Упражнения на развитие памяти.	Упражнения на развитие памяти.	Программа GcomprisV9.3	1		1	20.11.23		
23.	Упражнения на развитие памяти.	Упражнения на развитие памяти.	Программа GcomprisV9.3	1		1	27.11.23		
24.	Упражнения на развитие памяти.	Упражнения на развитие памяти.	Программа GcomprisV9.3	1		1	27.11.23		
25.	Упражнения на развитие памяти.	Упражнения на развитие памяти.	Программа GcomprisV9.3	1		1	04.12.23		
26.	Упражнения со звуком.	Упражнения со звуком.	Программа GcomprisV9.3	1		1	04.12.23		
27.	Разнообразные игры, алгоритмы	Разнообразные игры, алгоритмы	Программа GcomprisV9.3	1		1	11.12.23		
28.	Разнообразные игры, алгоритмы	Разнообразные игры, алгоритмы	Программа GcomprisV9.3	1		1	11.12.23		

29.	Головоломки	Головоломки	Программа GcomprisV9.3	1	1		18.12.23		
30.	Головоломки	Головоломки	Программа GcomprisV9.3	1		1	18.12.23		
31.	Головоломки	Головоломки	Программа GcomprisV9.3	1		1	25.12.23		
32.	Головоломки	Головоломки	Программа GcomprisV9.3	1		1	25.12.23		
<b>Итого часов за I полугодие</b>				<b>32</b>	<b>5</b>	<b>27</b>			
<b>V</b>	<b>Головоломки</b>			<b>6</b>	<b>-</b>	<b>6</b>			
33.	Головоломки	Головоломки	Программа GcomprisV9.3	1		1	15.01.24		
34.	Головоломки	Головоломки	Программа GcomprisV9.3	1		1	15.01.24		
35.	Головоломки	Головоломки	Программа GcomprisV9.3	1		1	22.01.24		
36.	Головоломки	Головоломки	Программа GcomprisV9.3	1		1	22.01.24		
37.	Головоломки	Головоломки	Программа GcomprisV9.3	1		1	29.01.24		
38.	Головоломки	Головоломки	Программа GcomprisV9.3	1		1	29.01.24		
<b>VI</b>	<b>Упражнения по математике</b>			<b>27</b>	<b>2</b>	<b>25</b>			
39.	Упражнения на подсчёт предметов.	Упражнения на подсчёт предметов.	Программа GcomprisV9.3	1	1		05.02.24		
40.	Упражнения на подсчёт предметов.	Упражнения на подсчёт предметов.	Программа GcomprisV9.3	1		1	05.02.24		
41.	Упражнения на подсчёт предметов.	Упражнения на подсчёт предметов.	Программа GcomprisV9.3	1		1	12.02.24		
42.	Упражнения на подсчёт предметов.	Упражнения на подсчёт предметов.	Программа GcomprisV9.3	1		1	12.02.24		
43.	Упражнения по простому счету	Упражнения по простому счету	Программа GcomprisV9.3	1		1	19.02.24		
44.	Упражнения по простому счету	Упражнения по простому счету	Программа GcomprisV9.3	1		1	19.02.24		
45.	Упражнения по простому счету	Упражнения по простому счету	Программа GcomprisV9.3	1		1	26.02.24		
46.	Упражнения по простому счету	Упражнения по простому счету	Программа	1		1	26.02.24		

			GcomprisV9.3						
47.	Упражнения по простому счету	Упражнения по простому счету	Программа GcomprisV9.3	1		1	04.03.24		
48.	Математические игры на развитие памяти	Математические игры на развитие памяти	Программа GcomprisV9.3	1		1	04.03.24		
49.	Математические игры на развитие памяти	Математические игры на развитие памяти	Программа GcomprisV9.3	1		1	11.03.24		
50.	Математические игры на развитие памяти	Математические игры на развитие памяти	Программа GcomprisV9.3	1		1	11.03.24		
51.	Математические игры на развитие памяти	Математические игры на развитие памяти	Программа GcomprisV9.3	1		1	18.03.24		
52.	Игры и Цифроедом – арифметические игры	Игры и Цифроедом – арифметические игры	Программа GcomprisV9.3	1	1		18.03.24		
53.	Игры и Цифроедом – арифметические игры	Игры и Цифроедом – арифметические игры	Программа GcomprisV9.3	1		1	01.04.24		
54.	Игры и Цифроедом – арифметические игры	Игры и Цифроедом – арифметические игры	Программа GcomprisV9.3	1		1	01.04.24		
55.	Упражнения на сложение за игрой в дартс.	Упражнения на сложение за игрой в дартс.	Программа GcomprisV9.3	1		1	08.04.24		
56.	Упражнения на сложение за игрой в дартс.	Упражнения на сложение за игрой в дартс.	Программа GcomprisV9.3	1		1	08.04.24		
57.	Упражнения на сложение за игрой в дартс.	Упражнения на сложение за игрой в дартс.	Программа GcomprisV9.3	1		1	15.04.24		
58.	Упражнения по геометрии	Упражнения по геометрии	Программа GcomprisV9.3	1		1	15.04.24		
59.	Упражнения по геометрии	Упражнения по геометрии	Программа GcomprisV9.3	1		1	22.04.24		
60.	Упражнения по геометрии	Упражнения по геометрии	Программа GcomprisV9.3	1		1	22.04.24		
61.	Упражнения по геометрии	Упражнения по геометрии	Программа GcomprisV9.3	1		1	29.04.24		
62.	Упражнения по геометрии	Упражнения по геометрии	Программа GcomprisV9.3	1		1	29.04.24		
<b>VII</b>	<b>Упражнения на чтение</b>			<b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b>			
63.	Упражнения на чтение.	Упражнения на чтение.	Программа GcomprisV9.3	1	1		06.05.24		
64.	Упражнения на чтение.	Упражнения на чтение.	Программа GcomprisV9.3	1		1	06.05.24		

65.	Упражнения на чтение.	Упражнения на чтение.	Программа GcomprisV9.3	1		1	13.05.24		
66.	Упражнения на чтение.	Упражнения на чтение.	Программа GcomprisV9.3	1		1	13.05.24		
67.	Упражнения на чтение.	Упражнения на чтение.	Программа GcomprisV9.3	1		1	20.05.24		
<b>VIII</b>	<b>Итоговое занятие</b>			<b>1</b>		<b>1</b>			
68.	Итоговое занятие	Упражнения в программе GcomprisV9.3	Программа GcomprisV9.3	1		1	20.05.24		
<b>Итого часов за II полугодие</b>				<b>36</b>	<b>3</b>	<b>33</b>			
<b>Итого часов за год</b>				<b>68</b>	<b>8</b>	<b>60</b>			



**Календарно – тематическое планирование на 2023-2024 учебный год  
наименование кружка «Компьютерный мир» 2 год обучения II Модуль «Мир ПК» II группа  
руководитель Сивкова Е.А.**

№ п/п	Тема занятия	Содержание занятия	Учебно-методическое обеспечение	Количество часов			Дата проведения занятия по плану	Фактическая дата проведения занятия	Примечание
				всего	теория	практика			
<b>I</b>	<b>Вводное занятие</b>			<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>			
1.	Безопасность при работе с компьютером	Правила поведения в кабинете «Компьютерный мир».	Презентация «Правила поведения в кабинете «Компьютерный мир».	1	1		05.09.23		
2.	Входной контроль	Входной контроль	Тестирование	1		1	05.09.23		
<b>II</b>	<b>Что такое компьютер?</b>			<b>8</b>	<b>5</b>	<b>3</b>			
3.	Компьютеры вокруг нас.	Знакомство с компьютером и его ролью в жизни человека	Презентация «Компьютер вокруг нас»	1	1		12.09.23		
4.	Основные устройства компьютера	Знакомство с основными устройствами компьютера	Презентация «Устройства компьютера»	1	1		12.09.23		
5.	Компьютерные программы. Операционная система	Изучение компьютерных программ.	Презентация «Операционная система»	1	1		19.09.23		
6.	Рабочий стол на экране компьютера.	Изучение компьютера: рабочий стол, работа с экраном компьютера Основные принципы включения и выключения компьютер	Презентация «Рабочий стол компьютера» «Включение и выключение компьютера»	1	1		19.09.23		
7.	Запуск программ.	Виды запуска программ	Анимация «Виды запуска программ»	1		1	26.09.23		
8.	Включение и выключение		Презентация	1	1		26.09.23		

	компьютера.								
9.	Способы представления и передачи информации	Решение задач на развитие внимания, логического и образного мышления. Понятие «информация». Способы представления и передачи информации. Работа на клавиатуре	«Мир Информатики 1 класс» Задание 9.	1		1	03.10.23		
10.	Повторение	Решение задач на развитие внимания. Повторение: информация, способы получения и передачи информации. Способы представления и передачи информации. Работа на клавиатуре.	«Мир Информатики 1 класс» Задания с 1-го по 9-е	1		1	03.10.23		
<b>III</b>	<b>Клавиатура, мышь</b>			<b>7</b>	<b>1</b>	<b>6</b>			
11.	Состав клавиатуры.	Группы клавиш	Клавиатура	1	1		10.10.23		
12.	Работа на клавиатуре	Работа на клавиатуре. Назначение клавиши <Пробел>. Назначение клавиш-стрелок. Клавиша <ENTER>.	«Мир информатики. 1 класс» Задание 1	1		1	10.10.23		
13.	Работа на клавиатуре	Клавиатура. Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево.	«Мир информатики. 1 класс» Задание 2	1		1	17.10.23		
14.	Работа на клавиатуре	Назначение клавиш <Пробел>, <BACKSPACE>. Понятие «замкнутая область». Клавиатура. Работа на клавиатуре. Развитие внимания. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево.	«Мир информатики. 1 класс» Задание 3	1		1	17.10.23		
15.	Повторение назначения ранее изученных клавиш	Повторение назначения ранее изученных клавиш (<Пробел>, <BACKSPACE>, <ENTER>, <↑, ↓, ←, →>) и понятия «замкнутая область». Клавиатура. Работа на клавиатуре. Развитие внимания, логического и образного мышления.	«Мир информатики. 1 класс» Задание 4	1		1	24.10.23		
16.	Работа с мышью.	Работа с мышью. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор. Пиктограммы.	Упражнения с мышью 1 – 2 в программе «Мир информатики. 1 класс»	1		1	24.10.23		
17.	Работа с мышью.	Работа с мышью. Понятия: вверх, вниз, вправо, влево. Курсор.	Упражнения с мышью 3 – 5 в	1		1	07.11.23		

		Пиктограммы.	программе «Мир информатики. 1 класс»						
<b>IV</b>	<b>Знакомство с Windows</b>			<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>			
18.	Элементы экранного интерфейса Windows	Экран Windows. Рабочим столом.	MicrosoftWindows	1	1		07.11.23		
19.	Запуск программ и открытие документов	Запуск программ в Windows: запуск с помощью кнопки Пуск; запуск с помощью ярлыков; запуск из окон Мой компьютер или Проводник.	MicrosoftWindows	1		1	14.11.23		
20.	Настройка и диалоговые окна свойств	Диалоговые окна свойств	MicrosoftWindows	1		1	14.11.23		
21.	Папки (каталоги). Полное имя файла.	Папки (каталоги). Что такое файлы. Что хранится в файлах. Как называются файлы. Полное имя файла. Расширение имени файла. Работа с папкой «Мои документы»: чтение имён папок, определение по имени их содержимого, работа с «деревом папок», запись полного имени файлов с расширением «.jpg»	MicrosoftWindows	1		1	21.11.23		
<b>V</b>	<b>Настройка Windows</b>			<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>			
22.	Настройка панели задач	Операционная система Windows - настройки параметров.	MicrosoftWindows	1	1		21.11.23		
23.	Панель управления Windows	Панель управления Windows	MicrosoftWindows	1	1		28.11.23		
24.	Организация и настройка рабочего стола	Организация и настройка рабочего стола	MicrosoftWindows	1		1	28.11.23		
25.	Настройка мыши	Работа с мышью в Windows	MicrosoftWindows	1		1	05.12.23		
26.	Настройка клавиатуры	Настройка клавиатуры	MicrosoftWindows	1		1	05.12.23		
27.	Установка даты и времени	Пункт Дата и время в Панели управления	MicrosoftWindows	1		1	12.12.23		
28.	Настройка Windows для работы нескольких пользователей	Настройка Windows для работы нескольких пользователей	MicrosoftWindows	1		1	12.12.23		
29.	Установка нового оборудования	Установка нового оборудования	MicrosoftWindows	1		1	19.12.23		

<b>VI</b>	<b>Работа в Windows</b>			<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>			
30.	Создание ярлыка, папки, файла	Создание ярлыка, папки, файла. Сохранение, удаление, восстановление, замена ярлыков.	MicrosoftWindows	1	1		19.12.23		
31.	Имя и тип файла	Имя и тип файла	MicrosoftWindows	1	1		26.12.23		
32.	Переименование папок и файлов.	Переименование папок и файлов.	MicrosoftWindows	1		1	26.12.23		
<b>Итого часов за I полугодие</b>				<b>32</b>	<b>12</b>	<b>20</b>			
33.	Перетаскивание, копирование файлов и папок.	Перетаскивание, копирование файлов и папок.	MicrosoftWindows	1		1	09.01.24		
34.	Буфер обмена	Буфер обмена - папка буфера обмена.	MicrosoftWindows	1		1	09.01.24		
35.	Изменение и пересохранение файла.	Изменение файла и пересохранение.	MicrosoftWindows	1		1	16.01.24		
36.	Работа с окнами	Виды окон. Диалоги и панель задач	MicrosoftWindows	1		1	16.01.24		
37.	Проводник	Программа «Проводник»	MicrosoftWindows	1		1	23.01.24		
<b>VII</b>	<b>Носители информации</b>			<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>			
38.	Носители информации	Дискета, диск, флешка.	Презентация	1	1		23.01.24		
<b>VII I</b>	<b>Работа с программами в составе Windows</b>			<b>7</b>	<b>0</b>	<b>7</b>			
39.	Таблица символов	Таблица символов	MicrosoftWindows	1		1	30.01.24		
40.	Экранная клавиатура	Экранная клавиатура	MicrosoftWindows	1		1	30.01.24		
41.	Работа с командной строкой	Работа с командной строкой	MicrosoftWindows	1		1	06.02.24		
42.	Игры, поставляемые в составе Windows	Игры, поставляемые в составе Windows	MicrosoftWindows	1		1	06.02.24		
43.	Игры, поставляемые в составе Windows	Игры, поставляемые в составе Windows	MicrosoftWindows	1		1	13.02.24		
44.	Резервное копирование	Резервное копирование	MicrosoftWindows	1		1	13.02.24		
45.	Калькулятор	Калькулятор	MicrosoftWindows	1		1	20.02.24		
<b>IX</b>	<b>Работа с дисками</b>			<b>2</b>	<b>2</b>	<b>0</b>			
46.	Форматирование дискет	Форматирование дискет	MicrosoftWindows	1	1		20.02.24		
47.	Профилактическое тестирование и обслуживание дисков	Профилактическое тестирование и обслуживание дисков	MicrosoftWindows	1	1		27.02.24		

<b>X</b>	<b>Дополнительные устройства</b>			<b>9</b>	<b>5</b>	<b>4</b>			
48.	Системный блок	Внутренние устройства системного блока.	MicrosoftWindows	1	1		27.02.24		
49.	Монитор	Виды, размеры мониторов.	MicrosoftWindows	1	1		05.03.24		
50.	Устройства вывода	Принтер. Виды принтера.	Презентация	1	1		05.03.24		
51.	Устройства вывода	Наушники и колонки	Презентация	1	1		12.03.24		
52.	Устройства вывода	Проектор, интерактивная доска	Работа на интерактивной доске	1		1	12.03.24		
53.	Устройство ввода	Микрофон, джойстик.	Презентация	1	1		19.03.24		
54.	Устройства ввода	Сканер.	Презентация	1	1		19.03.24		
55.	Программа для сканирования	Знакомство с программами для сканирования текстовых документов, цветных изображений.	Программа для сканирования	1		1	02.04.24		
56.	Сканер	Ввод информации на ПК	Программа для сканирования	1		1	02.04.24		
57.	Сканер	Ввод информации на ПК	Программа для сканирования	1		1	09.04.24		
<b>XI</b>	<b>Блокнот</b>			<b>11</b>	<b>2</b>	<b>9</b>			
58.	Текстовый редактор «Блокнот»	Текстовый редактор «Блокнот»	Презентация Программа «Блокнот»	1	1		09.04.24		
59.	Сохранение документа по указанному пути	Сохранение документа по указанному пути	Программа «Блокнот»	1	1		16.04.24		
60.	Выбор файла для открытия	Выбор файла для открытия	Программа «Блокнот»	1		1	16.04.24		
61.	Вставка в документ текущей даты и времени	Вставка в документ текущей даты и времени	Программа «Блокнот»	1		1	23.04.24		
62.	Клавиша или комбинация	Стандартные сочетания клавиш для перемещения по тексту	Программа «Блокнот»	1		1	23.04.24		
63.	Набор текста	Набор текста	Программа «Блокнот»	1		1	30.04.24		
64.	Знакомство с основными операциями форматирования текста.	Знакомство с основными операциями форматирования текста.	Программа «Блокнот»	1		1	30.04.24		
65.	Знакомство с основными операциями форматирования текста.	Знакомство с основными операциями форматирования текста.	Программа «Блокнот»	1		1	07.05.24		
66.	Знакомство с основными	Знакомство с основными операциями	Программа	1		1	07.05.24		

	операциями редактирования текста.	редактирования текста.	«Блокнот»						
67.	Печать документов	Настройки печати из Блокнота	Программа «Блокнот»	1		1	14.05.24		
<b>XII</b>	<b>Итоговое занятие</b>			<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>			
68.	Итоговое занятие.	Кроссворд (компьютер и его устройство).	Дидактический материал	1		1	14.05.24		
<b>Итого часов за II полугодие</b>				<b>36</b>	<b>10</b>	<b>26</b>			
<b>Итого часов за год</b>				<b>68</b>	<b>22</b>	<b>46</b>			

**Календарно – тематическое планирование на 2023-2024 учебный год**  
**наименование кружка «Компьютерный мир» 3 год обучения Модуль № 3 «Мир текстового редактора» III группа**  
**руководитель Сивкова Е.А.**

№ п/п	Тема занятия	Содержание занятия	Учебно-методическое обеспечение	Количество часов			Дата проведения занятия по плану	Фактическая дата проведения занятия	Примечание
				все го	теория	практика			
<b>I</b>	<b>Вводное занятие</b>			<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>			
1.	Безопасность при работе с компьютером	Правила поведения в кабинете «Компьютерный мир».	Презентация «Правила поведения в кабинете «Компьютерный мир».	1	1		06.09.23		
2.	Входной контроль	Входной контроль	Тестирование	1		1	06.09.23		
<b>II</b>	<b>Знакомство с текстовым редактором Word</b>			<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>			
3.	Знакомство с текстовым редактором Word	Что такое текстовый редактор? Отличие редакторов Блокнот и Word	Презентация Программа MicrosoftWord	1	1		13.09.23		
<b>III</b>	<b>Создание документа</b>			<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>			
4.	Интерфейс приложений MicrosoftOffice 2007	Интерфейс MSWord. Текстовое меню. Панель инструментов.	Презентация Программа MicrosoftWord	1	1		13.09.23		
5.	Панель задач	Панель задач. Создание и открытие документа MSWord.	Презентация Программа MicrosoftWord	1		1	20.09.23		
<b>IV</b>	<b>Редактирование документа</b>			<b>6</b>	<b>1</b>	<b>5</b>			
6.	Что такое редактирование текста?	Понятие редактирование текста.	Презентация Программа MicrosoftWord	1	1		20.09.23		
7.	Работа на ПК в текстовом редакторе MSWord.	Работа на ПК в текстовом редакторе MSWord.	Программа MicrosoftWord	1		1	27.09.23		
8.	Работа на ПК в текстовом редакторе MSWord.	Работа на ПК в текстовом редакторе MSWord.	Программа MicrosoftWord	1		1	27.09.23		
9.	Набор и редактирование текста по образцу.	Набор и редактирование текста по образцу.	Программа MicrosoftWord	1		1	04.10.23		

10.	Набор и редактирование текста по образцу.	Набор и редактирование текста по образцу.	Программа MicrosoftWord	1		1	04.10.23		
11.	Набор и редактирование текста по образцу.	Набор и редактирование текста по образцу.	Программа MicrosoftWord	1		1	11.10.23		
<b>V</b>	<b>Вкладка «Главная»</b>			<b>4</b>	<b>1</b>	<b>3</b>			
12.	Оформление текста	Применение шрифтов и их атрибутов.	Презентация Программа MicrosoftWord	1	1		11.10.23		
13.	Оформление текста	Выделение текста цветом.	Программа MicrosoftWord	1		1	18.10.23		
14.	Выравнивание текста	Выравнивание текста, использование отступа, межстрочный интервал.	Программа MicrosoftWord	1		1	18.10.23		
15.	Нумерация и маркеры.	Нумерация и маркеры.	Программа MicrosoftWord	1		1	25.10.23		
<b>VI</b>	<b>Вкладка «Вставка»</b>			<b>5</b>	<b>1</b>	<b>4</b>			
16.	Меню вставка.	Вставка специальных символов, даты и времени..	Презентация Программа MicrosoftWord	1	1		25.10.23		
17.	Меню вставка.	Вставка специальных символов, даты и времени..	Программа MicrosoftWord	1		1	08.11.23		
18.	Меню вставка.	Вставка рисунков из файла.	Программа MicrosoftWord	1		1	08.11.23		
19.	Расположение картинки в тексте.	Расположение картинки в тексте (формат рисунка, положение, порядок)	Программа MicrosoftWord	1		1	15.11.23		
20.	Расположение картинки в тексте.	Расположение картинки в тексте (формат рисунка, положение, порядок)	Программа MicrosoftWord	1		1	15.11.23		
<b>VII</b>	<b>Использование элементов рисования</b>			<b>10</b>	<b>1</b>	<b>9</b>			
21.	Иллюстрации.	Работа на ПК в текстовом редакторе MSWord.	Программа MicrosoftWord	1		1	22.11.23		
22.	Фигуры.	Заливка фигур в выбранный цвет.	Презентация Программа MicrosoftWord	1	1		22.11.23		
23.	Использование элементов рисования	Использование элементов рисования: готовые фигуры,	Программа MicrosoftWord	1		1	29.11.23		



		заливка.							
24.	Использование элементов рисования	Использование элементов рисования: линии, стрелки.	Программа MicrosoftWord	1		1	29.11.23		
25.	Использование элементов рисования	Использование элементов рисования: тени, объем.	Программа MicrosoftWord	1		1	06.12.23		
26.	Использование элементов рисования	Использование элементов рисования: тени, объем.	Программа MicrosoftWord	1		1	06.12.23		
27.	Использование элементов рисования	Использование элементов рисования: объект WordArt.	Программа MicrosoftWord	1		1	13.12.23		
28.	Использование элементов рисования	Использование элементов рисования: объект WordArt.	Программа MicrosoftWord	1		1	13.12.23		
29.	Использование элементов рисования	Использование элементов рисования: объект Надпись.	Программа MicrosoftWord	1		1	20.12.23		
30.	Итоговое занятие.	Повторение изученного материала за I полугодие.	Дидактический материал	1	1		20.12.23		
31.	Создание проекта поздравительная открытка «С днем рождения!».	Создание проекта поздравительная открытка «С днем рождения!».	Презентация Программа MicrosoftWord	1	1		27.12.23		
32.	Создание проекта поздравительная открытка «С днем рождения!».	Создание проекта поздравительная открытка «С днем рождения!».	Программа MicrosoftWord	1		1	27.12.23		
<b>Итого часов за I полугодие</b>				<b>32</b>	<b>8</b>	<b>24</b>			
<b>VIII</b>	<b>Создание проекта поздравительная открытка</b>			<b>13</b>	<b>3</b>	<b>10</b>			
33.	Создание проекта поздравительная открытка «С днем рождения!».	Создание проекта поздравительная открытка «С днем рождения!».	Программа MicrosoftWord	1		1	10.01.24		
34.	Создание проекта поздравительная открытка «С днем рождения!».	Создание проекта поздравительная открытка «С днем рождения!».	Программа MicrosoftWord	1		1	10.01.24		
35.	Создание проекта поздравительная открытка «С днем рождения!».	Создание проекта поздравительная открытка «С днем рождения!».	Программа MicrosoftWord	1		1	17.01.24		
36.	Создание проекта	Создание проекта поздравительная	Презентация	1	1		17.01.24		

	поздравительная открытка «С Новым годом!».	открытка «С Новым годом!».	Программа MicrosoftWord						
37.	Создание проекта поздравительная открытка «С Новым годом!».	Создание проекта поздравительная открытка «С Новым годом!».	Программа MicrosoftWord	1		1	24.01.24		
38.	Создание проекта поздравительная открытка «С Новым годом!».	Создание проекта поздравительная открытка «С Новым годом!».	Программа MicrosoftWord	1		1	24.01.24		
39.	Создание проекта поздравительная открытка «С Новым годом!».	Создание проекта поздравительная открытка «С Новым годом!».	Программа MicrosoftWord	1		1	31.01.24		
40.	Создание проекта поздравительная открытка «8 марта – праздник мам»	Создание проекта поздравительная открытка «8 марта – праздник мам»	Презентация Программа MicrosoftWord	1	1		31.01.24		
41.	Создание проекта поздравительная открытка «8 марта – праздник мам»	Создание проекта поздравительная открытка «8 марта – праздник мам»	Программа MicrosoftWord	1		1	07.02.24		
42.	Создание проекта поздравительная открытка «8 марта – праздник мам»	Создание проекта поздравительная открытка «8 марта – праздник мам»	Программа MicrosoftWord	1		1	07.02.24		
43.	Создание проекта поздравительная открытка «8 марта – праздник мам»	Создание проекта поздравительная открытка «8 марта – праздник мам»	Программа MicrosoftWord	1		1	14.02.24		
<b>IX</b>	<b>Создание проекта статья в стенгазету</b>			<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>			
44.	Создание проекта статья в стенгазету «Мой поселок».	Создание проекта статья в стенгазету (в формате колонок) «Мой поселок».	Презентация Программа MicrosoftWord	1	1		14.02.24		
45.	Создание проекта статья в стенгазету «Мой поселок».	Создание проекта статья в стенгазету (в формате колонок) «Мой поселок».	Программа MicrosoftWord	1		1	21.02.24		

46.	Создание проекта статья в стенгазету «Мой поселок».	Создание проекта статья в стенгазету (в формате колонок) «Мой поселок».	Программа MicrosoftWord	1		1	21.02.24		
47.	Создание проекта статья в стенгазету «Мой поселок».	Создание проекта статья в стенгазету (в формате колонок) «Мой поселок».	Программа MicrosoftWord	1		1	28.02.24		
48.	Создание проекта статья в стенгазету «Мой поселок».	Создание проекта статья в стенгазету (в формате колонок) «Мой поселок».	Программа MicrosoftWord	1		1	28.02.24		
49.	Создание проекта статья в стенгазету «Мой поселок».	Создание проекта статья в стенгазету (в формате колонок) «Мой поселок».	Программа MicrosoftWord	1	1		06.03.24		
<b>X</b>	<b>Работа с таблицами</b>			<b>11</b>	<b>2</b>	<b>9</b>			
50.	Создание таблиц	Создание таблиц, ввод текста.	Презентация Программа MicrosoftWord	1	1		06.03.24		
51.	Создание таблиц	Создание таблиц, ввод текста.	Программа MicrosoftWord	1		1	13.03.24		
52.	Создание таблиц	Создание таблиц, ввод текста.	Программа MicrosoftWord	1		1	13.03.24		
53.	Форматирование текста	Форматирование текста, изменение направления текста.	Презентация Программа MicrosoftWord	1	1		20.03.24		
54.	Форматирование текста	Форматирование текста, изменение направления текста.	Программа MicrosoftWord	1		1	20.03.24		
55.	Форматирование текста	Форматирование текста, изменение направления текста.	Программа MicrosoftWord	1		1	03.04.24		
56.	Изменение структуры таблицы	Изменение структуры таблицы: добавление и удаление строк и столбцов.	Программа MicrosoftWord	1		1	03.04.24		
57.	Изменение структуры таблицы	Изменение ширины столбцов и ячеек, объединение и разбивка ячеек.	Программа MicrosoftWord	1		1	10.04.24		
58.	Изменение структуры таблицы	Изменение ширины столбцов и ячеек, объединение и разбивка ячеек.	Программа MicrosoftWord	1		1	10.04.24		
59.	Форматирование таблиц	Форматирование таблиц: добавление границ и заливки.	Программа MicrosoftWord	1		1	17.04.24		

60.	Форматирование таблиц	Форматирование таблиц: добавление границ и заливки.	Программа MicrosoftWord	1		1	17.04.24		
<b>XI</b>	<b>Создание проекта «Календарь»</b>			<b>7</b>	<b>1</b>	<b>6</b>			
61.	Создание проекта «Календарь».	Определение проекта. Что такое календарь? Виды календарей.	Презентация Программа MicrosoftWord	1	1		24.04.24		
62.	Создание проекта «Календарь».	Создание проекта «Календарь».	Программа MicrosoftWord	1		1	24.04.24		
63.	Создание проекта «Календарь».	Создание проекта «Календарь».	Программа MicrosoftWord	1		1	08.05.24		
64.	Создание проекта «Календарь».	Создание проекта «Календарь».	Программа MicrosoftWord	1		1	08.05.24		
65.	Создание проекта «Календарь».	Создание проекта «Календарь».	Программа MicrosoftWord	1		1	15.05.24		
66.	Создание проекта «Календарь».	Создание проекта «Календарь».	Программа MicrosoftWord	1		1	15.05.24		
67.	Создание проекта «Календарь».	Создание проекта «Календарь».	Программа MicrosoftWord	1		1	22.05.24		
<b>XII</b>	<b>Итоговое занятие</b>			<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>			
68.	Итоговое занятие	Повторение изученного материала за год.	Дидактический материал	1		1	22.05.24		
<b>Итого часов за II полугодие</b>				<b>36</b>	<b>8</b>	<b>28</b>			
<b>Итого часов за год</b>				<b>68</b>	<b>16</b>	<b>52</b>			

**Календарно – тематическое планирование на 2023-2024 учебный год  
наименование кружка «Компьютерный мир» 4 год обучения Модуль № 4 «Мир презентации» IV группа  
руководитель Сивкова Е.А.**

№ п/п	Тема занятия	Содержание занятия	Учебно-методическое обеспечение	Количество часов			Дата проведения занятия по плану	Фактическая дата проведения занятия	Примечание
				всего	теория	практика			
<b>I</b>	<b>Вводное занятие</b>			<b>2</b>	<b>1</b>	<b>1</b>			
1.	Безопасность при работе с компьютером	Правила поведения в кабинете «Компьютерный мир».	Презентация «Правила поведения в кабинете «Компьютерный мир».	1	1		01.09.23		
2.	Входной контроль	Входной контроль	Тестирование	1		1	01.09.23		
<b>II</b>	<b>Всемирная компьютерная сеть Internet</b>			<b>10</b>	<b>3</b>	<b>7</b>			
3.	Интернет сегодня	Понятие Internet	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1	1		08.09.23		
4.	Устройство сети Internet	Устройство сети Internet	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1	1		08.09.23		
5.	Устройство сети Internet	Устройство сети Internet	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	15.09.23		
6.	Сайт (определение)	Сайт (определение)	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1	1		15.09.23		
7.	Страничка	Страничка	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	22.09.23		
8.	Страничка	Страничка	Браузер Internet Explover	1		1	22.09.23		
9.	Что такое браузер?	Определение браузера.	Программа	1		1	29.09.23		

			MicrosoftPowerPoint 2007						
10.	Интерфейс Internet Explorer	Интерфейс Internet Explorer	Браузер Internet Explorer	1		1	29.09.23		
11.	Интерфейс Internet Explorer	Интерфейс Internet Explorer	Браузер Internet Explorer	1		1	06.10.23		
12.	Что такое электронная почта	Электронная почта – понятие. Создание электронной почты	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	06.10.23		
<b>III</b>	<b>Знакомство с программой для создания презентаций MicrosoftOfficePowerPoint</b>			<b>6</b>	<b>2</b>	<b>4</b>			
13.	Программа подготовки презентаций MicrosoftOfficePowerPoint	Программа подготовки презентаций MicrosoftOfficePowerPoint	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1	1		13.10.23		
14.	Программа подготовки презентаций MicrosoftOfficePowerPoint	Программа подготовки презентаций MicrosoftOfficePowerPoint	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1	1		13.10.23		
15.	Программа подготовки презентаций MicrosoftOfficePowerPoint	Программа подготовки презентаций MicrosoftOfficePowerPoint	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	20.10.23		
16.	Что такое компьютерная презентация?	Что такое компьютерная презентация?	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	20.10.23		
17.	Что такое компьютерная презентация?	Что такое компьютерная презентация?	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	27.10.23		
18.	Запуск программы	Запуск программы	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	27.10.23		
<b>IV</b>	<b>Правила создания презентации</b>			<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>			
19.	Правила создания презентации	Правила создания презентации	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1	1		10.11.23		
<b>V</b>	<b>Работа со слайдами</b>			<b>14</b>	<b>3</b>	<b>11</b>			
20.	Что такое слайд?	Слайд понятие. Вкладка «Главная»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1	1		10.11.23		
21.	Шаблоны и макеты слайдов	Шаблоны и макеты слайдов	Программа MicrosoftPowerPoint	1	1				

			2007						
22.	Шаблоны и макеты слайдов	Шаблоны и макеты слайдов	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	17.11.23		
23.	Шаблоны и макеты слайдов	Шаблоны и макеты слайдов	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	24.11.23		
24.	Объекты слайдов	Объекты слайдов	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	24.11.23		
25.	Объекты слайдов	Объекты слайдов	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	01.12.23		
26.	Создание слайдов	Вкладка «Дизайн»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1	1		01.12.23		
27.	Дизайн	Вкладка «Дизайн»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	08.12.23		
28.	Дизайн	Вкладка «Дизайн»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	08.12.23		
29.	Дизайн	Вкладка «Дизайн»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	15.12.23		
30.	Вставка текста	Вкладка «Вставка»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	15.12.23		
31.	Вставка текста	Вкладка «Вставка»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	22.12.23		
32.	Что такое анимация?	Понятия, что такое анимация. Виды анимации.	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1	1		22.12.23		
33.	Добавление эффектов анимации	Работа с эффектами анимации	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	29.12.23		

34.	Итоговое занятие	Повторение изученного материала за I полугодие.	Дидактический материал	1	1	-	29.12.23		
<b>Итого часов за I полугодие</b>				<b>34</b>	<b>12</b>	<b>23</b>			
<b>VI</b>	<b>Добавление эффектов анимации</b>			<b>7</b>	<b>2</b>	<b>5</b>			
35.	Добавление эффектов анимации	Работа с эффектами анимации	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	12.01.24		
36.	Добавление эффектов анимации	Работа с эффектами анимации	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	12.01.24		
37.	Добавление эффектов анимации	Работа с эффектами анимации	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	19.01.24		
38.	Добавление эффектов анимации	Работа с эффектами анимации	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	19.01.24		
39.	Добавление эффектов анимации	Работа с эффектами анимации	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	26.01.24		
40.	Добавление эффектов анимации	Работа с эффектами анимации	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	26.01.24		
<b>VII</b>	<b>Поиск информации для создания презентации в сети Internet</b>			<b>8</b>	<b>2</b>	<b>6</b>			
41.	Поиск информации.	Поиск текстовой и графической информации в сети Internet для создания презентации на тему «Мой поселок»	Браузер Internet Explover	1	1		02.02.24		
42.	Поиск информации.	Поиск текстовой и графической информации в сети Internet для создания презентации на тему «Мой поселок»	Браузер Internet Explover	1	1		02.02.24		
43.	Поиск информации.	Поиск текстовой и графической информации в сети Internet для создания презентации на тему «Мой поселок»	Браузер Internet Explover	1		1	09.02.24		
44.	Поиск информации.	Поиск текстовой и графической информации в сети Internet для создания презентации на тему «Мой	Браузер Internet Explover	1		1	09.02.24		



		поселок»							
45.	Поиск информации.	Поиск текстовой и графической информации в сети Internet для создания презентации на тему «Мой поселок»	Браузер Internet Explorer	1		1	16.02.24		
46.	Поиск информации.	Поиск текстовой и графической информации в сети Internet для создания презентации на тему «Мой поселок»	Браузер Internet Explorer	1		1	16.02.24		
47.	Поиск информации.	Поиск текстовой и графической информации в сети Internet для создания презентации на тему «Мой поселок»	Браузер Internet Explorer	1		1	01.03.24		
48.	Поиск информации.	Поиск текстовой и графической информации в сети Internet для создания презентации на тему «Мой родной поселок»	Браузер Internet Explorer	1		1	01.03.24		
<b>VIII</b>	<b>Создание проекта</b>			<b>19</b>	<b>4</b>	<b>15</b>			
49.	Создание проекта «Моя семья»	Создание проекта «Моя семья»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1	1		15.03.24		
50.	Создание проекта «Моя семья»	Создание проекта «Моя семья»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1	1		15.03.24		
51.	Создание проекта «Моя семья»	Создание проекта «Моя семья»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	22.03.24		
52.	Создание проекта «Моя семья»	Создание проекта «Моя семья»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	22.03.24		
53.	Создание проекта «Моя семья»	Создание проекта «Моя семья»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	05.04.24		
54.	Создание проекта «Моя семья»	Создание проекта «Моя семья»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	05.04.24		
55.	Создание проекта «Моя семья»	Создание проекта «Моя семья»	Программа	1		1			

	семья»		MicrosoftPowerPoint 2007						
56.	Создание проекта «Моя семья»	Создание проекта «Моя семья»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	12.04.24		
57.	Создание проекта «Моя семья»	Создание проекта «Моя семья»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	19.04.24		
58.	Создание проекта «Мой родной поселок»	Создание проекта «Мой родной поселок»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1	1		19.04.24		
59.	Создание проекта «Мой родной поселок»	Создание проекта «Мой родной поселок»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1	1		26.04.24		
60.	Создание проекта «Мой родной поселок»	Создание проекта «Мой родной поселок»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	26.04.24		
61.	Создание проекта «Мой родной поселок»	Создание проекта «Мой родной поселок»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	03.05.24		
62.	Создание проекта «Мой родной поселок»	Создание проекта «Мой родной поселок»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	03.05.24		
63.	Создание проекта «Мой родной поселок»	Создание проекта «Мой родной поселок»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	10.05.24		
64.	Создание проекта «Мой родной поселок»	Создание проекта «Мой родной поселок»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	10.05.24		
65.	Создание проекта «Мой родной поселок»	Создание проекта «Мой родной поселок»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	17.05.24		
66.	Создание проекта «Мой родной поселок»	Создание проекта «Мой родной поселок»	Программа MicrosoftPowerPoint200 7	1		1	17.05.24		
67.	Создание проекта «Мой родной поселок»	Создание проекта «Мой родной поселок»	Программа MicrosoftPowerPoint 2007	1		1	24.05.24		

<b>IX</b>	<b>Итоговое занятие</b>			<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>			
68.	Итоговое занятие	Защита проекта		1		1	24.05.24		
<b>Итого часов за II полугодие</b>				<b>32</b>	<b>6</b>	<b>24</b>			
<b>Итого часов за год</b>				<b>68</b>	<b>18</b>	<b>50</b>			

**Календарно – тематическое планирование на 2023-2024 учебный год  
наименование кружка «Компьютерный мир» 5 год обучения Модуль № 5 «Мир компьютерной графики» У группа  
руководитель Сивкова Е.А.**

№ п/п	Тема занятия	Содержание занятия	Учебно-методическое обеспечение	Количество часов			Дата проведения занятия по плану	Фактическая дата проведения занятия	Примечание
				все го	тео рия	пра ктика			
<b>I</b>	<b>Вводная тема</b>			<b>1</b>	<b>1</b>	<b>0</b>			
1.	Безопасность при работе с компьютером	Правила поведения в кабинете «Компьютерный мир».	Презентация «Правила поведения в кабинете «Компьютерный мир».	1	1		02.09.23		
2.	Входной контроль	Входной контроль	Тестирование	1	-	1	02.09.23		
<b>II</b>	<b>Компьютерная графика и её типы</b>			<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>			
3.	Компьютерная графика и её типы: растровая, векторная, трёхмерная.	Понятие компьютерной графики, первое знакомство с графическим редактором Paint.	MS Paint. Презентация.	1	1		09.09.23		
4.	Компьютерная графика и её типы: растровая, векторная, трёхмерная.	Типы компьютерной графики	MS Paint. Презентация.	1	1		09.09.23		
5.	Графический редактор Paint, TuxPaint.	Знакомство с интерфейсом MSPaint.	MS Paint. Презентация.	1	1		16.09.23		
6.	Графический редактор Paint, TuxPaint.	Знакомство с интерфейсом TuxPaint.	TuxPaint. Презентация.	1	1		16.09.23		
7.	Первое знакомство. Вызов программы.	Запуск и обзор программы MSPaint	MS Paint. Презентация.	1		1	23.09.23		
8.	Первое знакомство. Вызов программы.	Запуск и обзор программы TuxPaint	TuxPaint. Презентация.	1		1	23.09.23		
9.	Первое знакомство. Вызов программы.	Запуск и обзор программы TuxPaint	TuxPaint. Презентация.	1		1	30.09.23		
10.	Первое знакомство. Вызов программы.	Запуск и обзор программы TuxPaint	TuxPaint. Презентация.	1		1	30.09.23		
<b>III</b>	<b>Инструментарий программы Paint, TuxPaint.</b>			<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>			

11.	Инструментарий программы Paint, TuxPaint.	Инструментарий программы Paint	Презентация.MSPaint	1	1		07.10.23		
12.	Инструментарий программы Paint, TuxPaint.	Инструментарий программы TuxPaint.	TuxPaint.Презентация.	1	1		07.10.23		
13.	Меню. Палитра инструментов.	Изучение меню, палитры инструментов программы Paint	MSPaint.Презентация.	1		1	14.10.23		
14.	Меню. Палитра инструментов.	Изучение меню, палитры инструментов программы TuxPaint	TuxPaint.Презентация.	1		1	14.10.23		
15.	Сохранение выполненной работы в файле.	Сохранение выполненной работы в файле.	MSPaint,TuxPaint.Презентация.	1	1		21.10.23		
16.	Открытие файла для продолжения работы.	Открытие файла для продолжения работы.	MSPaint, TuxPaint.Презентация.	1		1	21.10.23		
<b>IV</b>	<b>Функция раскрашивания в графическом редакторе</b>			<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>			
17.	Палитра-что это такое?	Рассказ педагога.	Презентация.	1	1		28.10.23		
18.	Знакомство с инструментом «Заливка»	Знакомство с инструментом «Заливка»	MSPaint.Презентация.	1	1		28.10.23		
19.	Работа в программе «Мир информатики»	Работа в программе «Мир информатики»	Программа «Мир информатики» 1 год обучения	1	1		11.11.23		
20.	Работа в программе «Мир информатики»	Работа в программе «Мир информатики»	Программа «Мир информатики» 1 год обучения	1	1		11.11.23		
21.	Работа в программе «Мир информатики»	Работа в программе «Мир информатики»	Программа «Мир информатики» 1 год обучения	1		1	18.11.23		
22.	Раскрашивание рисунков	Раскрашивание рисунков в программе «Мир информатики»	Программа «Мир информатики» 1 год обучения Презентация.	1		1	18.11.23		
23.	Работа в графическом редакторе Paint, TuxPaint - заливка фона.	Работа в графическом редакторе Paint - заливка фона.	MSPaint.	1		1	25.11.23		
24.	Работа в графическом редакторе Paint, TuxPaint - заливка фона.	Работа в графическом редакторе TuxPaint - заливка фона.	TuxPaint.	1		1	25.11.23		
<b>V</b>	<b>Декоративное рисование</b>			<b>8</b>	<b>4</b>	<b>4</b>			
25.	Формат рисунка - понятие	Виртуальная экскурсия «Формат рисунка» с применением программы PowerPoint.	Презентация.	1	1		02.12.23		

26.	Формат рисунка - понятие	Форматы рисунка	MSPaint.Презентация.	1	1		02.12.23		
27.	Декоративное рисование.	Линии, прорисовка геометрических тел, узоры, цвет	MSPaint.Презентация.	1	1		09.12.23		
28.	Декоративное рисование.	Техника рисунка: линия штрих. Составления орнамента из линий.	MSPaint.Презентация.	1	1		09.12.23		
29.	Декоративное рисование.	Знакомство с геометрическим орнаментом.	MSPaint.	1		1	16.12.23		
30.	Декоративное рисование.	Рисование геометрического орнамента	MSPaint.	1		1	16.12.23		
31.	Сохранение рисунка в различных форматах	Сохранение рисунка в различных форматах	MSPaint.Презентация.	1		1	23.12.23		
32.	Тематическое рисование «Мой дом»	Виртуальная экскурсия «Дома мира» с применением программы PowerPoint.	Презентация.	1	1		23.12.23		
33.	Тематическое рисование «Мой дом»	Изучение инструментов для тематического рисования	Презентация.	1	1		30.12.23		
34.	Итоговое занятие	Повторение изученного материала за полгода.	Дидактический материал	1		1	30.12.23		
<b>Итого часов за I полугодие</b>				<b>34</b>	<b>18</b>	<b>16</b>			
<b>VI</b>	<b>Тематическое рисование «Мой дом»</b>			<b>11</b>	<b>2</b>	<b>9</b>			
35.	Тематическое рисование «Мой дом»	Составление схематического плана	MSPaint.	1		1	13.01.24		
36.	Тематическое рисование «Мой дом»	Рисование в программе Paint (фасад дома)	MSPaint.	1		1	13.01.24		
37.	Тематическое рисование «Мой дом»	Рисование в программе Paint (план дома)	MSPaint.	1		1	20.01.24		
38.	Тематическое рисование «Мой дом»	Рисование в программе Paint (свою комнату)	MSPaint.	1		1	20.01.24		
39.	Тематическое рисование «Мой дом»	Рисование в программе Paint (дом будущего)	MSPaint.	1		1	27.01.24		
40.	Тематическое рисование «Мой дом»	Рисование в программе TuxPaint (свою комнату)	TuxPaint	1		1	27.01.24		
41.	Тематическое рисование «Мой дом»	Рисование в программе TuxPaint (дом будущего)	TuxPaint	1		1	03.02.24		
42.	Тематическое рисование «Мой дом»	Рисование в программе TuxPaint(квартира будущего)	TuxPaint	1		1	03.02.24		
43.	Тематическое рисование «Мой дом»	Выставка рисунков.		1		1	10.02.24		
<b>VII</b>	<b>Функция копирования. Составление рисунка.</b>			<b>6</b>	<b>3</b>	<b>3</b>			
44.	Функция копирования.	Изучение горячие кнопки копирования	Презентация.	1	1		10.02.24		

45.	Функция копирования.	Для чего нужно копирование	Презентация.	1	1		17.02.24		
46.	Функция копирования.	Функция копирования	Презентация.	1	1		17.02.24		
47.	Составление рисунка.	Как составить рисунок	MSPaint.	1		1	24.02.24		
48.	Составление рисунка.	Как составить рисунок	MSPaint.	1		1	24.02.24		
49.	Составление рисунка.	Как составить рисунок	MSPaint.	1		1	02.03.24		
<b>VIII</b>	<b>Тематическое рисование «Поздравительная открытка»</b>			<b>10</b>	<b>2</b>	<b>8</b>			
50.	Что такое открытка?	Виртуальная экскурсия «Открыток» с применением программы PowerPoint.	Презентация.	1	1		02.03.24		
51.	Требования к поздравительной открытке	Требования к поздравительной открытке	Презентация.	1	1		09.03.24		
52.	Требования к поздравительной открытке	Требования к поздравительной открытке	Презентация.	1		1	09.03.24		
53.	Работа в графическом редакторе Paint, TuxPaint.	Работа в графическом редакторе Paint, TuxPaint.	MSPaint, TuxPaint.	1		1	16.03.24		
54.	Составление рисунка с вставкой текста в изображение.	Составление рисунка с вставкой текста в изображение.	MSPaint.	1		1	16.03.24		
55.	Составление рисунка с вставкой текста в изображение.	Составление рисунка с вставкой текста в изображение.	MSPaint.	1		1	23.03.24		
56.	Тематическое рисование «Поздравительная открытка».	Поздравительная открытка «23 февраля»	MSPaint.	1		1	23.03.24		
57.	Тематическое рисование «Поздравительная открытка».	Поздравительная открытка «8 марта»	MSPaint.	1		1	06.04.24		
58.	Тематическое рисование «Поздравительная открытка».	Поздравительная открытка «8 марта»	MSPaint.	1		1	06.04.24		
59.	Тематическое рисование «Поздравительная открытка».	Поздравительная открытка «8 марта»	MSPaint.	1		1	13.04.24		
<b>IX</b>	<b>Пейзаж (понятие)</b>			<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>			
60.	Что такое пейзаж?	Понятие пейзажа, примеры, понятия пространство, ближе, дальше, за, около, ритм, размер.	Презентация	1	1		13.04.24		
61.	Работа в графическом редакторе Paint, TuxPaint.	Рисование пейзажа.	Презентация	1	1		20.04.24		

62.	Выполнение серии рисунков времена года «Дерево»	Рисование пейзажа.	MSPaint.	1		1	20.04.24		
<b>X</b>	<b>Текст</b>			<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>			
63.	Вставка текста в изображение	Текст как элемент графического оформления.	MSPaint.	1		1	27.04.24		
64.	Инструменты ввода текста	Изучение инструментов ввода текста	MSPaint.	1	1		27.04.24		
65.	Набор текста	Набор текста	MSPaint.	1	1		04.05.24		
66.	Копирование текста	Копирование текста в программе MSPaint.	MSPaint.	1	1		04.05.24		
67.	Редактирование текста	Редактирование текста в программе MSPaint.	MSPaint.	1		1	11.05.24		
<b>XI</b>	<b>Итоговое занятие</b>			<b>1</b>	<b>0</b>	<b>1</b>			
68.	Итоговое занятие	Повторение изученного за год материала.	Дидактический материал	1		1	11.05.24		
	<b>Итого часов за II полугодие</b>			<b>34</b>	<b>10</b>	<b>24</b>			
	<b>Итого часов за год</b>			<b>68</b>	<b>28</b>	<b>40</b>			