

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
дополнительного образования «Центр Гранит»  
городского округа Тольятти

Принята  
на педагогическом совете  
протокол № 1 от "31" августа 2020 г

Утверждаю

Директор



МБОУДО «Центр Гранит»

П.А. Завьялов

"31" августа 2020 г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

**«Азы компьютерной грамотности»**

технической направленности

Срок реализации программы 2 года

Возраст учащихся 7-11 лет

Составитель:

Адоевская Н.В. педагог

дополнительного образования

Тольятти- 2020

## Оглавление

1. Пояснительная записка . . . . .	3
2. Модули программы . . . . .	8
3. Учебно-тематические планы модулей программы . . . . .	8
4. Содержание модулей программы. . . . .	14
5. Материально-техническое обеспечение программы . . . . .	19
6. Методическое обеспечение программы . . . . .	20
7. Ожидаемые результаты . . . . .	21
8. Формы контроля ожидаемых результатов . . . . .	22
9. Список рекомендуемой литературы . . . . .	23

## 1. Пояснительная записка

### **Краткая аннотация**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Азы компьютерной грамотности» включает в себя 6 тематических модулей. Программа направлена на овладение начальными знаниями и основными навыками работы за компьютером, а также использование компьютера в игровой деятельности. Изучая программу, учащиеся смогут осознать роль компьютера в жизни человека. Данная программа разработана с учётом интересов учащихся младшего школьного возраста.

**Направленность** дополнительной общеразвивающей программы «Азы компьютерной грамотности» техническая.

**Актуальность программы** определяется тем, что сегодня любой человек, независимо от возраста и профессии, должен владеть компьютером: без этого невозможна жизнь в информационном обществе. Программа «Азы компьютерной грамотности» нацелена на формирование этих навыков уже с раннего возраста, что сегодня особо актуально.

**Новизна программы** состоит в том, что она разработана с учётом современных тенденций в образовании по принципу блочно-модульного освоения материала, что максимально отвечает запросу социума на возможность выстраивания ребёнком индивидуальной образовательной траектории.

**Возраст детей:** Программа рассчитана на детей в возрасте 7 – 11 лет. Дети этого возраста очень активны, вместе с тем, не умеют долго концентрировать свое внимание на чем-либо, поэтому важна смена деятельности. На занятиях по программе «Азы компьютерной грамотности» подача нового материала чередуется с разгадыванием кроссвордов, играми, викторинами.

**Срок реализации программы:** 2 года, включает в себя 6 модулей (объем – 216 часов). Наличие относительно самостоятельных учебных модулей в структуре образовательной программы позволяет детям приступать к ее изучению с любого модуля, а также формировать на занятиях разновозрастные группы обучающихся в зависимости от уровня их готовности.

На первом году обучения в рамках первого модуля «Путешествие в мир компьютера», рассчитанного на 36 учебных часа, учащиеся получают первичные теоретические знания (знакомятся с устройством компьютера, принципами работы в Windows) и приобретают практические навыки. В рамках второго модуля «Познавательный мир компьютера», рассчитанного на 33 учебных часа, обучающиеся знакомятся со Стандартными программами в Windows, основами работы в программе Nikita. В рамках третьего модуля «Игровой мир компьютера», рассчитанного на 39 учебных часа, ребята получают первичные представления о графическом редакторе Paint и текстовом редакторе Word, осваивают развивающие игры «AirXonix» и «Happy». На втором году обучения в рамках четвертого модуля «Занимательный мир компьютера», рассчитанного на 34 часа, дети знакомятся с историей возникновения компьютера и закрепляют полученные ранее теоретические и практические знания (программы Paint, Word). В рамках пятого

модуля «Удивительный мир компьютера», рассчитанного на 57 учебных часа, обучающиеся знакомятся с новыми программами Power Point, Pencil, познают азы проектной деятельности. Шестой модуль «Мир Интернета», рассчитанный на 17 учебных часа, предполагает знакомство с сетью Internet.

Таким образом, модульное построение программы позволяет не только гибко подстраиваться под интересы учащихся, но и осуществлять обмен опытом и знаниями между детьми, так как на занятиях компьютерной грамотности они активно используют не только знания, умения и навыки (ЗУНы), полученные в системе дополнительного образования, но и ЗУНы, приобретенные в повседневной жизни, в общеобразовательной школе.

**Форма организации деятельности** по программе «Азы компьютерной грамотности» - групповая (разновозрастные группы).

**Форма обучения** воспитанников:

- занятие;
- практическая работа;
- защита проекта.

**Режим занятий**

Занятия проводятся 3 часа в неделю. Продолжительность каждого занятия – 30 минут для детей в возрасте до 10 лет и 45 минут для остальных учащихся. Перерыв между занятиями составляет не менее 10 минут.

**Наполняемость учебных групп** составляет 10-15 человек.

**Педагогическая целесообразность** заключается в применяемом на занятиях деятельностном подходе, который позволяет максимально продуктивно усваивать материал путём смены способов организации работы. Тем самым педагог стимулирует познавательные интересы учащихся и развивает их практические навыки. В программу включены коллективные практические занятия, развивающие коммуникативные навыки и способность работать в команде. Практические занятия помогают развивать у детей воображение, внимание, творческое мышление, умение свободно выражать свои чувства и настроения, работать в коллективе. Использование данного подхода при реализации программы позволяет формировать у учащихся устойчивые навыки работы за компьютером.

Информационно-коммуникационные технологии позволяют увеличить поток информации по содержанию предмета и методическим вопросам. В ходе занятий используются мультимедийные презентации, различные игры, викторины на темы по данной программе.

**Цель реализации программы:** Содействие формированию у учащихся навыков работы с персональным компьютером.

**Задачи реализации программы**

Обучающие:

- сформировать систему знаний, понятий, обеспечивающих возможность работы на компьютере;
- сформировать основные навыки, необходимые в работе с компьютером.

Развивающие:

- развить абстрактно-логическое и наглядно-образное мышление, типы памяти, основные мыслительные операции, основные свойства внимания;
- развить самостоятельность, наблюдательность, творческие способности и наклонности детей;
- развить умение работать в группе.

#### Воспитательные:

- воспитать уважительное отношение к деятельности других ребят;
- воспитать интерес к предмету;
- воспитать аккуратность, дисциплинированность и культуру поведения.

#### **Планируемые результаты**

##### Личностные:

- дружелюбность и чувство товарищества;
- усидчивость и терпение;
- инициативность;
- установка на процесс и результат;
- положительное отношение к процессу учения, к приобретению знаний и умений, стремление преодолевать возникающие затруднения;
- бережное отношение к материальным и духовным ценностям, формирование установки на безопасный, здоровый образ жизни;
- самоорганизация (умение организовать себя и свое рабочее место);
- осознанность в отношении к себе как к индивидуальности и, одновременно, как к члену общества с ориентацией на проявление доброго отношения к людям, уважения к их труду, на участие в совместных делах, на помощь людям, в том числе сверстникам.

##### Метапредметные:

##### Познавательные:

- анализировать информацию;
- преобразовывать познавательную задачу в практическую;
- выделять главное, осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения;
- прогнозировать результат.

##### Регулятивные:

- планировать, контролировать и оценивать учебные действия в соответствии с поставленной задачей и условием её реализации в процессе познания;
- понимать причины успеха/неуспеха учебной деятельности;
- конструктивно действовать даже в ситуациях неуспеха;
- самостоятельно учитывать выделенные педагогом ориентиры действия в новом материале;

- вносить коррективы в действие после его завершения на основе оценки и учета характера сделанных ошибок;
- адекватно воспринимать предложения и оценку педагогов, товарищей и родителей;
- готовность оценивать свой труд, принимать оценки одноклассников, педагогов, родителей.

*Коммуникативные:*

- учитывать разные мнения и интересы и обосновывать свою позицию;
- приходить к общему решению в совместной работе (сотрудничать с одноклассниками);
- сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях;
- не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций

Предметные результаты.

Модульный принцип построения программы предполагает описание предметных результатов в каждом конкретном модуле.

## **Критерии оценки знаний, умений и навыков**

### **при освоении программы**

Для того чтобы оценить освоение программы, в течение года используются следующие методы диагностики: собеседование, наблюдение, анкетирование, выполнение отдельных творческих заданий, тестирование, участие в конкурсах, викторинах.

По завершению учебного плана каждого модуля оценивание знаний проводится посредством викторины, интеллектуальной игры или интерактивного занятия.

Применяется 3-х балльная система оценки знаний, умений и навыков учащихся (выделяется три уровня: ниже среднего, средний, выше среднего). Итоговая оценка результативности освоения программы проводится путём вычисления среднего показателя, основываясь на суммарной составляющей по итогам освоения 3-х модулей.

Уровень освоения программы ниже среднего – ребёнок овладел менее чем 50% предусмотренных знаний, умений и навыков, испытывает серьёзные затруднения при работе с учебным материалом; в состоянии выполнять лишь простейшие практические задания педагога.

Средний уровень освоения программы – объём усвоенных знаний, приобретённых умений и навыков составляет 50-70%; работает с учебным материалом с помощью педагога; в основном, выполняет задания на основе образца; удовлетворительно владеет теоретической информацией по темам курса.

Уровень освоения программы выше среднего – учащийся овладел на 70-100% предусмотренным программой учебным планом; работает с учебными материалами самостоятельно, не испытывает особых трудностей; выполняет практические задания с элементами творчества; свободно владеет теоретической информацией по курсу, применяет полученную информацию на практике.

#### **Формы контроля качества образовательного процесса:**

- собеседование,
- наблюдение,
- анкетирование,
- выполнение творческих заданий,
- тестирование,
- участие в конкурсах, викторинах в течение года.

## **2. Модули программы**

<b>№ модуля</b>	<b>Название модуля</b>	<b>Количество часов в модуле</b>
1.	Путешествие в мир компьютера	<b>36</b>
2.	Познавательный мир компьютера	<b>33</b>
3.	Игровой мир компьютера	<b>39</b>
4.	Занимательный мир компьютера	<b>34</b>
5.	Удивительный мир компьютера	<b>57</b>
6.	Мир Интернета	<b>17</b>
<b>ИТОГО</b>		<b>216</b>

### **3. Учебно-тематические планы модулей программы**

#### **3.1. Первый модуль «Путешествие в мир компьютера»**

**Цель:** ознакомление с составляющими частями компьютера, основными и дополнительными устройствами; с основами работы в Windows.

#### **Предметные ожидаемые результаты**

*Обучающиеся должны знать:*

- правила техники безопасности на занятиях и при участии в конкурсах, игровых программах и мероприятиях;
- правила поведения в общественных местах;
- правила работы в компьютерном классе;

- части компьютера и их значение;
- значение кнопок на клавиатуре.

*Обучающиеся должны уметь:*

- соблюдать требования пожарной безопасности;
- включать, выключать компьютер;
- работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь);
- управлять компьютером с помощью «Меню».

*Обучающиеся должны иметь представление:*

- об основных и дополнительных устройствах компьютера.

### **Учебно-тематический план**

№ п/п	Тема	Количество часов			
		Теория	Практика	Контроль	Всего
1.	Тема 1. Введение. Применение и комплектующие компьютера	5	1	-	6
2.	Тема 2. Основы работы в Windows	14	16	-	30
<b>ИТОГО</b>		<b>36</b>			

### **3.2. Второй модуль «Познавательный мир компьютера»**

**Цель:** ознакомление со стандартными программами и с принципами работы в программе Nikita.

#### **Предметные ожидаемые результаты**

*Обучающиеся должны знать:*

- правила работы в программе Калькулятор;
- правила работы в программе Блокнот;
- правила работы в программе Nikita.

*Обучающиеся должны уметь:*

- запускать стандартные программы;
- выполнять операции в Калькуляторе;
- набирать и исправлять тексты в Блокноте;
- работать в программе Nikita;
- работать на клавиатурном тренажере Nikita «Babby»;

*Обучающиеся должны иметь представление:*

- о стандартных программах;



- о программе Nikita.

### Учебно-тематический план

1.	Тема 1. Введение. Стандартные программы	4	6	-	10
2.	Тема 2. Программа Nikita	6	16	-	22
3.	Тема 3. Промежуточный контроль.	-	-	1	1
<b>ИТОГО</b>					<b>33</b>

### 3.3. Третий модуль «Игровой мир компьютера»

**Цель:** ознакомление с графическим редактором Paint и текстовым редактором Word; с развивающими обучающими компьютерными играми.

#### **Предметные ожидаемые результаты**

*Обучающиеся должны знать:*

- правила работы в графическом редакторе Paint;
- правила работы в текстовом редакторе Word;
- правила прохождения развивающих компьютерных игр.

*Обучающиеся должны уметь:*

- рисовать и раскрашивать в графическом редакторе Paint;
- пользоваться панелью инструментов;
- пользоваться палитрой цветов;
- набирать и форматировать текст в текстовом редакторе Word;
- пользоваться панелью инструментов;
- пользоваться «Меню»;
- ориентироваться в развивающих компьютерных играх.

*Обучающиеся должны иметь представление:*

- о графическом редакторе Paint;
- о текстовом редакторе Word;
- о развивающих компьютерных играх

### Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Количество часов			
		Теория	Практика	Контроль	Всего
1.	Тема 1. Введение. Графический редактор Paint	5	10	-	15
2.	Тема 2. Текстовый редактор Word	5	8	-	13
3.	Тема 3. Развивающие обучающие игры «AirXonix» и «Happy»	2	6	-	8
4.	Тема 4. Подведение итогов изучения курса «Азы компьютерной грамотности» первого года обучения	1	1	-	2
5.	Тема 5. Итоговый контроль.	-	-	1	1
<b>ИТОГО</b>					<b>39</b>

#### 3.4. Четвертый модуль «Занимательный мир компьютера»

**Цель:** ознакомление с историей возникновения и развития компьютера; закрепление и знаний и умений работы в редакторах Paint и Word.

#### **Предметные ожидаемые результаты**

*Обучающиеся должны знать:*

- правила техники безопасности на занятиях и при участии в конкурсах, игровых программах и мероприятиях;
- правила поведения в общественных местах;
- правила работы в компьютерном классе;
- виды компьютерной информации;
- понятие «информация»;
- правила работы с инструментами в графическом редакторе Paint;
- понятие «орнамент»;
- основы работы с фрагментами;
- правила создания и форматирования списков в текстовом редакторе Word;
- правила создания и редактирования таблиц;

- виды стилей;
- текстовые эффекты;
- правила оформления текстовых объектов.

*Обучающиеся должны уметь:*

- работать в графическом редакторе Paint;
- проектировать и создавать орнамент;
- работать в текстовом редакторе Word;
- создавать и форматировать списки;
- создавать и редактировать таблицы;
- работать с применением различных стилей;
- применять текстовые эффекты;
- добавлять графику в текстовый объект.

*Обучающиеся должны иметь представление:*

- об истории развития компьютера;
- о графическом редакторе Paint;
- о текстовом редакторе Word;

### **Учебно-тематический план**

1.	Тема 1. Введение. История возникновения компьютера	3	-	-	3
2.	Тема 2. Графический редактор Paint	3	8	-	11
3.	Тема 3. Текстовый редактор Word	7	13	-	20
<b>ИТОГО</b>					<b>34</b>

### **3.5. Пятый модуль «Удивительный мир компьютера»**

**Цель:** ознакомление с графическим редактором Power Point, обучение проектной деятельности, созданию проектов; ознакомление с программой Pencil и техникой создания анимации.

### **Предметные ожидаемые результаты**

*Обучающиеся должны знать:*

- правила работы в графическом редакторе Power Point;
- меню и панель инструментов;
- технику создания слайдов;
- правила оформления слайдов;
- правила оформления текстовых объектов;
- эффекты в графическом редакторе Power Point;
- правила создания презентации;
- основы создания проектов в программе Power Point;
- правила работы в программе Pencil;
- технику создания кадра;
- слои программы Pencil;
- основы создания анимации.

*Обучающиеся должны уметь:*

- работать в графическом редакторе Power Point;
- создавать слайды;
- создавать и представлять презентацию;
- создавать и защищать проекты;
- создавать анимацию.

*Обучающиеся должны иметь представление:*

- о графическом редакторе Power Point;
- о проектировании;
- о программе Pencil.

### Учебно-тематический план

1.	Тема 1. Введение. Графический редактор Power Point	9	16	-	25
2.	Тема 2. Создание проектов в программе Power Point	4	10	-	14
3.	Тема 3. Знакомство с программой Pencil	6	11	-	17
4.	Тема 4. Промежуточный контроль.	-	-	1	1
<b>ИТОГО</b>					<b>57</b>

### 3.6. Шестой модуль «Мир Интернета»

**Цель:** ознакомление с Internet; повторение пройденных развивающих компьютерных игр и освоение новых.

#### Предметные ожидаемые результаты

*Обучающиеся должны знать:*

- правила работы в компьютерной сети Internet;
- правила нахождения и сохранения нужной информации при работе в Internet;
- правила прохождения развивающих компьютерных игр.

*Обучающиеся должны уметь:*

- находить и сохранять информацию из Internet;
- ориентироваться в развивающих компьютерных играх.

*Обучающиеся должны иметь представление:*

- о глобальной компьютерной сети Internet;
- о развивающих компьютерных играх.

### Учебно-тематический план

1.	Тема 1. Введение. Знакомство с Internet	3	4	-	7
2.	Тема 2. Развивающие обучающие игры: повторение игр «AirXonix» и «Happy». Знакомство с играми «Санта Клаус» и «Giza»	2	5	-	7
3.	Тема 3. Подведение итогов изучения курса «Азы	1	1	-	2

	компьютерной грамотности» второго года обучения				
4.	Тема 4. Итоговый контроль	-	-	1	1
<b>ИТОГО</b>		<b>17</b>			

#### 4. Содержание модулей программы

##### 4.1. Первый модуль «Путешествие в мир компьютера»

###### *Тема 1. Введение. Применение и комплектующие компьютера*

*Теория:* Введение. Правила поведения и работы в компьютерном классе. Техника безопасности. Применение компьютеров. Значение компьютеров в жизни человека. Знакомство с многообразием компьютерной техники. Составляющие части компьютера. Основные устройства компьютера. Дополнительные устройства компьютера.

*Практика:* Игра «Компьютер и его комплектующие».

###### *Тема 2. Основы работы с Windows*

*Теория:* Пользовательский интерфейс. Рабочий стол и панель задач. Знакомство с меню. Работа с клавиатурой. Работа с мышью. Правила набора и редактирования текста. Основные элементы окна программы. Работа с окнами. Диалоговые окна. Кнопки на панели задач. Строка меню. Меню «Вид». Справочная система. Файловая система. Создание файлов, их назначение. Работа с окнами «Открыть» и «Сохранить как». Создание папок. Выделение файлов и папок. Копирование и перемещение файлов и папок. Переименование файлов и папок. Удаление и восстановление файлов и папок. Поиск файлов и папок. Создание значков на Рабочем столе. Знакомство с Корзиной.

*Практика:* Выполнение заданий на Рабочем столе с помощью клавиатуры и мыши. Создание файлов и папок, их сохранение, выделение, копирование, перемещение, переименование, удаление, восстановление и поиск. Создание значков.

##### 4.2. Второй модуль «Познавательный мир компьютера»

###### *Тема 1. Введение. Стандартные программы*

*Теория:* Запуск стандартных программ. Калькулятор. Блокнот. Настройка страницы в программе Блокнот. Правка текста в программе Блокнот. Операции с выделенным текстом. Буфер обмена.

*Практика:* Выполнение операций в «Калькуляторе». Набор и правка текста в программе «Блокнот».

###### *Тема 2. Программа Nikita*

*Теория:* Знакомство с принципами работы в программе Nikita. Знакомство с разделами программы Nikita «Тренировка памяти» и «Найди лишнее».

*Практика:* Работа на клавиатурном тренажёре Nikita «Babby». Отработка навыков работы на клавиатуре. Выполнение заданий в разделах «Тренировка памяти» и «Найди лишнее».

*Тема 3. Промежуточный контроль. Подведение итогов изучения первого и второго модуля.*

Выполнение тестов по материалу тем 1-2 модуля.

### **4.3. Третий модуль «Игровой мир компьютера»**

*Тема 1. Введение. Графический редактор Paint*

*Теория:* Знакомство с графическим редактором Paint. Назначение и возможности редактора Paint. Запуск графического редактора Paint. Панель инструментов. Палитра цветов. Инструменты свободного рисования объектов. Графические примитивы. Инструмент «Заливка». Создание рисунка. Сохранение рисунка.

*Практика:* Выполнение графических заданий с помощью инструментов Заливка, Ластик, Карандаш, Кисть, Лупа, Шлейф, Прямая линия, Кривая линия, Прямоугольник, Круг, Эллипс. Рисование стандартных фигур. Создание и сохранение рисунка. Создание поздравительных открыток «С Новым годом!» и «8 марта».

*Тема 2. Текстовый редактор Word*

*Теория:* Знакомство с текстовым редактором Word. Основные возможности текстового редактора Word. Запуск программы. Обзор рабочей среды редактора Word. Основные термины. Меню и панель инструментов. Создание, открытие и сохранение документа. Набор текста. Ввод символов. Выделение текста. Форматирование текста.

*Практика:* Набор текстов, их форматирование и сохранение. Набор поздравления «8 марта».

*Тема 3. Развивающие обучающие игры «AirХonix» и «Нарру»*

*Теория:* Обзор жанров компьютерных игр. Управление компьютерными играми. Отличие развивающих игр от других игр. Знакомство с развивающими играми «AirХonix» и «Нарру». Объяснение сути и правил игр.

*Практика:* Преодоление препятствий и прохождение туров в играх «AirХonix» и «Нарру».

*Тема 4. Подведение итогов изучения курса программы «Азы компьютерной грамотности» первого года обучения*

*Теория:* Повторение пройденного материала за весь год. Подведение итогов.

*Практика:* Игра «Угадайка». Отгадывание загадок, разгадывание ребусов на тему «Компьютер».

*Тема 5. Итоговый контроль*

Выполнение тестов по материалу тем 1 – 3 модуля.

#### **4.4. Четвертый модуль «Занимательный мир компьютера»**

##### *Тема 1. Введение. История возникновения компьютера*

*Теория:* Введение. Правила поведения и работы в кабинете информатики. Техника безопасности. История развития компьютера. Обзор, как выглядели первые компьютеры. Понятие об «информации». Виды компьютерной информации. Дискуссия на тему «Компьютер – цель или средство?».

##### *Тема 2. Графический редактор Paint*

*Теория:* Инструменты программы Paint: Надпись, Выделение, Масштаб. Основы работы с фрагментами. Копирование и вставка элементов рисунка. Применение команд «Отразить / Повернуть». Проектирование орнамента. Изменение свойств рисунка. Исполнение надписей. Завершение рисунка. Сохранение рисунка.

*Практика:* Выполнение заданий с инструментами: Надпись, Выделение, Масштаб. Работа с фрагментами. Выполнение копирования и вставки элементов рисунка с применением команд «Отразить / Повернуть». Проектирование и создание орнамента. Сохранение рисунка с орнаментом.

##### *Тема 3. Текстовый редактор Word*

*Теория:* Правила создания и форматирования списков. Создание и редактирование таблиц. Понятие о стилях. Виды стилей. Знакомство с текстовыми эффектами. Правила оформления текстовых объектов. Графические возможности текстового редактора Word.

*Практика:* Создание и форматирование списков. Создание и редактирование таблиц. Работа с применением различных стилей. Применение текстовых эффектов. Добавление графики к текстовому объекту.

#### **4.5. Пятый модуль «Удивительный мир компьютера»**

##### *Тема 1. Введение. Графический редактор Power Point*

*Теория:* Знакомство со средой графического редактора Power Point. Основное назначение и возможности графического редактора Power Point. Объекты. Меню и панель инструментов. Группы инструментов. Параметры объекта «Слайд». Правила оформления слайдов. Техника создания слайдов. Правила оформления текстовых объектов. Добавление графики при создании слайдов. Эффекты в графическом редакторе Power Point. Добавление эффектов при создании слайдов. Изменение оформления слайдов. Сохранение слайдов. Понятие о презентации. Обучение созданию презентации.

*Практика:* Создание и оформление слайдов. Работа с текстом при создании слайдов. Работа с графикой при создании слайдов. Создание слайдов на



определенную тему. Подбор и добавление графики. Добавление эффектов. Изменение оформления слайдов. Сохранение слайдов. Создание презентации. Представление презентации в виде слайд-фильма.

### *Тема 2. Создание проектов в программе Power Point*

*Теория:* Понятие о проектной деятельности. Планирование проекта. Поиск материала для проекта. Создание и оформление проекта. Подготовка к защите проекта.

*Практика:* Разработка проектов (индивидуальная или групповая). Поиск необходимого материала для создания проектов. Создание и защита проектов.

### *Тема 3. Знакомство с программой Pencil*

*Теория:* Знакомство с графическим редактором Pencil. Назначение и возможности графического редактора Pencil. Меню и панель инструментов. Понятие о компьютерной анимации. Кадр. Создание кадров. Сохранение кадров. Слои программы Pencil. Создание анимации.

*Практика:* Создание и сохранение кадров. Работа со слоями. Создание анимации.

### *Тема 4. Промежуточный контроль. Подведение итогов изучения четвертого и пятого модуля*

Выполнение тестов по материалу тем 4-5 модуля.

## **4.6. Шестой модуль «Мир Интернета»**

### *Тема 1. Введение. Знакомство с Internet*

*Теория:* Глобальная компьютерная сеть Internet: история развития, функции, ресурсы, возможности. Роль Internet в жизни современного человека. Основные службы в Internet. Типы поисковых служб. Работа с поисковыми службами. Приёмы эффективного поиска информации. Поиск информации на определённую тему. Копирование и сохранение найденной информации.

*Практика:* Работа по поиску определённой информации в Internet. Копирование и сохранение найденной информации.

### *Тема 2. Развивающие обучающие игры: повторение игр «AirXonix» и «Happy». Знакомство с играми «Санта Клаус» и «Giza».*

*Теория:* Повторение правил игр «AirXonix» и «Happy». Знакомство с развивающими играми «Санта Клаус» и «Giza». Объяснение сущности и правил этих игр.

*Практика:* Выполнение заданий, преодоление препятствий и прохождение туров в играх: «AirXonix», «Happy», «Санта Клаус» и «Giza».

### *Тема 3. Подведение итогов изучения курса программы «Азы компьютерной грамотности» второго года обучения*

*Теория:* Повторение пройденного материала за весь год. Подведение итогов.

*Практика:* Викторина «Юный информатик».

*Тема 4. Итоговый контроль*

Выполнение тестов по материалу тем 4-6 модуля.

## **5. Материально-техническое обеспечение программы**

Требования к помещению, в котором должны проводиться занятия: учебный класс.

Перечень оборудования и материалов, необходимых для занятий (на группу детей):

№ п/п	Наименование	Количество
<b>Оборудование</b>		
1.	Компьютеры	15 шт.
2.	Проектор	1 шт.
3.	Ноутбук	1 шт.
4.	Фотоаппарат	1 шт.
5.	Музыкальный центр	1 шт.
6.	Колонки	2 шт.
7.	Доска	1 шт.
8.	Интерактивная доска	1 шт.
9.	Принтер	1 шт.
<b>Канцелярские принадлежности</b>		
1.	Карандаши цветные	15 кор.
2.	Краски	15 кор.
3.	Кисти	15 шт.
4.	Карандаши простые	15 шт.
4.	Ножницы	15 шт.
5.	Линейка	15 шт.
6.	Клей канцелярский	15 шт.
7.	Клей-карандаш	15 шт.
8.	Степлер	1 шт.
<b>Материалы</b>		
1.	Бумага белая формата А-4	1 пачка
2.	Бумага цветная	15 пачек
3.	Картон	15 пачек

## **6. Методическое обеспечение программы**

### **6.1. Учебно-методические издания:**

1. Вильямс, Р., Маклин, К. Компьютеры в школе. - М.: Прогресс, 2015. – 336 с.

2. Лопарев, С.А., Болдырев, С.Н., Фомин, А.А. Основы компьютерной грамотности. - Тольятти: ТГУ, 2008. – 100 с.
3. Лопарев, С.А., Болдырев, С.Н., Фомин, А.А. Основы работы в сети Интернет. - Тольятти: ТГУ, 2008. – 89 с.
4. Макарова, Н. В. Информатика (начальный курс). - СПб.: Питер, 2011. – 160 с.
5. Никитин, А.Н., Первин, Ю.А. Компьютер – инструмент искусства. - Самара: ОАО корп. Федоров, 2017. – 240 с.
6. Первин, Ю.А. Компьютер и слово. - Самара: ОАО корп. Федоров, 2017. – 192 с.

### **6.2. Методические разработки:**

1. Викторина «Осенний калейдоскоп».
2. Конкурсная программа «Осенний город».
3. Праздник «Новогодний калейдоскоп».
4. Занятие «Сохрани здоровье сам».
5. Презентация «День космонавтики».
6. Конкурсная программа «Путешествие в страну Компьютрон».
7. Конкурсная программа «Россия – мой дом».
8. Конкурс загадок «Отгадайка».
9. Интеллектуальная игра «Школа детективов».
10. Викторина «Там, на неведомых дорожках».
11. Тест «Понятие об «информации».
12. Тест «Комплекующие компьютера».
13. Тест «Работа с инструментами».
14. Тест «Текстовый редактор Word».

### **7. Ожидаемые результаты**

1-3 модуль		4-6 модуль	
знать	уметь	знать	уметь
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ правила техники безопасности на занятиях;</li> <li>▪ правила работы в компьютерном классе;</li> <li>▪ части компьютера и их назначение;</li> <li>▪ значение кнопок на клавиатуре;</li> <li>▪ правила работы в программе</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ включать и выключать компьютер;</li> <li>▪ работать с устройствами ввода/вывода;</li> <li>▪ работать в графическом редакторе Paint;</li> <li>▪ работать в программе Nikita;</li> <li>▪ работать в текстовом редакторе Word;</li> <li>▪ выполнять</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ правила работы в развивающих компьютерных играх «Санта Клаус» и «Giza»;</li> <li>▪ правила работы в графическом редакторе PowerPoint;</li> <li>▪ правила работы в программе Pencil;</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ работать в графическом редакторе Power Point</li> <li>▪ работать в графическом редакторе Paint;</li> <li>▪ выполнять творческие задания на компьютере (создавать слайды, презентации, проекты);</li> </ul>

<p>Nikita;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ правила работы в графическом редакторе Paint;</li> <li>▪ правила работы в текстовом редакторе Word;</li> <li>▪ правила работы в развивающих компьютерных играх «AirXonix» и «Happy».</li> </ul>	<p>игровые задания в развивающих компьютерных играх «AirXonix» и «Happy»;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ выполнять творческие и игровые задания на компьютере (создавать рисунки, поздравительны е открытки).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ правила работы в сети Internet.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ выполнять игровые задания в программах «Санта Клаус» и «Giza»;</li> <li>▪ находить нужную информацию в сети Internet и сохранять ее на компьютере.</li> </ul>
---	--	---	--

## 8. Формы контроля ожидаемых результатов

Вид контроля	Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
Входной контроль	В начале учебного года	Определение уровня развития детей, выявление имеющихся знаний	Беседа, опрос, тестирование, анкетирование
Текущий контроль	В течение всего учебного года	Определение уровня усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Повышение ответственности и заинтересованности воспитанников в обучении. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Педагогическое наблюдение, опрос, практическая работа, самостоятельная работа, тестирование, анкетирование, викторина, деловая игра, творческая работа
Промежуточный контроль	По окончании полугодия	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение результатов обучения	Конкурс, творческая работа, опрос, самостоятельная работа, презентация, тестирование, анкетирование, викторина, турнир по компьютерным играм
Итоговый контроль	В конце учебного года	Определение уровня освоения программы обучающимися. Ориентирование обучающихся на дальнейшее обучение. Получение информации для совершенствования образовательной программы и методов обучения	Конкурс, опрос, творческая работа, защита проектов, тестирование, анкетирование, викторина, турнир по компьютерным играм

## 9. Список рекомендуемой литературы

### 9.1. Список рекомендуемой литературы для педагога

1. Абрамов, С.А., Зима Е.В. Начала информатики. – М.: Наука, 2016. – 246 с.
2. Бабаева, Т.И. У школьного порога. – М.: Просвещение, 2014. – 126 с.
3. Габдуллина, З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. – Волгоград: Учитель, 2018. – 156 с.
4. Горячев, А.В., Лесневский, А.С. Информатика 1-6 класс. Пропедевтический курс. – М.: изд. дом Дрофа, 2013.- 234 с.
5. Зарецкий, А. П., Труханов, А.С., Зарецкая, Л.П. Энциклопедия профессора Фортрана. – М.: Просвещение, 2014. – 236 с.
6. Кривич, Е.А. Компьютер для дошколят. – Эксмо-Пресс, 2016. – 115 с.
7. Никашин, А.И. Дидактические игры для развития творческого воображения детей. – М.: Просвещение, 2014. – 230 с.
8. Никитин, А.Н., Первин, Ю.А. Компьютер – инструмент искусства. - Самара: ОАО корп. Федоров, 1997. – 240 с.
9. Новицкая, Н.Н., Науменко, Г.А. Раз, два, три, четыре, пять, мы идем с тобой играть. – М.: Просвещение, 2014. – 135 с.
10. Павлов, Д.Н. Методические разработки по использованию компьютера в образовании. – Челябинск: Челябинский областной институт усовершенствования учителей, 2015. – 184 с.
11. Первин, Ю.А. Компьютер и слово. - Самара: ОАО корп. Федоров, 2017. – 192 с.
12. Сибрина, Т.П. Компьютер для бизнес-леди. Самоучитель. - С.-Пб.: изд. Питер, 2015. – 204 с.
13. Урунтаева, Г.А., Афонькина, Ю.А. Практикум по детской психологии. – М.: Просвещение: Владос, 2015. – 189 с.

### 9.2. Список рекомендуемой литературы для обучающихся

1. Волина, В.В. Праздник чисел. Занимательная математика для детей. – М.: Знание, 2015. – 123 с.
2. Коган, И.Д., Леонас, В.В. Эта книга без затей про компьютер для детей. – М.: Педагогика, 2014. – 158 с.
3. Левин, М. Л. Информатика в школе и дома. – М.: Новый издательский дом, 2016. – 182 с.
4. Лопарев, С.А., Болдырев, С.Н., Фомин А.А. Основы компьютерной грамотности. - Тольятти: ТГУ, 2008. – 100 с.
5. Лопарев, С.А., Болдырев, С.Н., Фомин, А.А. Основы работы в сети Интернет. - Тольятти: ТГУ, 2008. – 89 с.
6. Макарова, Н. В. Информатика (начальный курс). – СПб: Питер, 2014. – 160 с.
7. Фельдман, С.К. Энциклопедия персонального компьютера для школьника. - М.: - Новый издательский дом, 2014. – 255 с.