

Отдел образования администрации

Ржаксинского района Тамбовской области

муниципальное общеобразовательное учреждение «Ржаксинская средняя общеобразовательная школа № 1 имени героя Советского Союза Н.М. Фролова»
Ржаксинского района, Тамбовской области

Рассмотрено на заседании

Методического

педагогического совета

Протокол № 3 от 21.04.2023г.

«Утверждаю»
Директор МБОУ «Ржаксинская
СОШ № 1 им. Н.М. Фролова»
А.В. Леонов
Приказ № 127 от 21.04.2023г.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности

«ИКТэшка»

Стартовый уровень

возраст детей: 9-11 лет

срок реализации: 1 год

Автор - составитель: Сеченова Ольга Николаевна,
педагог дополнительного образования

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

1. Учреждение	муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение «Ржаксинская средняя общеобразовательная школа №1 им. Н.М.Фролова»
2. Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ИКТэшка»
3. Сведения об авторах:	
3.1. Ф.И.О., должность	Сеченова Ольга Николаевна, педагог дополнительного образования
4. Сведения о программе:	
4.1. Нормативная база	<p>Федеральный закон от 29 декабря 2012 года №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации»</p> <p>Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 г. №1726-р);</p> <p>Приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 09 ноября 2018 № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;</p> <p>Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет»;</p> <p>Постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;</p> <p>Устав ОО</p>
4.2. Область применения	дополнительное образование

4.3. Направленность	Техническая
4.4. Уровень освоения программы	стартовый
4.5. Вид программы	общеразвивающая
4.6. Возраст учащихся по программе	9-11 лет
4.7. Продолжительность обучения	1 год

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Направленность программы

Программа «ИКТэшка» носит техническую направленность. Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. Дети, занимаясь в компьютерном кружке, смогут освоить работу в основных прикладных программах.

Новизна программы

Данная программа разработана для обучения началам информатики и формирования первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде. Программа дополнительного образования по информатике построена таким образом, чтобы каждый, изъявивший желание пройти через нее, сможет найти себе в рамках этой системы дело по душе, реализовать себя, сможет эффективно использовать информационные технологии в учебной, творческой, самостоятельной, досуговой деятельности.

Большое значение имеет формирование у обучающихся на занятиях адекватной самооценки и осознание перспектив будущей жизни. Самооценка лежит в основе наиболее адекватного мотива учебной деятельности – мотива достижения. Формирование знаний и умений осуществляется для обучающихся на доступном уровне.

Актуальность

Современное общество предъявляет новые требования к поколению, вступающему в жизнь. Надо обладать умениями и планировать свою деятельность, и находить информацию, необходимую для решения поставленной задачи, и строить информационную модель исследуемого объекта или процесса, и эффективно использовать новые технологии.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

Программа, обладает собственной методикой, имеет свою структуру и содержание, реализует межпредметные связи. Умение выделить систему понятий, представить их в виде совокупности атрибутов и действий, описать алгоритмы действий и схемы логического вывода (то есть то, что и происходит при информационно-логическом моделировании) улучшает ориентацию ребенка в любой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении

Отличительные особенности

Отличительной особенностью данной программы от уже существующих дополнительных образовательных программ является то, что в рамках этого курса дети учатся осваивать азы компьютерной грамотности.

Сначала происходит знакомство с компьютером, как инструментом, затем нарабатываются навыки использования компьютерных технологий. При этом возможность использования компьютерных игр развивающего характера дает возможность поддерживать постоянный повышенный интерес к изучаемому курсу.

Адресат программы

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа стартового уровня «ИКТэшка» рассчитана на работу с учащимися в возрасте 9-11 лет.

Условия набора детей

Для обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе стартового уровня «ИКТэшка» принимаются все желающие без предварительного отбора.

Объём и срок освоения программы

Программа «ИКТэшка» рассчитана на 1 год обучения (72 часа).

Формы и режим занятий

Обучение по программе «ИКТэшка» стартового уровня проводится в очной форме и предусматривает проведение практических занятий. Технология программы предусматривает проведение занятий по группам (до 13 человек).

Схема возрастного и количественного распределения детей по группам, количество занятий в неделю, их продолжительность.

Год обучения	Количество детей в группах	Общее количество занятий в неделю	Продолжительность занятия, час.	Общее количество часов неделю	Общее количество часов в год
1	13	2	1х1 (40 мин)	2	72

Формы организации занятий

Основной формой обучения по данной программе является практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации. На каждом этапе обучения выбирается такой объект или тема работы для обучающихся, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в программе практических умений и навыков. При этом учитывается посильность выполнения работы для обучающихся соответствующего возраста, его общественная и личностная ценность, возможность выполнения работы при имеющейся материально-технической базе обучения.

Методы и методические приемы:

Занятие – игра. Обучающиеся в игровой форме работают с исполнителем, задают ему команды, которые он должен выполнить и достичь поставленной цели (используются различные игры: на развитие внимания и закрепления терминологии, игры-тренинги, игры-конкурсы, сюжетные игры на закрепление пройденного материала, интеллектуально-познавательные игры, интеллектуально-творческие игры).

Занятие – исследование. Обучающимся предлагается создать рисунки в растровом редакторе и провести ряд действий, после чего заполнить таблицу своих наблюдений.

Практикум – это общее задание для всех учащихся класса, выполняемое на компьютере.

Занятие – беседа. Ведется диалог между учителем и учеником, что позволяет учащимся быть полноценными участниками занятия.

Индивидуальные практические работы - мини-проекты.

Заключительное занятие, завершающее тему – защита проекта. Проводится для самих детей, педагогов, родителей.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- *фронтальной* - подача материала всему коллективу учеников
- *индивидуальной* - самостоятельная работа обучающихся с оказанием учителем помощи ученикам при возникновении затруднения, не уменьшая активности учеников и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.
- *групповой* - когда ученикам предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению заданий. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание так называемых минигрупп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

Структура занятия

- Организационный момент (1 мин)
- Разминка: короткие логические задания на коррекцию внимания, памяти, восприятия, мышления, мелкой моторики (5 мин)
- Разбор нового материала. (10-15 мин)
- Физкультминутка (3 мин)
- Работа за компьютером (10-15 мин)
- Подведение итогов занятия (1 мин)

1.2. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы- формирование у учащихся навыков работы на компьютере, умение работать с различными видами информации окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни

Задачи программы

Образовательные:

- учить правилам работы на компьютере и правилам поведения в компьютерном классе;
- формировать навыки работы с клавиатурой, мышью при работе с прикладными программами: текстовом редакторе Microsoft Word, графическом редакторе Paint и др.;
- вырабатывать умения сохранить нужную информацию на жестком диске; найти нужную информацию на жестком диске и в Интернете; создать, сохранить, отредактировать текст и рисунок; установить игровую программу (принцип «PLUG and PLAY» -«Подключи и играй»);
- учить выполнять практически значимые работы: написание деловых бумаг, особенности их создания и оформления, изготовление визиток, поздравительных открыток, школьных информационных публикаций (выпуск школьной газеты, листовок, объявлений), подготовка печатных и электронных материалов для социально-значимых проектов (школьных, городских).

Развивающие:

- знакомить с играми-тренажерами, флеш-играми, обучающими программами, электронными пособиями, с целью повторения, закрепления знаний и навыков, полученных на уроках русского языка, литературы, математики и др.;
- формировать абстрактное восприятие предметов и логическое мышление;
- развивать настойчивость, собранность, организованность, аккуратность.

Воспитательные:

- учить пониманию того, что мнения, отличные от собственного, имеют право на существование, интерес к различиям в точках зрения, стремление к учету и координации различных мнений в общении и сотрудничестве;
- воспитывать умения работать в минигруппе, культуру общения, ведение диалога;
- воспитывать бережное отношение к школьному имуществу;
- формировать навыки здорового образа жизни.

1.3. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно-тематический план 1 год обучения

№п/п	Наименование разделов и тем	Количество часов	Теоретические занятия	Практические занятия	Формы аттестации /контроля
1.	Введение в предмет Правила поведения в кабинете информатики. Некоторые устройства и возможности персональных компьютеров	1	1		текущий
2.	Понятия: «вверх», «вниз», «влево», «вправо» Графический редактор Paint. Работа с инструментом «Кисть» Панель инструментов	2	1	1	предварительный контроль
3.	Графический редактор Paint. Работа с меню «Фигуры» Создаем простые образы	4	2	2	текущий
4.	Развитие мышления.	2	1	1	текущий
5.	Развитие внимания. Графический редактор Paint. Копирование объектов	3	2	1	текущий
6.	Графический редактор Paint. Моделирование и конструирование	2	1	1	текущий
7.	Выделение существенных признаков предметов.	1	0,5	0,5	текущий
8.	Существенные признаки группы предметов. Графический редактор Paint. Создание картинки по образцу	2	1	1	текущий
9.	Поиск «лишнего» предмета в группе предметов. Мозаика.	1	0,5	0,5	текущий

10.	Знакомство с векторным редактором Inkscape	1	0,5	0,5	текущий
11.	Знакомство с векторным редактором Inkscape	1		1	текущий
12.	Знакомство с векторным редактором Inkscape. Моделирование простых рисунков по образцу	1		1	текущий
13.	Выявление закономерностей в расположении предметов. Векторным редактор Inkscape. Конструирование из геометрических примитивов	2	1	1	текущий
14.	Решение логических задач	2	1	1	тематический
15.	Урок загадок. Векторным редактор Inkscape. Создаем сложные рисунки	1		1	текущий
16.	Логика и конструирование Векторным редактор Inkscape. Создаем сложные рисунки	3	1	2	текущий
17.	Развивающие игры Развивающая игра Практическое задание «Теремок»	1	1		текущий
18.	Правила поведения в кабинете информатики. Некоторые устройства и возможности ПК	1	1		тематический
19.	Человек и информация	1	1		текущий
20.	Виды информации	1	1		текущий
21.	Свойства информации Игры на перемещение объектов Текстовый редактор Word. Знакомство с редактором	1	0,5	0,5	текущий

22.	Действия с информацией Игры на сравнение объектов. Текстовый редактор Word. Графические примитивы	1	0,5	0,5	текущий
23.	Прием и передача информации Создание открытки Текстовый редактор Word	2	1	1	текущий
24.	Обработка информации и Мозаика Текстовый редактор Word. Панели инструментов	2	1	1	текущий
25.	Работа в клавиатурном тренажере Текстовый редактор Word. Работа с таблицами	2	1	1	текущий
26.	Тест «Обработка информации» Игры- тренажеры по математике	1	1		тематическ ий
27.	Понятие компьютера Игры-тренажеры по русскому языку	1	1		периодичес кий
28.	Человек и компьютер Текстовый редактор Word. Копирование объектов.	1	0,5	0,5	текущий
29.	Устройство ПК Текстовый редактор Word. Мини- проект «Мое дело»	1	0,5	0,5	текущий
30.	Компьютер-ЭВМ Текстовый редактор Word. Мини-проект «Мое дело»	1	0,5	0,5	текущий
31.	Тест «Устройства ПК» Мини-проект «Мое дело»	1	0,5	0,5	периодичес кий
32.	Редактор презентаций PowerPoint	1	1		текущий
33.	Редактор презентаций PowerPoint. Дизайн слайдов	1		1	текущий
34.	Редактор презентаций PowerPoint. Наполнение	1		1	текущий

	слайдов информацией				
35.	Работа в тренажере	1		1	текущий
36.	Компьютер-автомат, работающий по программе	1	1		текущий
37.	Работа с логическими задачами	3	2	1	периодический
38.	Понятия «истина» и «ложь» Редактор презентаций PowerPoint. Создаем простые презентации	2	1	1	текущий
39.	Алгоритм Редактор презентаций PowerPoint. Создаем анимацию в презентации	3	1	2	текущий
40.	Какие бывают алгоритмы Редактор презентаций PowerPoint. Создаем анимацию в презентации	3	1	2	текущий
41.	Исполнитель алгоритма Редактор презентаций PowerPoint. Создаем анимацию в презентации	2	1	1	текущий
42.	Алгоритм и компьютерная программа Редактор презентаций PowerPoint. Ссылки	2	1	1	текущий
43.	Алгоритм и компьютерная программа. Среда КуМир	1		1	текущий
44.	Итоговое занятие. Проектируем презентацию о любимых праздниках	4	0,5	3,5	промежуточный
45.	итого	72	35	37	

Содержание учебного плана.

Введение в предмет Правила поведения в кабинете информатики. *Практическая работа.* «Некоторые устройства и возможности персональных компьютеров»

Понятия: «вверх», «вниз», «влево», «вправо» Развитие мышления. Развитие внимания.

Практическая работа «Знакомство с Paint». Практическая работа «Развитие внимания»
Практическая работа «Панель инструментов в редакторе Paint»

Выделение существенных признаков предметов. Существенные признаки группы предметов. Поиск «лишнего» предмета в группе предметов. Мозаика. Выявление закономерностей в расположении предметов. Решение логических задач. Урок загадок. Логика и конструирование. Развивающие игры. Практическое задание «Теремок»

Практическая работа « Копирование объектов» Практическая работа «Моделирование и конструирование». Практическая работа «Моделирование простых рисунков по образцу в Inkscape». Практическая работа «Конструирование из геометрических примитивов в Inkscape».

Некоторые устройства и возможности ПК. Человек и информация. Виды информации. Свойства информации. Игры на перемещение объектов. Действия с информацией. Игры на сравнение объектов. Прием и передача информации. Обработка информации и Мозаика. Тест «Обработка информации»

Практическая работа «Знакомство с текстовым редактором». Практическая работа «Создание открытки в Word». Практическая работа «Панели инструментов». Практическая работа «Работа в клавиатурном тренажере».

Понятие компьютера . Игры-тренажеры по русскому языку. Игры-тренажеры по математике. Человек и компьютер. Устройство ПК. Компьютер-ЭВМ. Тест «Устройства ПК»

Практическая работа «Правила ввода текста». Практическая работа «Работа с текстовыми фрагментами». Практическая работа «Копирование объектов в Word»

Компьютер-автомат, работающий по программе. Работа с логическими задачами. Понятия «истина» и «ложь». Алгоритм. Какие бывают алгоритмы. Исполнитель алгоритма. Алгоритм и компьютерная программа. Среда КуМир.

Практическая работа «Редактор презентаций PowerPoint». Практическая работа «Дизайн слайдов». Практическая работа «Создаем простые презентации». Практическая работа «Создаем анимацию в презентации». Практическая работа «Ссылки». Практическая работа «Проектируем презентацию о любимых праздниках»

1.4. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

Реализация программы обеспечивает достижение учащимися **личностных, метапредметных и предметных результатов.**

Основными **личностными результатами**, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества;
- понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации;
- ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения;
- развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;
- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики;
- способность и готовность к общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Основными **метапредметными результатами**, формируемыми при изучении информатики в основной школе, являются:

- владение общепредметными понятиями «объект», «система», «модель», «алгоритм», «исполнитель» и др.;
- владение информационно-логическими умениями: определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания
- и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- владение умениями самостоятельно планировать пути достижения целей; соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности, определять способы действий в рамках предложенных условий, корректировать свои действия в соответствии с изменяющейся ситуацией; оценивать правильность выполнения учебной задачи;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- владение основными универсальными умениями информационного характера, такими как: постановка и формулирование проблемы; поиск и выделение необходимой

- информации, применение методов информационного поиска; структурирование и визуализация информации; выбор наиболее
- эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий; самостоятельное создание алгоритмов деятельности при решении проблем творческого и поискового
 - характера;
 - владение информационным моделированием как основным методом приобретения знаний: умение преобразовывать объект из чувственной формы в пространственно-графическую или знаково-символическую модель; умение строить разнообразные информационные структуры для описания объектов; умение «читать» таблицы, графики, диаграммы, схемы и т. д., самостоятельно перекодировывать информацию из одной знаковой системы в другую; умение выбирать форму
 - представления информации в зависимости от стоящей задачи, проверять адекватность модели объекту и цели моделирования;
 - ИКТ-компетентность — широкий спектр умений и навыков использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации, навыки создания личного информационного пространства (обращение с устройствами
 - ИКТ; фиксация изображений и звуков; создание письменных сообщений; создание графических объектов; коммуникация и социальное взаимодействие; поиск и организация хранения информации; анализ информации).

В соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом общего образования основные **предметные** результаты изучения информатики в основной школе отражают:

- формирование информационной и алгоритмической культуры; формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации; развитие основных навыков и умений использования компьютерных устройств;
- формирование представления об основных изучаемых понятиях — «информация», «алгоритм», «модель» — и их свойствах;
- развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе; развитие умений составлять и записывать алгоритм для конкретного исполнителя; формирование знаний об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях;
- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей — таблицы, схемы, графики, диаграммы, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Требования к уровню подготовки обучающихся

Обучающие **должны знать:**

- роль информации в деятельности человека;
- источники информации (книги, пресса, радио и телевидение, Интернет, устные сообщения);
- виды информации (текстовая, числовая, графическая, звуковая), свойства информации;

- этические нормы при работе с информацией и правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

Обучающие **должны уметь:**

- вводить текст, используя клавиатуру компьютера;
- упорядочивать информацию по алфавиту и числовым значениям (по возрастанию и убыванию);
- шифровать информацию одним из изученных способов;
- создавать и изменять простые информационные объекты на компьютере;

Обучающие **должны уметь** использовать приобретенные знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни:

- применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни;
- придерживаться этических норм при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютерами.

2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Календарный учебный график проведения занятий по программе «ИКТэшка» разрабатывается с учетом календарного учебного графика школы, утверждаемого на 01 сентября каждого учебного года

Четверть	Даты начала и окончания четверти	Сроки каникул	Число учебных недель по программе	Число учебных дней по программе	Количество учебных часов по программе
1 четверть	01.09.2023-27.10.2023	28.10.2023-05.11.2023 (занятия на каникулах)	9	18	18
2 четверть	06.11.2023-29.12.2023	30.12.2023-14.01.2024	8	16	16
3 четверть	15.01.2024-22.03.2024	23.03.2024-31.03.2024 (занятия на каникулах)	11	22	22

4 четверть	01.04.2024- 24.05.2024	25.05.2024- 31.08.2024	8	16	16
Итого			36	72	72

№ п/ п	меся ц	числ о	время проведен ия	форма занятия	кол- во часо в	тема занятия	место проведения	форма контроля
1				беседа	1	Введение в предмет Правила поведения в кабинете информатики. Некоторые устройства и возможности персональных компьютеров	кабинет информатики	Опрос
2				беседа, блиц опрос	1	Понятия: «вверх», «вниз», «влево», «вправо» Графический редактор Paint. Работа с инструментом «Кисть» Панель инструментов	Кабинет информатики	Опрос
3				беседа, блиц опрос	1	Понятия: «вверх», «вниз», «влево», «вправо» Графический редактор Paint. Работа с инструментом «Кисть» Панель инструментов	Кабинет информатики	Опрос

						инструментов		
4				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Графический редактор Paint. Работа с меню «Фигуры» Создаем простые образы	Кабинет информати ки	Опрос, практическ ая работа
5				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Графический редактор Paint. Работа с меню «Фигуры» Создаем простые образы	Кабинет информати ки	Опрос, практическ ая работа
6				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Графический редактор Paint. Работа с меню «Фигуры» Создаем простые образы	Кабинет информати ки	Опрос, практическ ая работа
7				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Графический редактор Paint. Работа с меню «Фигуры» Создаем простые образы	Кабинет информати ки	Опрос, практическ ая работа
8				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Развитие мышления. Графический редактор Paint	Кабинет информати ки	Опрос, практическ ая работа
9				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Развитие мышления.	Кабинет информати ки	Опрос, практическ ая работа
10				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Развитие мышления.	Кабинет информати ки	Опрос, практическ ая работа
11				беседа, блиц опрос	1	Развитие внимания	Кабинет информати ки	Опрос
12				беседа, блиц опрос	1	Развитие внимания.	Кабинет информати ки	Опрос
13				беседа, блиц	1	Развитие	Кабинет	Опрос,

				опрос		внимания. Графический редактор Paint. Копирование объектов	информатики	практическая работа
14				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Графический редактор Paint. Моделирование и конструирование	Кабинет информатики	Опрос, практическая работа
15				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Графический редактор Paint. Моделирование и конструирование	Кабинет информатики	Опрос, практическая работа
16				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Выделение существенных признаков предметов.	Кабинет информатики	Опрос, практическая работа
17				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Существенные признаки группы предметов. Графический редактор Paint. Создание картинки по образцу	Кабинет информатики	Опрос, практическая работа
18				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Существенные признаки группы предметов. Графический редактор Paint. Создание картинки по образцу	Кабинет информатики	Опрос, практическая работа
19				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Поиск «лишнего» предмета в группе предметов. Мозаика.	Кабинет информатики	Опрос, практическая работа
20				беседа, учебно-	1	Знакомство с векторным	Кабинет информатики	Опрос, практическая

				тренировочные занятия		редактором Inkscape	ки	ая работа
21				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Знакомство с векторным редактором Inkscape	Кабинет информатики	Опрос, практическая работа
22				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Знакомство с векторным редактором Inkscape. Моделирование простых рисунков по образцу	Кабинет информатики	Опрос, практическая работа
23				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Выявление закономерностей в расположении предметов. Векторным редактором Inkscape. Конструирование из геометрических примитивов	Кабинет информатики	Опрос, практическая работа
24				беседа	1	Решение логических задач	Кабинет информатики	Опрос
25				беседа	1	Решение логических задач	Кабинет информатики	Опрос
26				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Урок загадок. Векторным редактором Inkscape. Создаем сложные рисунки	Кабинет информатики	Опрос, практическая работа
27				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Логика и конструирование Векторным редактором Inkscape.	Кабинет информатики	Опрос, практическая работа

						Создаем сложные рисунки		
28				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Логика и конструирова ние Векторным редактор Inkscape. Создаем сложные рисунки	Кабинет информати ки	Опрос, практическ ая работа
29				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Логика и конструирова ние Векторным редактор Inkscape. Создаем сложные рисунки	Кабинет информати ки	Опрос, практическ ая работа
30				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Развивающие игры Развивающая игра Практическое задание «Теремок»	Кабинет информати ки	Опрос, практическ ая работа
31				беседа	1	Правила поведения в кабинете информатики. Некоторые устройства и возможности ПК	Кабинет информати ки	Опрос
32				беседа	1	Человек и информация	Кабинет информати ки	Опрос
33				беседа	1	Виды информации	Кабинет информати ки	Опрос
34				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Свойства информации Игры на перемещение	Кабинет информати ки	Опрос

						объектов Текстовый редактор Word. Знакомство с редактором		
35				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Действия с информацией Игры на сравнение объектов. Текстовый редактор Word. Графические примитивы	Кабинет информатики	Опрос, практическая работа
36				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Прием и передача информации Создание открытки Текстовый редактор Word	Кабинет информатики	Опрос, практическая работа
37				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Прием и передача информации Создание открытки Текстовый редактор Word	Кабинет информатики	Опрос, практическая работа
38				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Обработка информации и Мозаика Текстовый редактор Word. Панели инструментов	Кабинет информатики	Опрос, практическая работа
39				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Обработка информации и Мозаика Текстовый редактор Word. Панели инструментов	Кабинет информатики	Опрос, практическая работа
40				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Работа в клавиатурном тренажере Текстовый редактор Word	Кабинет информатики	Опрос, практическая работа

41				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Работа в клавиатурном тренажере Текстовый редактор Word	Кабинет информати ки	Опрос, практическ ая работа
42				тест, игра	1	Тест «Обработка информации» Игры- тренажеры по математике	Кабинет информати ки	Опрос,
43				игра	1	Понятие компьютера Игры- тренажеры по русскому языку	Кабинет информати ки	тест
44				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Человек и компьютер Текстовый редактор Word. Копирование объектов.	Кабинет информати ки	Опрос практическ ая работа
45				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Устройство ПК Текстовый редактор Word. Мини-проект «Мое дело»	Кабинет информати ки	Опрос практическ ая работа
46				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Компьютер- ЭВМ Текстовый редактор Word. Мини-проект «Мое дело»	Кабинет информати ки	Опрос практическ ая работа
47				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Тест «Устройства ПК» Мини- проект «Мое дело»	Кабинет информати ки	тест, практическ ая работа
48				беседа	1	Редактор презентаций PowerPoint.	Кабинет информати ки	опрос
49				беседа, учебно- тренировочн	1	Редактор презентаций PowerPoint.	Кабинет информати ки	опрос, практическ ая работа

				ые занятия		Дизайн слайдов		
50				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Редактор презентаций PowerPoint. Наполнение слайдов информацией	Кабинет информати ки	опрос, практическ ая работа
51				беседа	1	Работа в тренажере	Кабинет информати ки	опрос
52				беседа	1	Компьютер- автомат, работающий по программе	Кабинет информати ки	опрос
53				беседа	1	Работа с логическими задачами	Кабинет информати ки	опрос
54				беседа	1	Работа с логическими задачами	Кабинет информати ки	опрос
55				беседа	1	Работа с логическими задачами	Кабинет информати ки	опрос
56				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Понятия «истина» и «ложь» Редактор презентаций PowerPoint. Создаем простые презентации	Кабинет информати ки	опрос, практическ ая работа
57				беседа, учебно- тренировочн ые занятия	1	Понятия «истина» и «ложь» Редактор презентаций PowerPoint. Создаем простые презентации	Кабинет информати ки	опрос, практическ ая работа
58				беседа,	1	Алгоритм.	Кабинет	опрос,

				учебно-тренировочные занятия		Редактор презентаций PowerPoint. Создаем анимацию в презентации	информатики	практическая работа
59				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Алгоритм. Редактор презентаций PowerPoint. Создаем анимацию в презентации	Кабинет информатики	опрос, практическая работа
60				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Алгоритм. Редактор презентаций PowerPoint. Создаем анимацию в презентации	Кабинет информатики	опрос, практическая работа
61				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Какие бывают алгоритмы. Редактор презентаций PowerPoint. Создаем анимацию в презентации	Кабинет информатики	опрос, практическая работа
62				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Какие бывают алгоритмы. Редактор презентаций PowerPoint. Создаем анимацию в презентации	Кабинет информатики	опрос, практическая работа
63				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Какие бывают алгоритмы. Редактор презентаций PowerPoint. Создаем анимацию в презентации	Кабинет информатики	опрос, практическая работа
64				беседа, учебно-	1	Исполнитель алгоритма.	Кабинет информатики	опрос, практическ

				тренировочные занятия		Редактор презентаций PowerPoint. Создаем анимацию в презентации	ки	ая работа
65				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Исполнитель алгоритма. Редактор презентаций PowerPoint. Создаем анимацию в презентации	Кабинет информатики	опрос, практическая работа
66				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Алгоритм и компьютерная программа Редактор презентаций PowerPoint. Ссылки.	Кабинет информатики	опрос, практическая работа
67				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Алгоритм и компьютерная программа Редактор презентаций PowerPoint. Ссылки.	Кабинет информатики	опрос, практическая работа
68				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Алгоритм и компьютерная программа Среда КуМир.	Кабинет информатики	опрос, практическая работа
69				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Итоговое занятие. Проектируем презентацию о любимых праздниках	Кабинет информатики	опрос, практическая работа
70				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Итоговое занятие. Проектируем презентацию о любимых праздниках	Кабинет информатики	опрос, практическая работа
71				беседа,	1	Итоговое	Кабинет	опрос,

				учебно-тренировочные занятия		занятие. Проектируем презентацию о любимых праздниках	информатики	практическая работа
72				беседа, учебно-тренировочные занятия	1	Итоговое занятие. Проектируем презентацию о любимых праздниках	Кабинет информатики	опрос, практическая работа

2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-технические условия:

1. Кабинет: соответствующий санитарно-гигиеническим нормам освещения и температурного режима (18-21 градус Цельсия; влажность воздуха должна быть в пределах 40-60 %), противопожарным требованиям, оснащенный мебелью, компьютерным оборудованием.

2. Оборудование: столы для теоретических и практических занятий, стулья.

3. Технические ресурсы:

- Компьютер
- Проектор
- Интерактивная доска
- Принтер
- Модем
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами — клавиатура и мышь.
- Устройства создания графической информации.

Программные средства:

- Операционная система.
- Клавиатурный тренажер.
- Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
- Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).
- Почтовый клиент (входит в состав операционных систем или др.).
- Браузер (входит в состав операционных систем или др.).

4. Инструменты и приспособления: нет

Кадровое обеспечение:

Педагоги, организующие образовательный процесс по данной программе должны иметь высшее или среднее профессиональное образование.

2.3. ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ

Для оценки результативности учебных занятий применяется:

- предварительный контроль - проводится перед началом изучения учебного материала для определения исходного уровня универсальных учебных действий /анкетирование, тесты, беседы с детьми и родителями/;
- текущий - проверка универсальных учебных действий, приобретенных в ходе изучения нового материала, его повторения, закрепления и практического применения /тестирование/;
- тематический - после изучения темы, раздела для систематизации знаний /тесты
- периодический – контроль по целому разделу учебного курса /тесты,
- промежуточный – контроль в конце учебного года с учетом результатов периодического контроля /творческий проект/

Уровень выполнения образовательной программы определяется путем анализа показателей выполнения Программы:

- уровень реализации содержания программы – соотношение фактически выданных разделов и тем и запланированных разделов и тем по курсу программы;
- уровень полноты выполнения программы – соотношение фактически выданных и запланированных часов.

Уровень и качество усвоения программного материала определяются в процессе диагностики уровня ЗУН учащихся.

Уровень сохранности коллектива учащихся – соотношение количества учащихся на конец года к количеству учащихся на начало года;

Уровень стабильности детского коллектива – соотношение количества учащихся, прошедших курс обучения от начала и до конца года к общему количеству учащихся на конец года.

Результативность реализуемой образовательной программы определяется как среднее значение всех выше перечисленных показателей.

2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Форма подведения итогов реализации дополнительной образовательной общеразвивающей программы технической направленности «ИКТэшкa» – конкурсы, КВН, защита проекта.

Способы контроля:

- устный опрос;
- комбинированный опрос;
- проверка практических работ.

- игры.
- защита проектов

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

Оценка достигнутых результатов (личностных и метапредметных) осуществляется с помощью пакета диагностических методик и критериев, а также через наблюдение; предметные результаты оцениваются с помощью практических работ.

2.5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

При реализации программы используются следующие методы обучения:

- словесный (беседа, рассказ, обсуждение, анализ);
- наглядный (демонстрация способа действия);
- практический (выполнение учебных действий);
- эмоциональный
- репродуктивный (воспроизводящий);
- творческий.
-

При реализации программы используются следующие методы воспитания:

- упражнение (отработка и закрепление полученных компетенций);
- мотивация (создание желания заниматься определенным видом деятельности);
- стимулирование (создание ситуации успеха).

Основными формами образовательного процесса являются практические работы.

Для достижения цели и задач программы предусматриваются педагогические технологии разноуровневого, развивающего, компетентностно-ориентированного, индивидуального, группового обучения. Данные технологии учитывают интересы, индивидуальные возрастные и психологические особенности каждого учащегося, уровень имеющихся образовательных компетенций.

№	Название раздела, темы	Формы занятий	Приемы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
1	Введение в предмет Правила поведения в кабинете информатики. Некоторые устройства и возможности персональных компьютеров	беседа	Словесно-наглядный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос
2	Понятия: «вверх», «вниз», «влево», «вправо» Графический редактор Paint. Работа с инструментом «Кисть» Панель инструментов	беседа, блиц опрос, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос,
3	Графический редактор Paint. Работа с меню «Фигуры» Создаем простые образы	учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос практическая работа
4	Развитие мышления.	беседа	Словесно-	ПК,	Опрос,

№	Название раздела, темы	Формы занятий	Приемы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
			наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	проектор, интерактивная доска	практическая работа
5	Развитие внимания. Графический редактор Paint. Копирование объектов	беседа, блиц опрос, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос
6	Графический редактор Paint. Моделирование и конструирование	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
7	Выделение существенных признаков предметов.	учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
8	Существенные признаки группы предметов. Графический редактор Paint. Создание картинки по образцу	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
9	Поиск «лишнего» предмета в группе предметов. Мозаика.	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический,	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа

№	Название раздела, темы	Формы занятий	Приемы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
			интерактивный		
10	Знакомство с векторным редактором Inkscape	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
11	Знакомство с векторным редактором Inkscape	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
12	Знакомство с векторным редактором Inkscape. Моделирование простых рисунков по образцу	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
13	Выявление закономерностей в расположении предметов. Векторным редактор Inkscape. Конструирование из геометрических примитивов	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
14	Решение логических задач	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
15	Урок загадок. Векторным редактор Inkscape. Создаем сложные рисунки	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного	ПК, проектор, интеракт	Опрос

№	Название раздела, темы	Формы занятий	Приемы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
		ные занятия	фронтального контроля, практический, интерактивный	ивная доска	
16	Логика и конструирование Векторным редактор Inkscape. Создаем сложные рисунки	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос
17	Развивающие игры Развивающая игра Практическое задание «Теремок»	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос
18	Правила поведения в кабинете информатики. Некоторые устройства и возможности ПК	беседа, блиц опрос	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос
19	Человек и информация	беседа, блиц опрос	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос
20	Виды информации	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа

№	Название раздела, темы	Формы занятий	Приемы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
21	Свойства информации Игры на перемещение объектов Текстовый редактор Word. Знакомство с редактором	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
22	Действия с информацией Игры на сравнение объектов. Текстовый редактор Word. Графические примитивы	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
23	Прием и передача информации Создание открытки Текстовый редактор Word	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос
24	Обработка информации и Мозаика Текстовый редактор Word. Панели инструментов	учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
25	Работа в клавиатурном тренажере Текстовый редактор Word. Работа с таблицами	Контрольное тестирование, решение логических задач	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Анализ тестов
26	Тест «Обработка информации» Игры-тренажеры по математике	беседа, блиц опрос	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля,	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос

№	Название раздела, темы	Формы занятий	Приемы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
			практический, интерактивный		
27	Понятие компьютера Игры-тренажеры по русскому языку	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
28	Человек и компьютер Текстовый редактор Word. Копирование объектов.	беседа учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	практическая работа
29	Устройство ПК Текстовый редактор Word. Мини-проект «Мое дело»	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
30	Компьютер-ЭВМ Текстовый редактор Word. Мини-проект «Мое дело»	Контрольное тестирование, решение логических задач	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	анализ тестов
31	Тест «Устройства ПК» Мини-проект «Мое дело»	беседа, блиц опрос	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос
32	Редактор презентаций PowerPoint	беседа, учебно-	Словесно-наглядный,	ПК, проектор,	Опрос, практичес

№	Название раздела, темы	Формы занятий	Приемы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
		тренировочные занятия	методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	интерактивная доска	какая работа
33	Редактор презентаций PowerPoint. Дизайн слайдов	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
34	Редактор презентаций PowerPoint. Наполнение слайдов информацией	беседа, блиц опрос	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
35	Работа в тренажере	беседа, блиц опрос	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос
36	Компьютер-автомат, работающий по программе	беседа, блиц опрос	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос
37	Работа с логическими задачами	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа

№	Название раздела, темы	Формы занятий	Приемы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
38	Понятия «истина» и «ложь» Редактор презентаций PowerPoint. Создаем простые презентации	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
39	Алгоритм Редактор презентаций PowerPoint. Создаем анимацию в презентации	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
40	Какие бывают алгоритмы Редактор презентаций PowerPoint. Создаем анимацию в презентации	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
41	Исполнитель алгоритма Редактор презентаций PowerPoint. Создаем анимацию в презентации	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
42	Алгоритм и компьютерная программа Редактор презентаций PowerPoint. Ссылки	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля, практический, интерактивный	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа
43	Алгоритм и компьютерная программа. Среда КуМир	беседа, учебно-тренировочные занятия	Словесно-наглядный, методы устного фронтального контроля,	ПК, проектор, интерактивная доска	Опрос, практическая работа

№	Название раздела, темы	Формы занятий	Приемы и методы	Дидактический материал, техническое оснащение	Формы подведения итогов
			практический, интерактивный		
	Итоговое занятие. Проектируем презентацию о любимых праздниках				

Список использованной литературы для учителя.

1. Полежаева О.А. Информатика. УМК для начальной школы 2-4. Методическое пособие для учителя.- М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2017.
2. Могилев А. В., Цветкова М. С. УМК «Информатика», 3-4 классы. - М.:БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.
3. Электронные приложения с сайта <http://lbz.ru>.

Список использованной литературы для учащихся.

- 1 Могилев А. В. Информатика. Рабочая тетрадь для 4 класса : в 2 ч. Ч. 1 / А. В. Могилев, В. Н. Могилева, М. С. Цветкова, Г. Э. Курис. — М. : БИНОМ. Лаборатория знаний, 2019.

Глоссарий(понятийный словарь)

А-

Алгоритм – 1. Конечная последовательность общепонятных предписаний, формальное, не требующее проявления человеческой изобретательности, исполнение которых позволяет за конечное время получить решение некоторой задачи или любой задачи из некоторого класса задач.

2.Пошаговое описание решения задачи, ведущее к получению верного однозначного результата, выполненное на одном из алгоритмических языков.

Алгоритмизация — составление алгоритмов для решения поставленных задач.

Алгоритмический язык — язык описания алгоритмов.

Архитектура ЭВМ — совокупность общих принципов организации аппаратно—программных средств и их характеристик, определяющая функциональные возможности ЭВМ при решении соответствующих классов задач.

Б-

Байт — единица количества информации, равная 8 битам.

Бит — наименьшая единица измерения объема информации, величина, принимающая значение 0 или 1.

Винчестер (HDD) – несъемный жёсткий магнитный диск (пакет дисков).

Внешняя память (ВЗУ) — предназначена для размещения больших объемов информации и обмена ею с оперативной памятью.

Вычислительная машина — устройство для организации автоматических вычислений и обработки информации.

Г-

Графический редактор — программа, предназначенная для автоматизации процессов построения на экране дисплея графических изображений. Предоставляет возможности рисования линий, кривых, раскраски областей экрана, создания надписей различными шрифтами и т.д.

Д-

Дисплей — устройство отображения информации на электронном экране.

И-

Интернет — международная компьютерная телекоммуникационная сеть.

Информатика — научная дисциплина, изучающая структуру и свойства информации, а также закономерности процессов обмена информацией при устном и письменном общении до формальных процессов обмена посредством различных носителей информации.

Информация – сведения об окружающем мире, которые повышают уровень осведомленности человека.

К-

Каталог (папка) – определенное место на диске (в области данных диска), где содержится информация о файлах и подкаталогах, привязанных к данному каталогу.

Клавиатура — набор клавиш для ручного ввода данных.

Клавиша — элемент ручного управления, срабатывающий от нажатия..

Количество информации —числовая характеристика сигнала, отражающую ту степень неопределенности (неполноту знаний), которая исчезает после получения сообщения в виде данного сигнала. Эту меру неопределенности в теории информации называют энтропией.

Компьютер — электронный прибор, предназначенный для автоматизации создания, хранения, обработки и транспортировки данных. Компьютерная сеть — совокупность компьютеров и других устройств, объединяемых вместе с помощью сетевых кабелей таким образом, что они могут взаимодействовать друг с другом с целью совместного использования информации и ресурсов.

Курсор — значок для указания места на экране ЭВМ

Л-

Логические функции — функции, принимающие логические значения «истина» или «ложь». Логические элементы — устройства, на входах и выходах, на которые могут появляться сигналы 0 или 1.

М-

Микропроцессор — программируемое устройство обработки данных, выполненное на основе одной или нескольких больших интегральных схем.

Мышка — приспособление, которое можно перемещать по столу и которое подсоединено к ЭВМ.

О-

Оперативная память — служит для приема, хранения и выдачи информации.

Операционная система — совокупность программных средств, обеспечивающая управление аппаратным и программным обеспечением.

П-

Персональный компьютер — это настольная или переносная ЭВМ, удовлетворяющая требованиям общедоступности и универсальности применения.

Пиксель (pixel) — минимальная единица для отображения на экране монитора. Применяется для указания размеров графики. По умолчанию — определение, обозначающее, что при открытии документа или выполнении какой—либо команды будут автоматически применены кем—то (либо разработчиком, либо пользователем) установленные ранее параметры при отсутствии дополнительных указаний (действий) пользователя. Установки "по умолчанию" можно изменить в зависимости от конкретных потребностей.

Пользователь — лицо или организация, применяющие средства обработки данных для решения прикладных задач. Пользовательский интерфейс — методы и средства взаимодействия человека с аппаратными и программными средствами.

Постоянная память — обеспечивает хранение и выдачу информации. В отличие от содержимого оперативной памяти, содержимое постоянной заполняется при изготовлении ЭВМ и не может быть изменено в обычных условиях эксплуатации.

Принтер — печатающие устройства, подсоединяемые к компьютерам.

Пробел — литера, которая представляется отсутствием изображения.

Программа — синтаксически оформленная по правилам какого—либо языка программирования последовательность предложений, имеющая в том или ином смысле самостоятельное значение.

Программирование — теоретическая и практическая деятельность, связанная с созданием программ.

Процессор, или микропроцессор — основное устройство ЭВМ, предназначен для выполнения вычисления по хранящейся в запоминающем устройстве программе и обеспечения общего управления ЭВМ.

Р-

Разрешение — показатель качества графического изображения. Измеряется в точках на дюйм — dpi (dots per inch). Количество dpi — показатель разрешения, с которым печатает принтер или вводит изображение сканер. С увеличением разрешения качество изображения возрастает. Редактор текстов — программа подготовки и редактирования текстов на ЭВМ.

С-

Сканер — устройство ввода. Служит для ввода в компьютер разнообразных изображений. С помощью программ распознавания текста, позволяет получать текст, пригодный для редактирования.

Сообщение — информация, представленная в определенной форме и предназначенная для передачи.

Ф-

Файл — логически связанная совокупность данных или программ, для размещения которой во внешней физической памяти выделяется именованная область.

Файловая система — Часть операционной системы, управляющая размещением и доступом к файлам и каталогам на диске. Флоппи—диск (дискета) – съемный гибкий магнитный диск.

Флэш—память — это энергонезависимая полупроводниковая перезаписываемая память с произвольным доступом (Random Access Memory, RAM).

Э-

Электронная почта (E-mail) — интернет—служба, позволяющая пользователям отправлять сообщения с одного компьютера на другой.

Я-

Язык программирования — система обозначений для описания программ (алгоритмов и структур данных).

Приложение №1.

ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

1). КВН к уроку Тест «Устройства ПК»

Презентация.

Группа делится на 2 команды, выбираются капитаны

Слайд 1

Чему равно произведение всех цифр?

У Мамеда 10 овец. Все, кроме девяти, убежали. Сколько осталось овец?

Врач прописал больному 5 уколов по уколу через каждые полчаса.
Сколько потребуется времени, чтобы сделать все уколы?

На руках 10 пальцев. Сколько пальцев на 10 руках?

Четыре человека ждали поезд 8 часов. Сколько времени ждал каждый?

Вы заходите в малознакомую комнату, которая затемнена. В ней есть две лампы: газовая и бензиновая. Что Вы зажигаете в первую очередь?

Чем кончается и день и ночь?

Назовите два числа, произведение которых равно их частному.

Слайд 2.

Одно яйцо при нормальных условиях варят до состояния «крутое» 4 минуты.
Сколько минут нужно варить 5 яиц?

«Прочти слова»

А	М	Ь
П	Я	Т

ПАМЯТЬ

С	Р	Е
Е	Р	В

СЕРВЕР

Н	А	И
И	Т	С

ИСТИНА

А	Р	Ь
П	О	Л

ПАРОЛЬ

Н	К	А
О	П	К

КНОПКА

А	Н	Е
К	С	Р

СКАНЕР

Р	К	У
---	---	---



О	К	К
---	---	---

Кто быстрее

Слайд 3

Скромный серый колобок,
Длинный тонкий проводок,
Ну а на коробке -
Две или три кнопки.
В зоопарке есть зайчишка,
У компьютера есть ...**мышка**

Около дисплея - главный блок:
Там бежит электроток
К самым важным микросхемам.
Этот блок зовут ... **Системный блок**

Словно смелый капитан!
А на нем - горит экран.
Яркой радугой он дышит,
И на нем компьютер пишет
И рисует без запинки
Всевозможные картинки.
Наверху машины всей
Размещается ...**дисплей**

Слайд 4

«Выбор...»

Вопрос 1: Как называется человек на компьютерном языке?
А) пользователь В) клиент С) пациент Д) заказчик

Вопрос 2: Какая из этих величин - из области информатики?
А) киловатт В) килобайт С) килобар Д) киловольт

Вопрос 3: Назовите наибольшую из предложенных единиц измерения информации.
А) бит В) байт С) килобит Д) килобайт

Вопрос 4: Назовите устройство ввода информации
А) принтер В) монитор С) системный блок Д) клавиатура

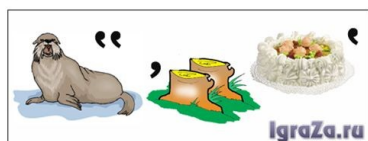
Вопрос 5: Как называется программа для работы с текстом?
А) Power Point В) Word С) Excel Д) Access

Вопрос 6: Назовите устройство вывода информации
А) мышь В) монитор С) системный блок Д) клавиатура

Вопрос 7: Кто может заразить компьютер?
А) бактерии В) микробы С) вирусы Д) паразиты

Слайд 5

«Попробуй отгадай»



«Выйди из плена»

Жажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты.

(Скажи мне, какой у тебя друг, и я скажу, кто ты.)

Без компьютера жить, только небо коптить.

(Без труда жить, только небо коптить)

Без винчестера - полсироты, а без материнской платы - и вся сирота.

(Без отца - полсироты, а без матери - и вся сирота.)

По ноутбуку встречают, по уму провожают.

(По одежке встречают, по уму провожают.)

На IBM PC «яблоки» не растут.

(На сосне яблоки не растут.)

Дарёному компьютеру в системный блок не заглядывают.

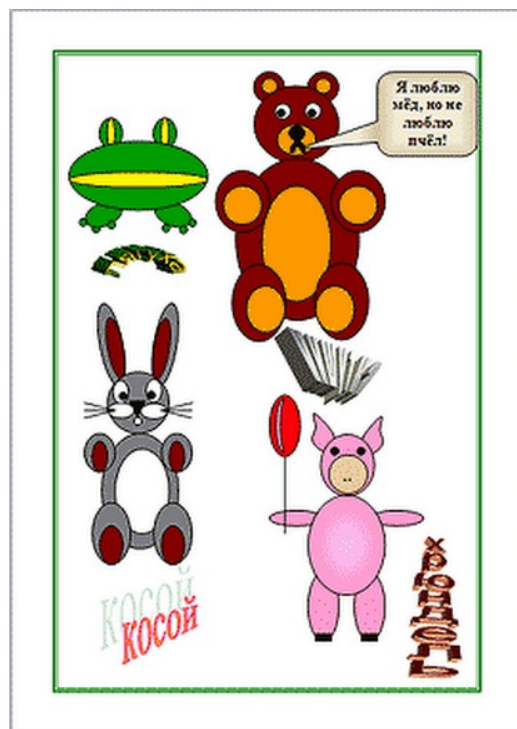
(Дарёному коню в зубы не смотрят.)

Слайд 6

2) **Итоговая практическая работа по теме «Обобщающий урок Графический редактор Paint»**



3) **Задания для итогового занятия**
(работа в Microsoft Word и Paint)



Примерный комплекс упражнений для глаз:

1. Закрывать глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

2. Посмотреть на переносицу и задержать взгляд на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.

4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх — налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6, затем налево вверх — направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз. Проведение гимнастики для глаз не исключает проведение физкультминутки. Регулярное проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.