

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
ДВОРЕЦ ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) ТВОРЧЕСТВА
г. Лысьва Пермский край


РАССМОТРЕНА:

методическим советом ДДЮТ

протокол № 7

от «20» сентября 2023 года

председатель методического совета ДДЮТ

 О.Л. Пестова



УТВЕРЖДАЮ:

Директор Дворца детского
(юношеского) творчества

Н. И. Шатова

« _____ 20__ г.

Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности

"Мой друг компьютер"

возраст обучающихся: 8-15 лет

Срок реализации: 4 года

Составитель программы

Педагог дополнительного образования

Шибанова Татьяна Геннадьевна

2023 г.

Паспорт программы

Название программы	Мой друг - компьютер
Направленность	техническая
Тип программы	модифицированная
По уровню освоения	- общекультурный (базовый) – 1 год обучения - углубленный
Продолжительность обучения	4 года.
Возраст учащихся	8-15 лет.
Количество детей в группах	10 человек
Режим занятий, часовая нагрузка	два раза в неделю по два часа 144 часа в год
Особенность и новизна программы	Программа предполагает работу со смешанным возрастным составом детей в зависимости от уровня их подготовленности.
Цель программы	Развитие технических и творческих способностей и умений обучающихся, формирование компьютерной грамотности и информационной культуры школьников, как важнейших компонентов подготовки к практической деятельности и жизни в информационном обществе.
Прогнозируемый результат	<ol style="list-style-type: none"> 1. Воспитанник с повышенным уровнем готовности к вхождению в информационное общество и конкурентоспособностью в нём. 2. Воспитанник, обладающий креативным мышлением, умеющий преодолеть свои трудности и верящий в свои силы.
Технологии	<ul style="list-style-type: none"> • новые информационные технология обучения • воспитательная технология педагогики успеха • технология сотрудничества в обучении • технология саморазвивающего обучения • игровая технология • технология здоровьесбережения • технология дистанционного обучения
Формы работы	В целом <i>теоретическая часть</i> может излагаться в формах, в том числе дистанционных: <ul style="list-style-type: none"> – лекция, рассказ; – беседа;

	<ul style="list-style-type: none"> – самостоятельное ознакомление с учебным материалом и последующее обсуждение; – демонстрация (просмотр обучающих программ с комментариями); – экскурсии.
	<p>Программа работает с 2005 года.</p> <p>В 2016-17 учебном году внесены изменения в название ОУ, оформлен паспорт.</p> <p>В 2020 году в программе откорректирована информация о реализации образовательной программы с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.</p> <p>В 2024 году добавлен Воспитательный аспект программы.</p>

Введение

Компьютер играет решающую роль при обработке информации во всех сферах человеческой деятельности. Получить основы компьютерной грамотности становится необходимо практически всем – от школьников до руководителей различных учреждений.

Современное школьное образование невозможно представить без использования компьютеров. Дети зачастую быстрее и успешнее взрослых осваивают эту сложную технику. Достоинства компьютерного обучения несомненны, а необходимость овладения компьютерной грамотой для тех, кому предстоит жить в XXI веке, очевидна. Приобщение современных школьников к информационным технологиям набирает обороты с каждым годом.

Старшеклассники и часть детей среднего звена регулярно или эпизодически выходят в Интернет, а для многих общение с компьютером становится одной из самых привлекательных сфер в качестве их будущей профессиональной деятельности. Для детей с аномалиями развития, детей – инвалидов компьютер является одной из уникальных возможностей получения образования, и не только общего, но и профессионального.

Многим приходится знакомиться с компьютером самостоятельно, а это – весьма трудоемкий процесс, особенно для детей. Нередко приходится использовать английские переводчики, выяснять значение новых терминов и т.д. Необходимо, чтобы с ребенком был педагог, который смог бы уделить ему достаточно времени и объяснить сложные понятия на языке ребенка.

Сегодня компьютер в любой сфере образования являет собой инструмент практически незаменимый. Для школьников широко доступны различные обучающие программы по курсам точных наук и иностранных языков. Существуют программы имитации физических и химических опытов, электронных цепей и для построения различных математических функций и графиков. К услугам учащихся множество различных словарей, энциклопедий и атласов.

Но рамки школьной программы по информатике зачастую оказываются узкими. Занятия по этому предмету бывают, неинтересны (“обязаловка”), а то и

просто не хватает времени освоить все возможности компьютера. Выход - самостоятельная познавательная деятельность. Здесь-то и нужна помощь квалифицированных специалистов - педагогов дополнительного образования. Вот почему можно сказать: существование компьютерного кружка при Дворце детского (юношеского) творчества продиктовано самой жизнью, оно необходимо как воздух.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мой друг - компьютер» является *модифицированной*, за основу программы взята программа И.Г.Семакина «Информатика. Базовый курс».

Отличительные особенности:

– В содержание программы добавлены следующие темы: «Компьютерные презентации», «Компьютерные развивающие и обучающие игры», «Пакеты пользовательских программ», «Создание публикаций с помощью MS Publisher», «Создание веб – сайтов», «Основные обслуживающие программы ПК», «Основы среды Microsoft Windows. Графический интерфейс пользователя», «Аппаратное обеспечение персональных компьютеров. Мультимедиа. CD ROM –технологии», «Знакомимся с программой Windows Movie Maker», «Компьютерная графика».

– В программе большое место занимает отработка практических навыков самостоятельной работы с компьютером.

– Программа предполагает работу со смешанным возрастным составом детей в зависимости от уровня их подготовленности.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Мой друг - компьютер» *технической направленности* ориентирована на развитие технических и творческих способностей.

Актуальность программы в том, что занятия в компьютерном кружке позволяют сгладить некоторые шероховатости школьного образования, на порядок сократить время поиска нужной информации, внести в учебу элемент игры, привить вкус к самостоятельным занятиям, найти друзей за пределами двора и школы, развить образное мышление.

Новизна программы в том, что она не только прививает навыки и умения работать с графическими программами, текстовым редактором WORD, но и учит пользоваться интернетом, электронной почтой, общению в интернете, составлению электронных презентаций, настройке компьютера и программ. Эта

программа не даёт ребёнку “уйти в виртуальный мир”, учит пользоваться всемирной паутиной.

Педагогическая целесообразность программы обусловлена потребностью общества в расширении использования информационно-компьютерных технологий во всех сферах жизни и особенно для повышения образовательного уровня учащихся, их развития и социализации.

ОСОБЕННОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА.

В кружок принимаются все желающие дети в возрасте 8 - 15 лет. Группы формируются с учётом индивидуального уровня подготовленности и возраста детей. Перед началом занятий определяются навыки работы детей на компьютере и уровень развития отдельных сторон интеллекта, сформированности психических процессов, таких как особенности внимания, памяти, логики, умения выделять существенное.

Программа предусматривает возможность организации образовательного процесса на базе ДД(Ю)Т и ОУ для учеников начальной школы. В программе представлен тематический план «Компьютер для начинающих». Этот тематический план может использоваться в организации платных образовательных услуг.

ВОЗРАСТНЫЕ ОСОБЕННОСТИ ОБУЧАЮЩИХСЯ.

Представленная программа рассчитана на младший и средний подростковый возраст. Критическому, подростковому, возрасту свойственна страстная преданность новым увлечениям. С другой стороны - занятия информатикой требуют терпения, кропотливости, точности, граничащей с педантизмом, огромной и длительной сосредоточенности.

С физиологической точки зрения подростковый период характерен интенсивным ростом, повышенным обменом веществ, резким усилением деятельности желез внутренней секреции, половым созреванием. Социальная и психологическая зрелость очень часто не поспевают за зрелостью физической. Это порождает известную дисгармонию. Зная физиологические процессы, происходящие в организме подростка, можно делать обоснованные педагогические шаги, предъявлять разумные требования к подростку без риска, что эти требования окажутся завышенными или, наоборот, заниженными.

Именно поэтому данная программа предусматривает индивидуальный подход к каждому воспитаннику.

В поведении подростков отмечается повышенная нервозность, несдержанность, неустойчивость эмоциональных реакций. С другой стороны, происходит дальнейшее развитие мозга, его высших отделов - лобных областей коры.

Это расширяет возможности подростка: растет осмысленность восприятия, становится легче организовать произвольность внимания. Поэтому важное и ценное направление в развитии взрослости связано с ростом познавательных интересов, становлением планов на будущее. Превратятся ли возможности в действительность, в огромной степени зависит от целенаправленных усилий воспитателей (родителей, педагогов).

Одно из достоинств взрослого, понятное подростку, в том, что взрослый человек - знающий, сведущий, компетентный. По мере взросления у подростка растет критическое отношение к себе и окружающим, с особо повышенными требованиями он относится к учителю. Здесь главное - не уронить свой авторитет в глазах детей, для чего педагогу надо много работать над собой, постоянно повышать профессионализм, культуру общения. Конечно, в конце первого года обучения происходит "отсев" детей (кто-то теряет интерес и находит более увлекательное для себя занятие, не позволяет большая загруженность в школе), это закономерно, остаются те, кого информатика захватила с головой.

Подросток, у которого интересы и любимые занятия связаны с планами на будущее, работает (дома, в кружке) много и упорно, выходит за пределы заданий руководителя кружка, критически относится к результатам своей работы, переделывает одно и то же несколько раз, ставит перед собой все новые задачи - так появляется цепочка целей. Требования к себе растут, подростка интересует собственное продвижение, успех. Тормозить развитие интереса могут непосильные задачи, которые подросток ставит перед собой. Итак, важно, чтобы занятия подростка приносили ему успех, и чтобы он мог постоянно двигаться вперед. Педагогу надо помочь уловить меру нарастания трудностей и помочь преодолеть эти трудности.

Чрезмерное увлечение компьютерами вызывает неоднозначное отношение со стороны специалистов. Нужно подумать о здоровье детей, об их физио-

логическом и психологическом комфорте. Поэтому при работе в дисплейном классе необходимо соблюдать установленные санитарно - гигиенические нормы и правила.

Для этого в течение всего учебного процесса проводятся:

- инструктажи по технике безопасности и правилам работы на компьютере;
- профилактическая гимнастика для отдыха глаз, шеи, спины и рук;
- профилактическое обслуживание компьютеров;
- проверки технического состояния компьютеров;
- санитарно – гигиеническая обработка кабинета.

ОБЪЁМ И СРОКИ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Программа «Мой друг – компьютер» рассчитана на четыре года обучения. Занятия проводятся два раза в неделю по два часа каждое (всего 144 часа в год). Количество учеников в группе: 10 человек. Это количество обусловлено техническими возможностями дисплейного класса и санитарными нормами

ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ

На занятиях в кружке используются самые разнообразные формы обучения, все зависит от возраста, уровня подготовки, психологических особенностей детей.

В целом *теоретическая часть* может излагаться в формах, в том числе дистанционных:

- лекция, рассказ;
- беседа;
- самостоятельное ознакомление с учебным материалом и последующее обсуждение;
- демонстрация (просмотр обучающих программ с комментариями);
- экскурсия.

Диагностическая часть занятия может проходить в форме, в том числе дистанционно:

- конкурса;
- викторины;
- опроса;
- теста;
- игры;
- составления кроссвордов, ребусов.

Практическая часть занятия может проводиться в форме, в том числе дистанционно:

- лабораторной работы;
- небольшого кратковременного упражнения;
- практикума (более или менее длительной работы по решению индивидуальных заданий);
- работы в режиме тренажера, развивающих и обучающих компьютерных игр;
- коллективной работы в группах и подгруппах;
- многократного возвращения к собственной работе, на предыдущем занятии казавшейся ребенку законченной.

Все эти формы одинаково важны в процессе обучения. Но на теоретических занятиях большее место занимают рассказ, беседа с демонстрацией уже готовых разработок программ. На практических занятиях и во всей программе в целом главное место занимает самостоятельная работа на компьютере. Вместе с тем не умаляется роль программ - тренажеров, овладение знаниями с помощью обучающих программ, компьютерных игр. И обязательно в конце каждой темы – итоговое занятие, которое включает в себя обобщающее повторение и диагностическую часть (способы проверки результативности программы).

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ:

Развитие технических и творческих способностей и умений обучающихся, формирование компьютерной грамотности и информационной культуры

школьников, как важнейших компонентов подготовки к практической деятельности и жизни в информационном обществе.

ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ:

Обучающие:

- Научить детей пользоваться любым компьютером;
- Дать навыки владения информационными и телекоммуникационными технологиями;
- Подготовка детей к практической деятельности, к самоопределению в области будущей профессии.

Воспитательные:

- Сформировать потребность в самопознании и самовоспитании;
- Выработка у детей осознанной гражданской позиции, ответственности за свои поступки;
- Формирование культуры умственного труда (умение планировать свою работу, рационально её выполнять).

Развивающие:

- Формировать навыки информационной культуры;
- Способствовать развитию таких качеств личности, как настойчивость и целеустремлённость, творческая активность и самостоятельность, ответственность и трудолюбие, чёткость и лаконичность мышления;
- Способствовать развитию коммуникативных качеств.

Ожидаемые результаты:

- Воспитанник с повышенным уровнем готовности к вхождению в информационное общество и конкурентоспособностью в нём.
- Воспитанник, обладающий креативным мышлением, умеющий преодолеть свои трудности и верящий в свои силы.

ПРИНЦИПЫ ОБУЧЕНИЯ.

При составлении программы и разработке методики передачи знаний в компьютерном кружке были соблюдены следующие принципы процесса обу-

чения, которые тесно связаны с целями и закономерностями познавательной деятельности обучающихся:

1. Принцип направленности обучения.

Постановка целей и задач перед обучающимися в получении новых знаний.

2. Принцип наглядности обучения.

Путь любого познания начинается с чувственного восприятия фактов и явлений и обращение к ним, как к источникам познания, требует начинать обучение с живого созерцания.

3. Принцип научности и доступности.

Это учет возрастных, физиологических, психологических особенностей детей, их способностей при изложении научных понятий.

4. Принцип интеграции

Учет межпредметных и междисциплинарных связей, базового и дополнительного образования.

5. Принцип сознательности и активности обучающихся.

Дети приходят в кружок по собственному побуждению, занимаются с желанием.

6. Принцип преемственности

Сказывается при переходе от одного уровня обучения к другому.

МЕТОДЫ ОБУЧЕНИЯ.

Как лучше использовать ЭВМ, чтобы не навредить, а напротив - укрепить нравственное, психическое и физическое здоровье школьника?

Объяснительно - иллюстративный метод. Ученик знает, из чего исходит, к чему должен прийти, путь прохождения и способы его осуществления. Этому методу отводится ведущая роль на первых порах обучения, а также в младшей возрастной группе. В основном он применяется при объяснении новой темы или в освоении техники, приемов. Доля объяснительно-иллюстративного метода среди других постепенно уменьшается по мере следования программе, но присутствует всегда и не теряет актуальности.

Программированный метод обучения. Ученику известны исходные данные, конечный результат, способы его достижения, но неизвестны промежуточные результаты. Этот метод широко применяется при составлении программы определенной задачи. Учащиеся хорошо знают, из чего исходить, т.к. перед практической работой проведена теоретически-эмоциональная часть занятия. Поставлена цель, то есть то, что должно стать результатом занятия. Но то, что получается на экране монитора в процессе работы, т.е. промежуточные результаты, ученик создает и опробует сам. Таким образом, программированный метод обучения может быть использован при освоении нового материала, а также для закрепления старого, данного перед этим объяснительным методом.

Эвристический метод. При известных начальных, конечных и промежуточных данных, неизвестны способы их осуществления. Этот метод используется, когда у детей есть начальная база знаний, умений и навыков.

Проблемный метод. Неизвестны и промежуточные результаты, и пути их достижения. При столкновении с имеющимися знаниями (навык и опыт) и необходимыми, ученик попадает в проблемную ситуацию. Его поиск приобретает более сложный и самостоятельный характер.

Большинство практических заданий в программе ориентированы именно на этот метод обучения; конечно же, после того, как ребенок получит необходимые базовые знания, умения и навыки, а также опыт творческой деятельности. Доля проблемного метода нарастает от этапа к этапу, от задания к заданию.

Проблемный метод обучения относится не только к выполнению практических работ, но и при изложении теоретического материала. В каждой теме, если она даже в целом излагается объяснительно-иллюстративным методом, присутствуют элементы проблемного изложения. В теории и практике доля проблемных методов изложения увеличивается, а при изложении некоторых тем преобладают.

Модельный метод. Исходные условия не выделяются преподавателем, а выбираются самим учеником в зависимости от его понимания задачи. Этот метод в основном применяется для более старших и подготовленных детей. При

работе с младшими модельный метод применяется в том случае, если педагог видит, что группа готова.

Игровой метод. Играть, осваивая новое и закрепляя старое. Играть, проявляя и тренируя свои способности: быстроту реакции и скорость принятия решений, а для этого мыслить образно, прогнозировать свои действия, строить тактические приемы и изобретать новые стратегии поведения в игре, используемые в бытовой практике, на школьных уроках, опираться на важные понятия современной науки. Играть, находясь в творческом поиске.

Важно, чтобы занятия в кружке приносили подростку успех, и чтобы он мог двигаться вперед от простого к сложному. Педагогу надо помочь уловить меру нарастания трудностей и помочь преодолеть их.

ФОРМЫ ОПРЕДЕЛЕНИЯ РЕЗУЛЬТАТИВНОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА

Виды контроля

Время проведения	Цель проведения	Вид контроля
	Начальный контроль	
Начало учебного года	Определение уровня развития обучающихся, их творческих способностей.	Беседа, опрос, тестирование.
	Текущий контроль	
В течение учебного года	Определение готовности обучающегося к усвоению нового материала. Уровень усвоения ребенком учебного материала.	Педагогическое наблюдение, опрос, контрольное занятие, самостоятельная работа, участие в олимпиадах и конкурсах разного уровня.
	Промежуточный контроль	
По окончании изучения темы.	Определение степени усвоения учащимися учебного материала.	Конкурс, творческая работа, опрос, контрольное занятие, олимпиада, самостоя-

		тельная работа, презентация творческих работ, тестирование, анкетирование.
	Итоговый контроль	
В конце учебного года	<p>Определение результатов освоения программы.</p> <p>Определение изменения уровня развития детей, их творческих способностей. Ориентирование учащихся на дальнейшее (в том числе самостоятельное) обучение. Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.</p>	Итоговое занятие, конкурсы, олимпиады, беседа, рефлексия, тестирование, презентация творческих работ, опрос, тестирование, анкетирование.

МОНИТОРИНГ РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Используются следующие методы отслеживания результативности:

- педагогическое наблюдение;

- педагогический анализ результатов анкетирования, тестирования, опросов,

выполнения обучающимися диагностических и практических заданий, участия обучающихся в мероприятиях (викторинах, олимпиадах, конкурсах), защиты проектов.

Формы выявления, фиксации и предъявления результатов:

Спектр способов и форм <i>выявления</i> результатов	Спектр способов и форм <i>фиксации</i> результатов	Спектр способов и форм <i>предъявления</i> результатов
Беседа, опрос, наблюдение Праздничные мероприятия Олимпиады Конкурсы	Грамоты Дипломы Готовые работы Анкеты Тестирование Протоколы диагностики	Олимпиады, конкурсы, Готовые электронные продукты

Прогнозируемые результаты обучения к концу 1 года обучения.

Дети будут знать:

- правила техники безопасности при работе с компьютером;
- назначение основных устройств компьютера;
- понятия: информация, информационные процессы, единицы измерения информации;
- что такое «система счисления», в чём различие между позиционными и непозиционными системами счисления;
- ту часть состава имеющегося прикладного программного и информационного обеспечения, которая необходима для использования в процессе обучения;
- типы и назначение устройств ввода–вывода;
- назначение текстового редактора; основные режимы работы текстовых редакторов (ввод текста, редактирование, форматирование, печать, поиск и замена, работа с файлами);
- основные средства получения рисунка с помощью графического редактора (рабочее поле, меню инструментов, палитра цветов), сохранение и открытие файлов;
- назначение компьютерных сетей и основные принципы их построения;
- возможности презентационных программ;

Уметь:

- подготовить компьютер к работе под управлением операционной системы и системы программирования, хранящихся в постоянной памяти компьютера, т.е. включить питание устройств компьютера в нужном порядке;
- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- работать с клавиатурой и мышью;
- приводить примеры информации и информационных процессов из области человеческой деятельности, живой природы и техники;
- пересчитывать количество информации в различных единицах;

- переводить целые числа из десятичной системы счисления в другие системы и обратно;
- выполнять простейшие арифметические операции с двоичными числами;
- владеть основными навыками работы с аппаратными средствами компьютера: (включать и выключать компьютер, вставлять дискеты в накопители, выполнять основные операции с файлами: копирование, перемещение, удаление, переименование);
- запускать программы и выходить из них;
- пользоваться текстовым редактором Word для создания разноплановых документов;
- создавать и редактировать рисунки в графическом редакторе Paint;
- вводить информацию с клавиатуры, а также редактировать ее;
- пользоваться поисковой машиной;
- составлять запросы по заданной тематике;
- разрабатывать презентации в Power Point.

Учебно-тематический план 1 года обучения.

№ п/п	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Формы контроля
1.	Вводное занятие.	2	1	1	Анкетирование
2.	Техника безопасности и правила поведения на занятиях.	2	1+1		Тестирование..
		1	-	1	
3.	Введение в предмет.	2	2	-	опрос
4.	Человек и информация. Системы счисления.	28	10	18	Тестирование
5.	Архитектура ЭВМ	20	6	14	Контрольная работа на ПК
6.	Текстовая информация и компьютер.	24	6	18	Опрос, итоговая работа
7.	Графическая информация и компьютер	14	4	10	Создание «Коллажа»
8.	Передача информации в компьютерных сетях.	10	5	5	Игра «Суд над Интернетом».
9	Компьютерные презентации.	16	4	12	Создание собственной презентации.
10.	Компьютерные развивающие и обучающие игры.	13	-	13	Тест
11.	Пакеты пользовательских программ.	12	2	10	Личный рейтинг
12.	Итоговое занятие.	2	1	1	Тест
	Всего:	144	42	102	

Содержание 1 года обучения.

1. Вводное занятие.

Теория: Знакомство с программой 1 года обучения.

Цели и задачи компьютерного кружка.

Практика: Экскурсия по ДДЮТ.

2. Техника безопасности и правила поведения на занятиях.

Компьютерное тестирование (анкетирование) на первоначальные ЗУНы владения компьютером (наблюдение).

3. Введение в предмет.

Теория: Обзорная лекция по теме «Информатика – школьный предмет»

4. Человек и информация. Системы счисления:

1). Теория: Информация и её виды.

Практика: Работа на клавиатурном тренажере.

2). Теория: Действия с информацией. Информация и кибернетика.

Практика: Работа на клавиатурном тренажере.

3). Теория: Информационные процессы.

Практика: Работа с мышью.

4). Теория: Передача информации по техническим каналам связи. Практика:

Работа на клавиатурном тренажере

5). Кодирование информации. Решение задач.

6). Теория: Измерение информации: содержательный подход. Практика: Работа на клавиатурном тренажере и с мышью.

7). Теория: Измерение информации: алфавитный подход. Единицы измерения информации. Практика: Решение задач.

8). Скорости информационного обмена. Решение задач.

9). Теория: Предыстория информатики. Практика: Работа на клавиатурном тренажере и с мышью.

10). Теория: История чисел и систем счисления. Позиционные и непозиционные системы счисления.

Практика: Запись числа в развёрнутой форме.

- 11). Практика: Перевод десятичных чисел в другие системы счисления.
- 12). Теория: Системы счисления, используемые в ЭВМ. Двоичная система счисления. Практика: Перевод двоичных чисел в другие системы счисления.
- 13). Арифметика в позиционных системах счисления. Решение задач.
- 14). Итоговое занятие. Теория: Обобщающее повторение по теме «Информация. Системы счисления».

Практика: Тестирование.

5. Архитектура ЭВМ:

- 1). Теория: Начальные сведения об архитектуре ЭВМ.
Практика: Работа на клавиатурном тренажере и с мышью.
- 2). Теория: Схема устройства ПК. Практика: Решение задач по теме «Формат машинной команды».
- 3). Теория: Знакомство с основными устройствами ЭВМ. Практика: Решение задач по теме «Основные устройства компьютера».
- 4). Теория: Основные типы компьютеров, их важнейшие характеристики. Практика: Решение задач по теме «Важнейшие характеристики компьютеров»
- 5). Теория: Принципы организации внутренней и внешней памяти компьютера.
Практика: Работа на клавиатурном тренажере и с мышью.
- 6). Теория: Файлы и каталоги. Практика: Решение задач по теме «Операции с файлами и каталогами».
- 7). Теория: Виды программного обеспечения (ПО). Прикладное ПО. Практика: Решение задач по теме «Операции с файлами и каталогами».
- 8). Системное ПО. Системы программирования.
- 9). Операционные системы: организация диалога с пользователем, файловая система, управление устройствами.
- 10). Итоговое занятие. Теория: Обобщающее повторение по теме «Архитектура ЭВМ». Практика: Выполнение контрольной работы на компьютере.

6. Текстовая информация и компьютер:

- 1). Теория: Тексты в компьютерной памяти, кодирование текстов. Текстовые файлы. Практика: Набор текста.

- 2). Теория: Текстовый редактор. Ввод и редактирование текста. Практика: Набор текста по образцу.
- 3). Теория: Ввод и редактирование текста. Орфографический (лексический) контроль.
Практика: Набор текста по образцу. Орфографическая проверка и исправление ошибок.
- 4). Работа с файлами. Работа со строками. Сохранение и загрузка файлов.
- 5). Теория: Работа с фрагментами текста.
Практика: Копирование и сортировка.
- 6). Практика: Набор длинных текстов с использованием копирования.
- 7). Теория: Многооконный режим работы текстового редактора. Практика: Перемещение и удаление фрагментов текста. Работа с окнами.
- 8). Форматирование текстов. Установка абзацных отступов. Выравнивание текста. Установка разделителей страниц.
- 9). Работа со шрифтами и с формулами.
- 10). Работа с таблицами.
- 11). Теория: Контекстный поиск и замена. Работа с магнитными дисками и принтерами. Практика: Поиск по контексту, замена слов. Сохранение текстов на магнитных дисках, распечатка текстов.
- 12). Итоговое занятие. Теория: Обобщающее повторение по теме «Текстовая информация и компьютер». Практика: Выполнение итоговой работы по изученным приемам работы с текстовым редактором на компьютере.

7. Графическая информация и компьютер:

- 1). Теория: Компьютерная графика, области применения компьютерной графики. Практика: Компьютерная графика: Растровая графика. Знакомство с графическим редактором Paint.
- 2). Теория: Технические средства компьютерной графики. Практика: Освоение инструментов, создание иллюстраций.
- 3). Теория: Принципы кодирования изображения.
Практика: Рисование различных фигур, заливка.

4). Теория: Работа с графическим редактором. Режимы работы графического редактора.

Практика: Рисование различными инструментами.

5). Практика: Размещение текста на рисунке. Создание поздравительной открытки.

6). Практика: Техника создания изображения.

7). Итоговое занятие.

Теория: Обобщающее повторение по теме «Графическая информация и компьютер».

Практика: Создание «Коллажа» на тему «Графические редакторы».

8. Передача информации в компьютерных сетях:

1). Компьютерные сети: виды, структура, принципы функционирования, технические устройства.

2). Теория: Виды телеобработки: электронная почта, телеконференция.

Практика: Система адресации электронной почты.

3). Теория: Аппаратное и программное обеспечение сети. Практика: Система адресации телеконференций.

4). «Всемирная паутина» (Интернет). Практика: Поиск информации в Интернете. Поисковые машины.

5). Итоговое занятие. Обобщающее повторение по теме «Передача информации в компьютерных сетях». Игра «Суд над Интернетом».

9. Компьютерные презентации:

1). Что такое презентация. Общие сведения о MS Power Point. Схема работы с MS Power Point.

2). Создание слайда (шаблоны, маркеры).

3). Создание и редактирование презентации.

4). Презентация в режиме слайдов. Презентация в режиме сортировщика слайдов.

5). Настройка спец. эффектов (анимация, движение, звук).

6). Добавление в презентацию графических объектов, графиков, диаграмм, таблиц.

7). Демонстрация презентации. Слайд – фильм.

8). Итоговое занятие.

Практика: Создание собственной презентации.

10. Компьютерные развивающие и обучающие игры:

Практика: Развивающие игры позволяют человеку проявлять и тренировать свои способности, а именно: оттачивать быстроту реакции и скорость мышления, мыслить образно, использовать логические приемы. Обучающие игры способствуют лучшему усвоению школьных тем (математика, физика, химия и др.).

11. Пакеты пользовательских программ.

Теория: Краткий рассказ об обучающих тренажерах, обучающих игровых программах, различных новых пользовательских программах и как ими пользоваться.

Практика: Работа на обучающих тренажерах, обучающие игровые программы.

Учат работе в диалоге «пользователь-компьютер»

12. Итоговое занятие

(в конце учебного года).

Прогнозируемые результаты обучения к концу 2 года обучения.

Дети будут знать:

- правила техники безопасности при работе с компьютером;
- назначение основных устройств компьютера;
- ту часть состава имеющегося прикладного программного и информационного обеспечения, которая необходима для использования в процессе обучения;
- возможности программы Publisher;
- программы, обслуживающие ПК;
- назначение операционной системы;
- о мультимедиа технологии;
- основные средства создания и редактирования веб-страниц;
- основные функции и возможности электронных таблиц;
- основные функции и возможности баз данных.

Уметь:

- подготовить компьютер к работе под управлением операционной системы и системы программирования, хранящихся в постоянной памяти компьютера, т.е. включить питание устройств компьютера в нужном порядке;
- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- создавать и редактировать различные виды печатной продукции с помощью программы Publisher;
- работать с папками, файлами, ярлыками;
- проводить антивирусную профилактику;
- ориентироваться в среде с графическим интерфейсом;
- пользоваться средствами веб-редактора для написания веб-страницы;
- пользоваться электронными таблицами;
- создавать базы данных.

Учебно-тематический план 2 года обучения.

№ п/п	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Форма контроля
1.	Введение в образовательную программу. Цели и задачи 2 года обучения.	2	2	-	Анкетирование
2.	Техника безопасности и правила поведения на занятиях.	2 (1 раз в п/г)	1+1		Тест
3.	Повторение пройденного	18	5	13	Опрос Работа на тренажёре
4.	Компьютерные сети.	4	2	2	Контрольный поиск информации
5.	Компьютерные презентации.	12	4	8	Создание презентации
6.	Создание публикаций с помощью MS Publisher.	16	5	11	Создание собственной публикации
7.	Основные обслуживающие программы ПК.	8	4	4	Тест
8.	Основы среды Microsoft Windows. Графический интерфейс пользователя.	18	7	11	Тест. Составление кроссвордов и ребусов.
9.	Аппаратное обеспечение персональных компьютеров. Мультимедиа. CD ROM технологии	4	2	2	Опрос
10.	Табличные вычисления на компьютере.	20	7	13	Тест

11.	Базы данных.	20	8	12	Контрольное задание
12.	Компьютерные развивающие и обучающие игры.	18	-	18	Тест на ПК
13.	Итоговое занятие (в конце учебного года).	2	1	1	анкетирование
	Всего:	144	49	95	

Содержание 2 года обучения.

1. Введение в образовательную программу.

Цели и задачи 2 года обучения.

2. Техника безопасности и правила поведения на занятиях.

Тестирование.

3. Повторение пройденного:

- Информация. Системы счисления:

1). Теория: Информация и её виды, действия с информацией, информационные процессы, измерение информации.

2). Практика: Системы счисления: перевод чисел из одной системы счисления в другие системы счисления.

- Архитектура ЭВМ.

- Текстовые редакторы и принципы работы с ними:

1). Теория: Ввод и редактирование текста. Сохранение документов.

Практика: Ввод и редактирование текста. Сохранение документов.

2). Теория: Форматирование текстового документа. Практика: Форматирование текстового документа.

2). Практика: Работа с таблицами.

4). Практика: Работа с объектами.

- Графические редакторы и принципы работы с ними:

1). Практика: Графические редакторы и принципы работы с ними.

2). Практика: Работа в ГР Paint.

4. Компьютерные сети:

1). Теория и практика: Компьютерные сети: виды, структура, принципы функционирования, технические устройства. Виды телеобработки: электронная почта, телеконференция.

2). Теория и практика: Компьютерные сети: поиск информации в Интернете, поисковые машины.

5. Компьютерные презентации:

- 1). Теория: Что такое «Компьютерная презентация». Общие сведения о MS PowerPoint. Практика: Создание презентации.
- 2). Теория: Как создавать и редактировать презентацию. Презентация в разных режимах. Практика: Создание презентации.
- 3). Теория: Анимация в презентациях.
Практика: Создание презентации.
- 4). Теория: Общие операции со слайдами.
Практика: Создание презентации.
- 5). Практика: Демонстрация презентации.
- 6). Итоговое занятие. Практика: Создание собственной презентации с использованием различных спец. эффектов.

6. Создание публикаций с помощью MS Publisher:

- 1). Теория: Создание публикаций.
Практика: Создание публикаций.
- 2). Теория: Открытки в MS Publisher.
Практика: Создание открытки в MS Publisher.
- 3). Теория: Рекламные объявления в MS Publisher. Практика: Создание рекламных объявлений в MS Publisher.
- 4). Теория: Визитные карточки, календари, почётные грамоты и другие печатные издания в MS Publisher. Практика: Создание визитной карточки в MS Publisher.
- 5). Практика: Календари в MS Publisher.
- 6). Практика: Почётные грамоты в MS Publisher.
- 7). Практика: Создание собственной публикации на выбор.
- 8). Итоговое занятие.

Теория: Обобщающее повторение по теме «Создание публикаций с помощью MS Publisher». Практика: Создание собственной публикации на выбор и распечатка на принтере.

7. Основные обслуживающие программы ПК:

1). Теория: Проверка и оптимизация жестких и гибких дисков. Практика: Проверка дисков. Дефрагментация.

2). Теория: Архивирование файлов.

Практика: Создание нового архива, добавление файлов в архив, извлечение файлов из архива и распаковка.

3). Теория: Защита от компьютерных вирусов.

Практика: Использование антивирусных программ на ПК.

4). Итоговое занятие.

Теория: Обобщающее повторение по теме «Основные обслуживающие программы ПК».

Практика: Тестирование.

8. Основы среды Microsoft Windows. Графический интерфейс пользователя:

1) Теория: Основные понятия ОС Windows.

Практика: Работа с основными понятиями.

2) Теория: Формализованное описание объектов Windows.

Практика: Решение задач «Работа с объектами».

3) Теория: Стандартные приложения Windows.

Практика: Работа со стандартными приложениями.

4). Теория: Интерфейс пользователя. Элементы интерфейса (три типа меню, панели инструментов, строки состояния, полосы прокрутки, различные элементы диалоговых окон и окон документов).

5). Практика: Работа с элементами интерфейса.

6). Теория: Панель управления.

Практика: Работа с панелью управления.

7). Практика: Поиск данных. Подсказка – справка.

8). Теория: Пакет офисных программ.

Практика: Установка программных продуктов.

9). Итоговое занятие.

Теория: Обобщающее повторение по теме «Основы среды Microsoft Windows. Графический интерфейс пользователя».

Практика: Составление кроссвордов и ребусов.

9. Аппаратное обеспечение персональных компьютеров. Мультимедиа. CD ROM технологии:

1). Теория и практика: Аппаратное обеспечение персональных компьютеров: процессоры, дисководы, дисплеи, принтеры, сканеры, модемы и другие дополнительные устройства.

2). Теория: Мультимедиа. CD ROM технологии. Компьютеры будущего.

10. Табличные вычисления на компьютере:

1). Теория: Назначение и структура электронных таблиц.

Практика: Просмотр и редактирование электронной таблицы.

2). Теория и практика: Табличный процессор: среда, режимы работы. Информация в ячейках таблицы. Правила записи формул.

3). Практика: Ввод информации в электронные таблицы: тексты, числа, формулы.

4). Практика: Разработка электронной таблицы.

5). Теория: Построение таблиц в ЭТ. Функции в ЭТ. Статистическая обработка данных.

Практика: Построение таблиц в ЭТ. Функции в ЭТ. Статистическая обработка данных.

6). Теория и практика: Относительная адресация, функция суммирования, копирование клеток, сортировка таблицы.

7). Теория: Графическая обработка табличных данных.

Практика: Построение диаграмм.

8). Теория: Абсолютная адресация

Практика: Построение графиков.

9). Практика: Решение задач с помощью ЭТ: табулирование функции и построение графика.

10). Итоговое занятие: Повторение и тест по теме «Табличные вычисления на компьютере».

11. Базы данных:

1). Теория: Назначение информационных систем и баз данных (БД). Основные понятия. Классификация БД.

2). Теория: СУБД Access. Интерфейс. Основные объекты.

Практика: Знакомство с СУБД. Создание и редактирование базы данных.

2). Практика: Создание новой БД.

4). Практика: Создание и редактирование базы данных в режиме «таблица».

5). Практика: Создание форм и редактирование данных в режиме «форма».

6). Теория: Логические выражения. Поиск информации. Получение справки.

Практика: Формирование простых запросов к БД.

7). Теория: Логические операции.

Практика: Формирование простых запросов с использованием одной логической операции.

8). Теория: Сложные логические выражения.

Практика: Формирование запросов на выборку и удаление записей с использованием логических операций.

9). Теория: Сортировка записей.

Практика: Сортировка записей в БД.

10). Итоговое занятие: Теория: Обобщающее повторение по теме «Базы данных». Практика: Контрольное практическое задание.

12. Компьютерные развивающие и обучающие игры.

Практика: Развивающие игры позволяют человеку проявлять и тренировать свои способности, а именно: оттачивать быстроту реакции и скорость мышления, мыслить образно, использовать логические приемы. Обучающие игры способствуют лучшему усвоению школьных тем (математика, физика, химия и др.).

13. Итоговое занятие

Подведение итогов по результатам учебного года.

Прогнозируемые результаты обучения к концу 3 года обучения.

Дети будут знать:

- правила техники безопасности при работе с компьютером;
- назначение основных устройств компьютера;
- ту часть состава имеющегося прикладного программного и информационного обеспечения, которая необходима для использования в процессе обучения;

- возможности программы Publisher;
- программы, обслуживающие ПК;
- назначение операционной системы;
- о мультимедиа технологии;
- основные средства создания и редактирования веб-страниц;
- основные функции и возможности электронных таблиц;
- основные функции и возможности баз данных;
- основные функции и возможности программы Windows Movie Maker;

- основные функции и возможности графических программ.

Уметь:

- подготовить компьютер к работе под управлением операционной системы и системы программирования, хранящихся в постоянной памяти компьютера, т.е. включить питание устройств компьютера в нужном порядке;
- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- создавать и редактировать различные виды печатной продукции с помощью программы Publisher;
- работать с папками, файлами, ярлыками;
- проводить антивирусную профилактику;
- ориентироваться в среде с графическим интерфейсом;
- пользоваться средствами веб-редактора для написания веб-страницы;

- пользоваться электронными таблицами;
- создавать базы данных;
- пользоваться программой Windows Movie Maker для создания фильмов
- создавать собственные изображения, используя главные инструменты графических программ.

Учебно-тематический план 3 года обучения.

№ п/п	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Формы контроля
1.	Введение в образовательную программу. Цели и задачи 3 года обучения.	2	2	-	Анкетирование
2.	Техника безопасности и правила поведения на занятиях. (1 раз в п/г)	2	1+1		Опрос Тестирование.
3.	Повторение пройденного (углубление знаний):	30:	8:	22:	Тест
	• Текстовые редакторы и принципы работы с ними	4	1	3	
	• Графические редакторы и принципы работы с ними	4	-	4	Тест
	• Компьютерные презентации	4	1	3	Тест Творческая работа
	• Создание публикаций с помощью MS Publisher	4	1	3	Тест Творческая работа
	• Основы среды Microsoft Windows. Графический интерфейс пользователя	6	1	5	Тест
• Основные обслуживающие программы ПК	8	4	4	Тест	
4.	Знакомимся с программой Windows Movie Maker	36	9	27	Тест Творческая работа

5.	Компьютерная графика: 1. Векторная графика 2. Растровая графика	60	9	51	Тест Творческая работа
6.	Компьютерные развивающие и обучающие игры.	4		4	Тест
7.	Итоговые занятия (после каждой темы и в конце учебного года).	10	3	7	Защита творческой работы
	Всего:	144	33	111	

Содержание 3 года обучения.

1. Вводное занятие.

Теория: Цели и задачи программы 3 года обучения.

Практика: Творческая лаборатория.

2. «Основные обслуживающие программы ПК»

1). Проверка и оптимизация жестких и гибких дисков.

2). Создание нового архива, добавление файлов в архив, извлечение файлов из архива и распаковка.

3). Защита от компьютерных вирусов. Использование антивирусных программ на ПК.

3. Повторение пройденного (углубление знаний):

- Текстовые редакторы и принципы работы с ними
- Графические редакторы и принципы работы с ними
- Компьютерные презентации
- Создание публикаций с помощью MS Publisher
- Основы среды Microsoft Windows. Графический интерфейс пользователя
- Основные обслуживающие программы ПК

4. «Знакомимся с программой Windows Movie Maker»

1. Приступая к работе с программой Windows Movie Maker. Общее представление об инструментах программы Windows Movie Maker

- Об областях основных компонентов интерфейса
- О раскадровке и шкале времени
- О мониторе предварительного просмотра

2. Импорт новой видеозаписи с ленты камеры цифрового видео (DV)

- Импорт с ленты цифровой камеры видеозаписи целиком
- Импорт с ленты цифровой камеры видеозаписи целиком и последующая запись на DVD

- Импорт с ленты цифровой камеры видеозаписи по частям

3. Импорт существующих видеофайлов, изображений и звукозаписей

- Импорт файлов в Windows Movie Maker
- Устранение неполадок с импортом файлов в Windows Movie Maker
- 4. Усечение, монтаж и копирование импортированных аудио- и видеоклипов
 - Работа с клипами в программе Windows Movie Maker
 - Разделение и объединение клипов
 - Обрезка (скрытие) фрагментов видеоклипов
 - Создание клипов
- 5. Добавление в проект переходов и эффектов
 - Добавление переходов и эффектов к изображениям и видеозаписям в программе Windows Movie Maker
 - Переходы. Добавление перехода. Изменение продолжительности перехода. Изменение продолжительности перехода по умолчанию. Удаление перехода.
 - Эффекты. Добавление эффекта. Изменение эффекта.
- 6. Добавление в проект заголовков и титров к фильму
 - Добавление названия и титров
 - Изменение названия
 - Изменение времени показа титров
 - Удаление титров
- 7. Предварительный просмотр видео в Windows Movie Maker
 - Чтобы просмотреть проект
 - Чтобы просмотреть клип
 - Чтобы приостановить или остановить просмотр проекта
 - Чтобы воспроизвести видео в полноэкранном режиме
 - Чтобы изменить размер окна просмотра
 - Изменение отношения сторон и формата видео.
 - Изменение разрешения экрана.
 - Чтобы перейти к кадру

- Чтобы перейти к клипу проекта
- 8. Добавление музыки к фильму
 - Настройка звука: вопросы и ответы
- 9. Добавление речевого сопровождения к фильму
- 10. Публикация фильма для предоставления различных способов общего доступа
 - Публикация фильма на компьютере
 - Публикация и запись фильма на DVD
 - Публикация и запись фильма на записываемый компакт-диск
 - Отправка фильма как вложения в сообщении электронной почты
 - Запись фильма на кассету цифровой видеокамеры
 - Смена места временного сохранения фильмов
 - Запрет включения титров, автора, авторских прав, оценки и комментариев в файл публикуемого фильма
 - Добавление титров, имени автора и описания фильма (Добавление свойств проекта в Windows Movie Maker, Просмотр свойств проекта)
 - Параметры фильма: вопросы и ответы
 - Устранение неполадок, связанных с публикацией фильма на компьютер
 - Устранение неполадок, связанных с публикацией фильма на записываемый компакт-диск
 - Устранение неполадок с отправкой фильма по электронной почте
 - Устранение неполадок при записи фильма на ленту цифровой камеры видеозаписи.

5. «Компьютерная графика»

1. Методы представления графических изображений.
 - Достоинства и недостатки растровой графики.
 - Векторная графика. Достоинства и недостатки векторной графики
 - Сравнение растровой и векторной графики

- Особенности растровых и векторных программ
- 2. Системы цветов в компьютерной графике
 - Система аддитивных цветов
 - Система субтрактивных цветов
 - Система «Тон – Насыщенность – Яркость»
- 3. Форматы графических файлов
 - Векторные форматы
 - Растровые форматы
 - Методы сжатия графических данных
 - Сохранение изображений
 - Преобразование файлов из одного формата в другой

I. Векторная графика

1. Рабочий экран CorelDRAW!
2. Основы работы с объектами
3. Закраска рисунков
 - Однородные заливки
 - Градиентная заливка
4. Закраска рисунков.
 - Узорчатые заливки
 - Многоцветные векторные узоры
 - Многоцветные растровые узоры
 - Текстурные заливки
 - Изменение цвета, толщины, стиля контура
 - Вспомогательные режимы работы
5. Создание рисунков из кривых
6. Методы упорядочивания и объединения объектов
 - Упорядочение объектов
 - Группирование, соединение и сваривание объектов
 - Пересечение и исключение объектов

7. Эффект объёма
8. Эффект перетекания
9. Работа с текстом
 - Оформление текста
 - Специальные эффекты для фигурного текста
10. Сохранение и загрузка изображений в CorelDRAW!
 - Импорт и экспорт изображений

II. Растровая графика

1. Рабочий экран Adobe PhotoShop
2. Работа с выделенными областями
3. Маски и каналы
4. Основы работы со слоями
5. Рисование и раскрашивание
6. Работа со слоями (продолжение)
7. Основы коррекции тона
8. Основы коррекции цвета
9. Ретуширование фотографий
10. Работа с контурами
11. Обмен файлами между графическими программами

6. Компьютерные развивающие и обучающие игры.

Практика: Развивающие игры позволяют человеку проявлять и тренировать свои способности, а именно: оттачивать быстроту реакции и скорость мышления, мыслить образно, использовать логические приемы. Обучающие игры способствуют лучшему усвоению школьных тем (математика, физика, химия и др.).

7. Итоговые занятия

Подведение итогов после каждой темы и в конце учебного года.

Прогнозируемые результаты обучения группы совершенствования.

Дети будут знать:

- правила техники безопасности при работе с компьютером;
- назначение основных устройств компьютера;
- ту часть состава имеющегося прикладного программного и информационного обеспечения, которая необходима для использования в процессе обучения;
- возможности программы Publisher;
- программы, обслуживающие ПК;
- назначение операционной системы;
- о мультимедиа технологии;
- основные средства создания и редактирования веб-страниц;
- основные функции и возможности электронных таблиц;
- основные функции и возможности баз данных.

Уметь:

- подготовить компьютер к работе под управлением операционной системы и системы программирования, хранящихся в постоянной памяти компьютера, т.е. включить питание устройств компьютера в нужном порядке;
- соблюдать правила техники безопасности при работе с компьютером;
- создавать и редактировать различные виды печатной продукции с помощью программы Publisher;
- работать с папками, файлами, ярлыками;
- проводить антивирусную профилактику;
- ориентироваться в среде с графическим интерфейсом;
- пользоваться средствами веб-редактора для написания веб-страницы;
- пользоваться электронными таблицами;
- создавать базы данных.

Учебно-тематический план группы совершенствования.

№ п/п	Тема	Всего часов	Теория	Практика	Формы контроля
1.	Введение в образовательную программу. Цели и задачи 4 года обучения.	2	2	-	Опрос
2.	Техника безопасности и правила поведения на занятиях. (1 раз в п/г)	2	1+1		Тест
3.	Повторение пройденного (углубление знаний):	56:	14:	42:	Тесты Опрос
	• Текстовые редакторы и принципы работы с ними	4	1	3	Наблюдение
	• Графические редакторы и принципы работы с ними	4	-	4	Опрос
	• Архитектура ЭВМ.	2	1	1	Тесты
	• Компьютерные сети	2	1	1	Наблюдение
	• Компьютерные презентации	6	2	4	Творческая работа
	• Создание публикаций с помощью MS Publisher	6	1	5	Творческая работа
	• Аппаратное обеспечение персональных компьютеров.	4	1	3	Тест
• Мультимедиа. CD ROM технологии.	2	1	1		
• Основы среды Microsoft Windows. Графический интерфейс пользователя	6	2	4	Тест	

	• Табличные вычисления на компьютере	10	5	5	Тест
	• программа Windows Movie Maker	12	3	9	Тест
4.	Основные обслуживающие программы ПК	8	2	6	Опрос
5.	Создание веб – сайтов	20	6	14	Творческая работа
6.	Создание творческих проектов	30	4	26	Защита проекта
7.	Пакеты пользовательских программ.	6	1	5	Тест
8.	Компьютерные развивающие и обучающие игры.	16	-	16	Личный рейтинг
9.	Итоговое занятие (в конце учебного года).	2	1	1	Тест
	Всего:	144	32	112	

Содержание.

1. Введение в образовательную программу.

Цели и задачи 3 года обучения.

2. Техника безопасности и правила поведения на занятиях.

(1 раз в п/г)

3. Повторение пройденного (углубление знаний):

- **Текстовые редакторы и принципы работы с ними:**

1). Теория и практика: Ввод и редактирование текста. Сохранение документов.

2). Теория и практика: Работа с таблицами. Работа с объектами.

- **Графические редакторы и принципы работы с ними:**

1). Практика: Графические редакторы и принципы работы с ними.

2). Практика: Работа в ГР Paint.

- **Архитектура ЭВМ.**

Компьютерные сети: виды, структура, принципы функционирования, технические устройства. Виды телеобработки: электронная почта, телеконференция; поиск информации в Интернете, поисковые машины.

- **Компьютерные презентации:**

1). Теория: Как создавать и редактировать презентацию. Практика: Создание собственной презентации с использованием различных спец. эффектов.

2). Теория: Анимация в презентациях.

Практика: Создание собственной презентации с использованием различных спец. эффектов.

3). Практика: Демонстрация презентации.

- **Создание публикаций с помощью MS Publisher:**

1). Теория: Открытки, рекламные объявления, визитные карточки, календари, почётные грамоты и другие печатные издания в MS Publisher. Практика: Создание собственной публикации на выбор.

2). Практика: Создание собственной публикации на выбор.

3). Практика: Создание собственной публикации на выбор

- **Аппаратное обеспечение персональных компьютеров.**
- **Мультимедиа. CD ROM технологии.**
- **Основы среды Microsoft Windows. Графический интерфейс пользователя:**

1). Теория и практика: Основные понятия ОС Windows. Стандартные приложения Windows. Интерфейс пользователя.

2). Теория и практика: Панель управления. Поиск данных. Подсказка – справка.

3). Теория и практика: Пакет офисных программ. Установка программных продуктов.

- **Табличные вычисления на компьютере:**

1). Теория и практика: Табличный процессор: среда, режимы работы. Информация в ячейках таблицы. Правила записи формул.

2). Теория и практика: Построение таблиц в ЭТ. Функции в ЭТ. Статистическая обработка данных.

3). Теория и практика: Относительная адресация, функция суммирования, копирование клеток, сортировка таблицы.

4). Теория: Графическая обработка табличных данных. Практика: Построение диаграмм.

5). Теория: Абсолютная адресация

Практика: Построение графиков.

- **Повторение программы Windows Movie Maker**

Теория: повторение инструментов программы Windows Movie Maker

Практика: создание и редактирование фильма.

4. Основные обслуживающие программы ПК:

1). Теория: Проверка и оптимизация жестких и гибких дисков. Практика: Проверка дисков. Дефрагментация.

2). Теория: Архивирование файлов.

Практика: Создание нового архива, добавление файлов в архив, извлечение файлов из архива и распаковка.

3). Теория: Защита от компьютерных вирусов. Практика: Использование анти-вирусных программ на ПК.

4). Итоговое занятие.

Теория: Обобщающее повторение по теме «Основные обслуживающие программы ПК».

Практика: Тестирование.

5. Создание веб – сайтов

1). Теория и практика: Составляющие хорошего веб – сайта. Технологические особенности веб – дизайна.

2). Теория: Программное обеспечение для веб–дизайна. Практика: Приёмы создания веб – страниц.

3). Практика: Графические эффекты и анимационные возможности.

4). Теория и практика: Создание веб – узлов и документов. Подготовка документов.

5). Теория и практика: Гиперссылки на веб-страницах.

6). Теория и практика: Списки и формы на веб–страницах.

7). Теория: Выработка модели содержания и модели навигации (содержимого) учебного веб – ресурса.

Практика: Создание учебного веб – ресурса с использованием редактора MS Publisher.

8). Практика: Создание домашней странички.

9). Практика: Создание домашней странички.

10). Итоговое занятие: Теория: Обобщающее повторение по теме «Создание веб – сайтов».

Практика: Презентация на тему «Моя первая страница».

6. Создание творческих проектов

1). Теория и практика: Технология выполнения группового или самостоятельного проекта.

2). Теория и практика: Планирование проекта.

3). Теория и практика: Сбор материала и принципы работы с ними.

4). Теория и практика: Технологии оформления результатов группового или самостоятельного проекта.

5). Практическая работа над проектом (тему проекта выбирают сами воспитанники, проект выполняется в одной из изученных программ и результат может быть представлен в форме презентации, печатной продукции, веб-сайта).

6). Итоговое занятие: Защита проектов.

7. Пакеты пользовательских программ.

Теория: Краткий рассказ об обучающих тренажерах, обучающих игровых программах, различных новых пользовательских программах и как ими пользоваться.

Практика: Работа на обучающих тренажерах, обучающие игровые программы. Учат работе в диалоге «пользователь-компьютер».

8. Компьютерные развивающие и обучающие игры.

Практика: Развивающие игры позволяют человеку проявлять и тренировать свои способности, а именно: оттачивать быстроту реакции и скорость мышления, мыслить образно, использовать логические приемы. Обучающие игры способствуют лучшему усвоению школьных тем (математика, физика, химия и др.).

9. Итоговое занятие.

Подведение итогов по результатам учебного года.

Программа «Компьютер для начинающих».

Цель: Формирование первоначальных элементов информационной культуры в процессе использования учебных игровых программ и простейших компьютерных тренажёров.

ОСОБЕННОСТИ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА.

Учебно-тематический план составлен для учеников начальной школы и рассчитан на 1 год. Этот тематический план может использоваться в организации платных образовательных услуг. Для учащих занятия проводятся дважды в неделю по одному часу. Количество учеников в группе: не более 10 человек.

ФОРМЫ ОБУЧЕНИЯ

- просмотр обучающих программ с комментариями;
- работа в режиме электронного учебника;
- работа в режиме тренажера, развивающих и обучающих компьютерных игр;
- составление и разгадывание кроссвордов, ребусов.

В результате обучения учащиеся будут: Знать:

- Правила поведения и технику безопасности в компьютерном классе;
- Применение компьютера в различных сферах деятельности человека;
- Назначение основных и дополнительных устройств компьютера;
- Способ запуска программ и выход из них;
- Правила набора и редактирования текста;
- Назначение инструментов и основных команд графического редактора.

Уметь:

- Включать и выключать компьютер;
- Запускать программы;
- Вычислять на калькуляторе;

- Грамотно набирать и редактировать текст;
- Вставлять рисунок в текст;
- Рисовать в графическом редакторе;
- Сохранять тексты и рисунки.

Учебно-тематический план

№ п/п	Тема	Всего часов	Теория	Практика
1.	Введение в образовательную программу. Цели и задачи компьютерного кружка.	1	1	-
2.	Техника безопасности и правила поведения на занятиях.	2 (1 раз в п/г)	2	-
3.	Знакомство с компьютером.	16	10	6
4.	В мире информации.	12	7	5
5.	Рисуем на компьютере.	14	3	11
6.	Пишем на компьютере.	15	6	9
7.	Компьютерные развивающие и обучающие игры (в течение года).	7	-	7
8.	Итоговые занятия (после каждой темы).	5	-	5
	Всего:	72	29	43

При оказании платных дополнительных услуг в данном тематическом плане убираются темы 7 и 8.

Содержание программы.

1. Введение в образовательную программу. Цели и задачи компьютерного кружка.

2. Техника безопасности и правила поведения на занятиях.

3. Знакомство с компьютером.

1). **Теория:** История вычислительной техники (ВТ).

2). **Теория:** Кто на чём считает.

3). **Практикум:** Микрокалькулятор.

4). **Теория:** Устройство компьютера.

5). **Теория:** Информация и языки.

6). **Практикум:** Здравствуй, компьютер.

7). **Теория:** Компьютеры вокруг нас.

8). **Практикум:** Исполнитель Бука.

9). **Практикум:** Исполнитель Ребус. Разгадывание компьютерных ребусов.

10). **Практикум:** Зачёт – тестирование по теме «Компьютеры вокруг нас».

11). **Теория:** Рабочий стол.

12). **Теория:** Курсор.

13). **Теория:** Пиктограмма.

14). **Практикум:** Программа и её окно.

15). **Теория:** Меню.

16). **Теория:** Привет и сочинитель.

17). **Итоговое занятие:**

Практикум: Разгадывание кроссворда.

4. В мире информации.

1). **Теория:** Что такое информация.

2). **Практикум:** «Редактор строки».

3). **Теория:** Как получить информацию.

4). **Практикум:** «Редактор строки».

- 5). **Практикум:** Зачёт – тестирование по теме «Как получить информацию».
- 6). **Теория:** Что можно делать с информацией.
- 7). **Теория:** Хранение информации.
- 8). **Теория:** Передача информации.
- 9). **Теория:** Обработка информации.
- 10). **Теория:** Кодирование информации.
- 11). **Практикум:** Шифрованные сообщения.
- 12). **Практикум:** Учимся кодировать информацию.
- 13). **Итоговое занятие: Практикум:** Составление кроссвордов и ребусов по теме «В мире информации».

5. Рисуем на компьютере.

- 1). **Теория:** Рисунки на компьютере.
- 2). **Практикум:** Рисуем в редакторе Word. Алгоритмы рисования в редакторе Word.
- 3). **Теория:** Графическая система компьютера (мониторы, типы мониторов, видеокарта).
- 4). **Практикум:** Рисуем в редакторе Word.
- 5). **Практикум:** Зачёт – тестирование № 1 по теме «Графическая система компьютера».
- 6). **Теория:** Графическая система компьютера (размер экрана, типы принтеров, сканеры).
- 7). **Практикум:** Зачёт – тестирование № 2 по теме «Графическая система компьютера».
- 8). **Практикум:** Графический редактор Paint: выделение, перенос, копирование.
- 9). **Практикум:** Графический редактор Paint: преобразование рисунка.
- 10). **Практикум:** Графический редактор Paint: построение линий.
- 11). **Практикум:** Графический редактор Paint: построение фигур.
- 12). **Практикум:** Графический редактор Paint: компьютерные цвета.

13). **Практикум:** Графический редактор Paint: рисование.

14). **Практикум:** Выполнение рисунка.

15). **Итоговое занятие: Практикум:** Тестирование.

6. Пишем на компьютере.

1). **Теория:** Компьютер – помощник редактора.

2). **Теория:** Многострочный редактор.

3). **Практикум:** Набор текста по строчкам.

4). **Практикум:** Зачёт – тестирование по теме «Многострочный редактор».

5). Приёмы редактирования.

6). **Практикум:** «Ножницы. Клей. Удаление. Набор текста».

7). **Практикум:** Зачёт – тестирование по теме «Приёмы редактирования».

8). **Практикум:** Копирование.

9). **Практикум:** Блокнот.

10). **Практикум:** WordPad.

11). **Теория:** Дизайн текста.

12). **Практикум:** Word.

13). **Теория:** Правописание, списки.

14). **Практикум:** Набор большого текста по образцу с приёмами редактирования и дизайна.

15). **Теория:** Таблицы.

16). **Итоговое занятие: Практикум:** Выполнение контрольной работы на компьютере.

7. Компьютерные развивающие и обучающие игры.

Практикум: Развивающие игры позволяют человеку проявлять и тренировать свои способности, а именно: оттачивать быстроту реакции и скорость мышления, мыслить образно, использовать логические приемы. Обучающие игры способствуют лучшему усвоению школьных тем.

8. Итоговые занятия (в конце каждой темы и в конце учебного года).

Материально-техническое обеспечение образовательной программы

В компьютерном классе 11 рабочих единиц компьютерной техники, сканер, МФУ. Рабочие места обеспечены компьютерными столами, стульями. Все рабочие точки объединены в локальную сеть и имеют выход в интернет.

Техническое оснащение:

- Стационарный ПК педагога – 1 шт.
- Стационарный ПК – 7 шт.
- Ноутбук – 3 шт.
- Сканер – 1 шт.
- Мультимедийный проектор – 1 шт.
- Экран – 1 шт.
- МФУ – 1 шт.

Электронные учебники и электронные тетради на съёмных носителях информации – (DVD, USB).

Методическая и учебная литература по информационным технологиям.

Все программные средства лицензированы.

Воспитательный аспект программы.

1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания детей

Целью воспитания является развитие личности, самоопределение и социализация детей на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению, взаимного уважения, бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Целевые ориентиры воспитания детей по программе:

- неприятие дискриминации, экстремизма, терроризма, коррупции;
- национальное, этнокультурное самосознание;
- ценностное отношение к отечественной культуре;
- уважение к жизни, достоинству, свободе мировоззренческого выбора каждого человека;
- осознание ценности жизни, здоровья и безопасности, значение личных усилий в сохранении и укреплении здоровья (своего и других людей), соблюдения правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде;
- формирование навыков критического мышления, определения достоверной научной информации;
- воспитание воли, настойчивости, последовательности, принципиальности, готовности к компромиссам в совместной деятельности;
- формирование интереса к технической деятельности, истории компьютерной техники в России и мире, понимание значения компьютерной техники в жизни российского общества.

Задачи воспитательной работы:

1. Организовать воспитательные мероприятия, направленные на формирование представлений о базовых национальных ценностях российского общества, такие как патриотизм, социальная солидарность гражданственность, семья, здоровье, труд и творчество, наука, искусство и литература природа, человечество.
2. Организовать многообразную и разностороннюю деятельность обучающихся.
3. Создать условия для физического, интеллектуального, нравственно, духовного развития детей на основе изучения личности обучающихся, их интересов, стремлений и желаний.
4. Организовать коллективную творческую деятельность ученического самоуправления, ориентированную на общечеловеческие и национальные ценности.
5. Развивать мотивации личности к познанию и творчеству через дополнительное образование.
6. Выявлять и развивать творческие способности обучающихся.
7. Способствовать развитию самостоятельности, активности в учебной и творческой деятельности.
8. Воспитывать ответственное и осознанное отношение к учебе.
9. Ориентировать на здоровый образ жизни, привлекать обучающихся к занятиям спортом.
10. Разработать и реализовать систему мониторинга эффективности воспитательного процесса.
11. Внедрение современных образовательных технологий в образовательный процесс.

Формы и методы воспитания

Основной формой воспитания и обучения детей в системе дополнительного образования является учебное занятие. В ходе учебных занятий в соответ-

ствии с предметным и метапредметным содержанием программ обучающиеся: усваивают информацию, имеющую воспитательное значение; получают опыт деятельности, в которой формируются, проявляются и утверждаются ценностные, нравственные ориентации; осознают себя способными к нравственному выбору; участвуют в освоении и формировании среды своего личностного развития, творческой самореализации.

Получение информации об открытиях, изобретениях, достижениях в науке и спорте, о художественных произведениях и архитектуре, о традициях народного творчества, об исторических событиях; изучение биографий деятелей российской и мировой науки и культуры, спортсменов, путешественников, героев и защитников Отечества и т. д. — источник формирования у детей сферы интересов, этических установок, личностных позиций и норм поведения. Важно, чтобы дети не только получали эти сведения от педагога, но и сами осуществляли работу с информацией: поиск, сбор, обработку, обмен и т. д.

Практические занятия детей (практическая работа на ПК, подготовка к конкурсам, олимпиадам, в коллективных творческих делах и проч.) способствуют усвоению и применению правил поведения и коммуникации, формированию позитивного и конструктивного отношения к событиям, в которых они участвуют, к членам своего коллектива.

Участие в проектах способствует формированию умений в области целеполагания, планирования и рефлексии, укрепляет внутреннюю дисциплину, даёт опыт долгосрочной системной деятельности.

В коллективных играх проявляются и развиваются личностные качества: эмоциональность, активность, нацеленность на успех, готовность к командной деятельности и взаимопомощи.

Итоговые мероприятия: конкурсы, презентации проектов — способствуют закреплению ситуации успеха, развивают рефлексивные и коммуникативные умения, ответственность, благоприятно воздействуют на эмоциональную сферу детей.

Воспитательное значение активностей детей при реализации программ дополнительного образования наиболее наглядно проявляется в социальных проектах, благотворительных и волонтерских акциях, в экологической, патриотической, трудовой, профориентационной деятельности.

Педагог видит и отмечает успехи детей, обеспечивает понимание детьми того, что личное, семейное благополучие и достижения являются воплощением национальных ценностей, что в их деятельности и результатах находят своё выражение российские базовые ценности, традиционные духовно-нравственные ценности народов России.

В воспитательной деятельности с детьми по программе используются методы воспитания:

- метод убеждения (рассказ, разъяснение, внушение),
- метод положительного примера (педагога и других взрослых, детей);
- метод упражнений (приучения);
- методы одобрения и осуждения поведения детей, педагогического требования (с учётом преимущественного права на воспитание детей их родителей (законных представителей), индивидуальных и возрастных особенностей детей разного школьного возраста) и стимулирования, поощрения (индивидуального и публичного);
- метод переключения в деятельности;
- методы руководства и самовоспитания, развития самоконтроля и самооценки детей в воспитании;
- методы воспитания воздействием группы, в коллективе.

Условия воспитания, анализ результатов.

Воспитательный процесс осуществляется в условиях организации деятельности детского коллектива на основной учебной базе реализации программы в организации дополнительного образования детей в соответствии с нормами и правилами работы организации, а также на городских мероприятиях в других организациях с учётом установленных правил и норм деятельности на этих площадках.

Анализ результатов воспитания проводится в процессе педагогического наблюдения за поведением детей, их общением, отношениями детей друг с другом, в коллективе, их отношением к педагогам, к выполнению своих заданий по программе.

Косвенная оценка результатов воспитания, достижения целевых ориентиров воспитания по программе проводится путём опросов родителей в процессе реализации программы (отзывы родителей, интервью с ними) и после её завершения (итоговые исследования результатов реализации программы за учебный период, учебный год).

Анализ результатов воспитания по программе не предусматривает определение персонифицированного уровня воспитанности, развития качеств личности конкретного ребёнка, обучающегося, а получение общего представления о воспитательных результатах реализации программы, продвижения в достижении определённых в программе целевых ориентиров воспитания, влияния реализации программы на коллектив обучающихся: что удалось достичь, а что является предметом воспитательной работы в будущем. Результаты, полученные в ходе оценочных процедур — опросов, интервью — используются только в виде агрегированных усреднённых и анонимных данных.

План работы по направлениям

Воспитание гражданственности, патриотизма, уважения к правам, свободам и обязанностям человека.

Ценности: любовь к России, своему народу, своему краю; служение Отечеству; правовое государство; гражданское общество; закон и правопорядок; поликультурный мир; свобода личная и национальная; доверие к людям, институтам государства и гражданского общества.

Цель: воспитание интереса к истории родного края и Отечества, расширения представления детей о родном селе, о героях ВОВ, о работниках тыла, воспитание таких качеств личности как чуткость, доброта, милосердие.

Воспитание социальной ответственности и компетентности.

Ценности: Правовое государство, демократическое государство, социальное государство, закон и порядок, социальная компетентность, социальная ответственность, служение Отечеству, ответственность за настоящее и будущее страны.

Цель: воспитание основ правовой грамотности, гражданской ответственности.

Воспитание нравственных чувств и этического сознания.

Ценности: нравственный выбор; жизнь и смысл жизни; справедливость; милосердие; честь; достоинство; уважение к родителям; уважение достоинства человека, равноправие, ответственность и чувство долга; забота и помощь, мораль, честность, щедрость, забота о старших и младших; свобода совести и вероисповедания; толерантность, представление о вере, духовной культуре и светской этике.

Цель: формирование у школьников представления о нравственности и опыте взаимодействия со сверстниками и взрослыми в соответствии с общепринятыми нравственными нормами, уважение к правам и свободам человека, приобщение к системе культурных ценностей. Развитие таких качества личности, как толерантность, целеустремленность, самостоятельность, компетентность, ответственность, честность, справедливость.

Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни.

Ценности: здоровье физическое и душевное (психологическое, нравственное), здоровье личное, близких и всех людей, здоровье человека, общества и природы, здоровый образ жизни.

Цель: создание условий для сохранения и укрепления нравственного, психического и физического здоровья учащихся, для формирования устойчивой ценностной установки на здоровый образ жизни.

Воспитание трудолюбия, творческого отношения к учению, труду, жизни.

Ценности: уважение к труду; творчество и созидание; стремление к познанию и истине; целеустремлённость и настойчивость; бережливость; трудолюбие.

Цель: формирование у школьников трудолюбия, навыков самообслуживания, потребности в образовании, обогащение представлений детей об окружающей действительности, развитие творческих способностей, навыков проектной и исследовательской деятельности.

Воспитание ценностного отношения к прекрасному, формирование представлений об эстетических идеалах и ценностях.

Ценности: красота; гармония; духовный мир человека; эстетическое развитие, самовыражение в творчестве и искусстве.

Цель: формирование у школьников эстетического отношения к окружающему миру, умения видеть и понимать прекрасное, потребности и умения выражать себя в различных доступных и наиболее привлекательных для ребенка видах деятельности.

Календарный план воспитательной работы

Месяц	Направление	Название мероприятия	Практический результат и информационный продукт, иллюстрирующий успешное достижение цели события
сентябрь	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству	Беседа «Организуй себя!»	
	Социокультурное и медиа культурное воспитание	Дистанционное обучение. Как себя организовать!	
	Формирование коммуникативной культуры	Игры на сплочение	
	Нравственное и духовное воспитание	Просмотр и обсуждение мультфильмов	
Октябрь	Правовое воспитание и культура безопасности.	Международный конкурс «Безопасность в сети Интернет»	
	Здоровьесберегающее воспитание.	Беседа «Профилактика COVID-19, гриппа, ОРВИ и других вирусных инфекций»	
	Экологическое	Участие в муниципальной	

	воспитание.	акции: «Зеленый город». Всероссийский урок «Эколята – молодые защитники природы»	
	Социокультурное и медиа культурное воспитание	«Фейерверк эмоций»	
	Гражданско-патриотическое	«Я – кружковец»	
	Формирование коммуникативной культуры	Беседа «У меня зазвонил телефон»	
	Нравственное и духовное воспитание	Просмотр и обсуждение мультфильмов	
Ноябрь	Здоровьесберегающее воспитание.	Онлайн фоточеллендж «Стань заметней на дороге»	
	Экологическое воспитание.	Всероссийский экологический диктант	
	Воспитание семейных ценностей	Мероприятие, посвященное Дню Матери	
	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству	Праздник «Здравствуй, осень!»	
	Социокультурное и медиа культурное воспитание	Традиционная интегрированная игра «Колесо Фортуны»	
	Формирование коммуникативной культуры	Праздник «Здравствуй, осень!»	
	Нравственное и духовное воспитание	Просмотр и обсуждение мультфильмов	
Декабрь	Воспитание семейных ценностей	Семейно-творческая игра	
	Социокультурное и медиа культурное воспитание	Просмотр и обсуждение мультфильмов	
	Формирование коммуникативной культуры	Новогодний праздник	
	Нравственное и духовное воспитание	«Как вести себя в общественных местах»	
	Интеллектуальное воспитание	Новогодний праздник	
Январь	Правовое воспитание и культура безопасности.	Фото челлендж «#МА-МА_ПАПА_Я_ЗНАЕМ_ПДД_ДРУЗЬЯ»	

	Здоровьесберегающее воспитание.	«Правила личной гигиены»	
Февраль	Экологическое воспитание.	Городская акция «Пернатые друзья»	
	Воспитание семейных ценностей	«Все девчонки хороши и мальчишки тоже»	
	Формирование коммуникативной культуры	Квест-игра «Код Дворца»	
	Нравственное и духовное воспитание	Просмотр и обсуждение мультфильмов	
Март	Воспитание семейных ценностей	«О дружбе и любви»	
	Нравственное и духовное воспитание	Просмотр и обсуждение мультфильмов	
Апрель	Здоровьесберегающее воспитание.	«Здоровый образ жизни»	
	Экологическое воспитание.	I этап акции «Зеленый город»	
	Воспитание семейных ценностей	Семейный спорт-батл	
	Формирование коммуникативной культуры	Весенний квест.	
	Нравственное и духовное воспитание	Просмотр и обсуждение мультфильмов	
Май	Воспитание положительного отношения к труду и творчеству	Итоговое занятие	
	Социокультурное и медиа культурное воспитание	Итоговый праздник для детей и родителей «Золотой самородок»	
	Гражданско-патриотическое	Участие в мероприятиях, посвященных Дню Победы.	

Список литературы.

1. Лапчик, М.П. Методика преподавания информатики: Учеб. пособие для студ. педвузов / М.П. Лапчик, И.Г. Семакин, Е.К. Хеннер, – М.: Издательский центр «Академия», 2001.
2. Могилев, А.В. Практикум по информатике: Учеб. пособие для студ. высш. учеб. Заведений / А.В. Могилев, Н.И. Пак, Е.К. Хеннер – М.: Издательский центр «Академия», 2001.
3. Информатика. Базовый курс для 7-9 классов. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2000.
4. Информатика. Задачник-практикум в 2 т. / Под ред. И.Г. Семакина, Е.К. Хеннера. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2000.
5. Семакин, И.Г. Преподавание базового курса информатики в средней школе. Методическое пособие / И.Г. Семакин, Т.Ю. Шеина, - М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2000.
6. Шафрин, Ю.А. Информационные технологии. В 2 ч. Ч.1: Основы информатики и информационных технологий. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2003.
7. Шафрин, Ю.А. Информационные технологии. В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. – М.: Бином. Лаборатория знаний, 2003.
8. Горячев, А.В. Практикум по информационным технологиям. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2002.
9. Семакин, И.Г. Информатика. 10-й класс / И.Г. Семакин, Е.К. Хеннер, - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2003.
10. Семакин, И.Г. Информатика. 11-й класс / И.Г. Семакин, Е.К. Хеннер, - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2003.
11. Коляда, М.Г. Окно в удивительный мир информатики. – Д.: Сталкер, 1997.

12. Молодцов, В.А. Современные открытые уроки информатики. 8 – 11-е классы. Изд. 2-е. Дополненное и переработанное / Молодцов, В.А., Рыжикова, Н.Б. – Ростов н/Д: изд-во «Феникс», 2003.
13. Шелепаева, А.Х. Поурочные разработки по информатике: Универсальное пособие: 8-9 классы – М.: ВАКО, 2005.
14. Подборка печатного материала «Компьютер – это просто». ООО «ТД «Издательство Мир книги»», 2005.
15. Залогова, Л.А. Практикум по компьютерной графике. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 2003.
16. Журналы «Информатика и образование».
17. Газеты «Информатика», приложение к газете «ПЕРВОЕ СЕНТЯБРЯ».
18. Журналы «Дополнительное образование».

ДОКУМЕНТ ПОДПИСАН
ЭЛЕКТРОННОЙ ПОДПИСЬЮ

СВЕДЕНИЯ О СЕРТИФИКАТЕ ЭП

Сертификат 527227426247742686294735902159890388589213147296

Владелец Шатова Наталья Ивановна

Действителен с 16.09.2025 по 16.09.2026