


УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ ЗАТО Г. СЕВЕРОМОРСК

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
Североморский Дом детского творчества им. Саши Ковалева

Программа принята
методическим советом
МБУДО Североморский
Дом детского творчества
им. Саши Ковалева
Протокол №1
«26» сентября 2017г.



УТВЕРЖДАЮ
Директор
МБУДО Североморский Дом
детского творчества
им. Саши Ковалева

С.А.Щербакова
«27» сентября 2017г.

Дополнительная
общеобразовательная общеразвивающая программа

«Компьютерное обучение»

рассчитана на 3 года обучения

для учащихся 7 - 16 лет

Автор:

педагог
дополнительного образования

Шатецкая

Виктория Александровна

г. Североморск
2017 год

Введение

Компьютер стремительно и прочно входит в нашу жизнь на правах нового орудия труда, позволяющего освободить человека от выполнения рутинных операций: счета, запоминания и поиска информации и т.д. Процесс компьютеризации общества приводит к кардинальным изменениям в структуре профессиональной деятельности человека, так как открываются дополнительные возможности для творческой работы.

Компьютер (computer) в современном английском языке означает электронное устройство для программируемой обработки данных. В России более распространен термин электронно-вычислительная машина (ЭВМ), отражающий вычислительную направленность электронной машины. Однако современные компьютеры могут не только вычислять, но и производить обработку нецифровой информации, управлять различными технологическими процессами, встраиваться в сложную техническую систему, помогать дизайнеру, конструктору создавать новые модели или приборы и т.д.

Широкое распространение в последние годы персональных компьютеров выдвинуло новые требования к уровню знаний человека любой профессии. Умение использовать компьютер в своей работе становится неотъемлемым показателем квалификации современного специалиста: рабочего, техника, инженера, экономиста, журналиста, модельера, учителя, административного работника. Появился термин компьютерная грамотность, что означает понимание того, как устроен и работает компьютер, какие возможности предоставляет использование компьютера.

Как в определенный период развития нашей страны все силы были направлены на ликвидацию безграмотности, так и сейчас стоит не менее важная задача - ликвидировать безграмотность, но уже компьютерную. В школе мы учимся писать сочинения, решать задачи, но не многие становятся профессиональными писателями или математиками.

Однако, каждый из нас должен уметь правильно и связно излагать свои мысли, написать письмо, отчет, решить несложную задачу. Аналогичная ситуация складывается сегодня применительно и к компьютерной технике.

Компьютер становится необходимым инструментом при обучении, при организации досуга. Возможности использования компьютерных технологий разнообразны и безграничны. Они развивают творческие способности, логику, алгоритмическое мышление и т.д., тем самым обеспечивают разностороннее развитие личности.

Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерное обучение» содержит вопросы образовательного характера: овладение текстовым, графическим редакторами. Основным направлением деятельности является приобретение учащимися необходимых навыков для выполнения практических работ – рисунков, поздравительных открыток, рефератов для школьных работ. Также учащиеся знакомятся с особенностями представления информации в сети Интернет.

Итоговая работа по окончанию курса – создание слайд-шоу, в котором учащиеся показывают все знания и умения, полученные в процессе обучения.

Учебный год по данной образовательной программе длится с 1 сентября по 31 августа: в условиях образовательной организации с 1 сентября по 31 мая, в каникулярный период (летние каникулы) программа реализуется по индивидуальным планам.

Срок реализации программы - 3 года. Это наиболее оптимальный срок обучения азам компьютерной грамотности, позволяющий впоследствии продолжить обучение по любой из программ технической направленности, связанной с работой на компьютере. Один год обучения не сможет вместить весь курс, предложенных к изучению программ. Если программный материал разложить на более длительный срок обучения, то изменится его насыщенность, а у учащихся пропадет тяга к изучению нового. В связи с данным обоснованием, оптимальный срок обучения, при котором сохранится продуктивный ритм работы каждого учащегося, это – трехгодичный курс. Программный материал распределен так, чтобы учащиеся максимально углубленно могли изучить работу с программным продуктом на каждом этапе обучения, помогающим им в написании документов, составлении таблиц, создании презентаций, видеороликов, мультфильмов и имели основные представления о дополнительных программных продуктах.

Цель программы - повышение уровня компьютерного образования учащихся, посредством получения практических навыков работы на компьютере.

Достижение поставленной цели предполагает решение ряда **задач**:

- овладеть навыками работы с компьютером через освоение работы с текстовым редактором Word и графическими редакторами Paint и Photoinstrument;
- формировать навыки форматирования текста, создания текстового документа с использованием графических изображений;
- способствовать интеллектуальному и духовному развитию учащихся при работе с компьютером;
- овладеть навыками работы на компьютере через освоение работы с текстовым редактором Word, табличным процессором Microsoft Excel, с СУБД Microsoft Access, с

креатором презентаций Microsoft PowerPoint и графическим редактором DAZ Bryce;

- формировать навыки работы с базами данных, электронными презентациями, электронными таблицами;
- овладеть навыками работы на компьютере через освоение работы с программами как Movie Maker, Audacity, Adobe PhotoShop, Adobe Reader, Foxit Phantom, Daemon Tools, различными антивирусами и прикладными программами;
- формировать навыки работы в программах, связанных с созданием мультфильмов, игр, собственных программных продуктов;
- формировать навыки работы в сети Интернет, с видео- и музыкальными файлами, продолжать работу с графическими документами;
- способствовать интеллектуальному и духовному развитию учащихся при работе с компьютером.

Исходя из поставленных задач, важнейшими **принципами** построения программы являются:

- научность и доступность: использование на занятиях доступных для детей понятий и терминов, учет уровня подготовки, опора на имеющийся у учащихся опыт от простого к сложному;
- системность, последовательность и доступность в освоении трудовых приемов: изучение нового материала опирается на ранее приобретенные знания;
- гуманистический характер отношений педагога и ребенка: ребенок рассматривается как активный субъект совместной с педагогом деятельности, основанной на реальном сотрудничестве, уважении к личности и демократическом стиле взаимоотношений педагога с детьми;
- принцип природосообразности - предполагает учет возрастных и индивидуальных особенностей, задатков, возможностей детей при включении их в различные виды деятельности;
- разнообразие и приоритет практической деятельности;
- поощрение творческих достижений учащихся, самостоятельности при выполнении творческих практических работ;
- принцип модульного построения содержания программы;
- принцип индивидуального и дифференцированного подхода в обучении;
- принцип осмысленного подхода учащихся к творческой работе, ходу ее осуществления и конечному результату.

Программа отличается от аналогичных удачным сочетанием нескольких факторов:

- актуальностью поставленных задач:

- высокой социальной обусловленностью;
- продуктивной личностной ориентацией учащихся;
- формированием эстетического вкуса, умения видеть окружающую красоту и природу;
- опережающим знакомством с первоначальными знаниями по черчению, геометрии, изобразительному искусству, направленным на развитие творческого мышления;
- использованием на занятиях новейших компьютерных технологий.

Этапы обучения

Программа рассчитана на 3 года обучения для учащихся в возрасте 7 - 16 лет и представляет собой двухступенчатую структуру образовательной модели:

1-я ступень (общеобразовательная) - два года обучения.

2-я ступень (углубленная) - один год обучения.

На всех ступенях обучения группа делится на два звена.

Распределение учебной нагрузки представлено следующим образом:

1 год обучения (для учащихся младшего школьного возраста) – (2 раза в неделю по 1 часу) x 39 недель) x 2 звена=156 часов;

1 год обучения (для учащихся среднего и старшего школьного возраста) – (2 раза в неделю по 2 часа) x 39 недель) x 2 звена= 312 часов;

2 -3 года обучения – (2 раза в неделю по 2 часа) x 39 недель) x 2 звена=312 часов.

Один академический час занятия в группе младших школьников равен 30 минутам астрономического времени.

Один академический час занятия в группе школьников среднего и старшего звена равен 45 минутам астрономического времени.

В объединение принимаются все желающие дети с 7 лет по заявлению родителей или лица их заменяющего.

Количество учащихся в группах - 15 человек (1 год обучения); 12-15 человек (2 и 3 года обучения).

При формировании групп учитывается возраст учащихся и их подготовка в области компьютерной грамотности.

В группы первого года обучения первой ступени зачисляются учащиеся в возрасте 7-13 лет. На вторую (углубленную) ступень обучения принимаются только те учащиеся, которые успешно завершили первую ступень обучения или уровень их подготовки соответствует требованиям, предъявляемым к знаниям, умениям и навыкам учащихся второго года обучения общеобразовательной ступени в возрасте 9-15 лет.

Формы, методы и режим занятий

Основная форма занятий - практикум. Большинство заданий курса выполняется с

помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Кроме того, на занятиях применяются следующие формы и методы обучения:

- лекция – предназначена для изучения несложного, но большого объема теоретического материала; теоретических основ по каждой теме;
- учебная дискуссия – стимулирование познавательного интереса, вовлечение учащихся в активное обсуждение разных научных точек зрения по той или иной проблеме, побуждение их к осмыслению различных подходов к аргументации чужой и своей позиции. Учит учащихся мыслить, спорить, доказывать свою правоту.
- лекция с элементами беседы – более продуктивный метод по сравнению с предыдущим, за счёт общего разбора с воспитанниками наиболее сложных и важных вопросов в каждой теме. Данная форма обучения позволяет активизировать мыслительную деятельность воспитанников, «оживить» атмосферу занятия;
- моделирование информационного процесса, ситуации – воспитанникам предлагается реальная жизненная ситуация для оценки её с точки зрения информатики и информационных технологий;
- групповое задание – воспитанники объединяются в группы и разбирают предлагаемую им задачу коллективно. После этого происходит обсуждение со всей группой, выявление и анализ допущенных ошибок;
- проектная деятельность - создание и защита собственного или группового проекта позволяет наиболее широко раскрыть умственный и творческий потенциал воспитанников, научиться работать в коллективе;
- игра – ролевые, деловые, дидактические, развивающие компьютерные игры, тренажеры;
- наглядные методы используются во взаимосвязи со словесными и практическими методами обучения и предназначаются для наглядно-чувственного ознакомления учащихся с явлениями, процессами, объектами в их натуральном виде или в символическом изображении с помощью всевозможных рисунков, репродукций, схем и т. п.;
- объяснительно-иллюстративные (демонстрация готовых иллюстраций, работа по таблицам и схемам);
- частично-поисковый (выполнение вариативных заданий);
- проблемно-поисковый (в проектной деятельности);
- обучающий контроль;
- творческие (творческие задания, проекты).

Для оценки эффективности образовательной программы разработан оценочно-результативный блок (Приложение 1):

- взаимооценка учащимися работ друг друга;
- публичная защита выполненных учащимися творческих работ (индивидуальных или групповых);
- участие в различных ежегодных компьютерных конкурсах и фестивалях;
- портфолио учащегося;
- блиц-опросы;
- игровые формы контроля.

Одним из условий реализации процесса обучения является его гибкость, возможность варьирования программы. В ходе обучения дети могут выполнить проект по своему выбору.

Весь материал курса сгруппирован в четыре раздела:

1. Информационная картина мира.
2. Компьютер - универсальная машина по обработке информации.
3. Начальные сведения о программировании.
4. Этические нормы при работе с информацией и информационная безопасность.

В информационном обществе центр тяжести образовательного процесса перемещается с заучивания фактов и теорий на формирование готовности и умения самостоятельно приобретать новые знания. Отсюда вытекает первая задача курса информатики: ***учить ребенка искать, отбирать, организовывать и использовать информацию для достижения стоящих перед ним целей.*** Эта задача решается на протяжении всего периода обучения информатике в рамках всех пяти разделов курса.

Обучение начинается с введения понятий *информация, источники информации, поиск, передача, хранение и обработка информации.*

Понятие информации рассматривается с точки зрения семантической теории информации, то есть с учётом её содержания, смысла. Обращается внимание на полезность или бесполезность информации для человека с точки зрения решаемых им задач. Информация понимается как сведения об окружающем мире, как сигнал, сообщение о происходящих в нём процессах.

При изучении способов работы с информацией (сбор, хранение, передача, обработка, использование) основное внимание уделяется тем информационным процессам, в которых непосредственное участие принимает человек. В этом контексте компьютер рассматривается как машина, обменивающаяся информацией с человеком. С этой точки зрения изучаются основные устройства компьютера. Называются устройства, которые принимают информацию (устройства ввода - клавиатура, мышь, сканер),

обрабатывают её (процессор), хранят (оперативная и внешняя память) и передают человеку (устройства вывода - монитор, принтер).

Далее информация рассматривается в контексте понятия *объект*: Совокупность свойств объекта понимается как статическая информационная модель объекта, а алгоритмы изменения значения свойств — как динамическая информационная модель процесса.

Также обсуждаются различные способы организации информации:

- список, таблица (1 ступень);
- дерево, гипертекст (2 ступень).

Параллельно с постепенным накоплением понятийного аппарата дети выполняют практические задания, связанные:

- со сбором информации путём наблюдения, фиксацией собранной информации и организацией её различными способами;
- поиском информации в учебниках, энциклопедиях, справочниках и отбором информации, необходимой для решения поставленной задачи;
- обработкой информации по формальным правилам и эвристически.

Практические задания выполняются как с использованием компьютера, так и без него. Содержательно эти задания связаны с различными предметами школьного курса и с жизненным опытом учащихся.

Также большое внимание уделяется заданиям по сбору информации путём непосредственного наблюдения за природными объектами или явлениями и в процессе общения с окружающими людьми (опросы, интервью, беседы). Первостепенное значение уделяется сбору информации в семье, в классе, в группе. Собранная информация фиксируется письменно и организуется в виде списков, таблиц, деревьев с помощью компьютера или без него.

Обработка информации по формальным правилам рассматривается, в основном, в рамках раздела «Начальные сведения о программировании». Учащиеся приобретают умение использовать информацию, содержащуюся в плане, предложенном другими людьми. Составляя такие программы, учащиеся учатся чётко формулировать цели и самостоятельно составлять план достижения цели на основе информации о начальном и конечном состоянии исполнителя.

- *Первичное знакомство с приёмами планирования целенаправленной деятельности человека*

Успех профессиональной деятельности современного человека в значительной степени базируется на умении ставить цели, находить альтернативные пути достижения

целей и выбирать среди них оптимальный. В этой связи ставится вторая задача курса информатики - ***формировать первоначальные навыки планирования целенаправленной деятельности человека, в том числе учебной деятельности.***

Знакомство с приёмами планирования деятельности осуществляется в основном в рамках раздела «Начальные сведения о программировании». Составление и выполнение программ идёт в двух направлениях:

- планирование деятельности человека;
- управление формальными исполнителями.

При составлении программ деятельности человека большое внимание уделяется планированию и организации учебной деятельности ребенка, что оказывает положительное влияние на формирование полезных общеучебных навыков.

При наличии необходимого оборудования можно использовать компьютерные программы, которые позволяют, используя систему команд исполнителя, управлять исполнителем в интерактивном режиме. В этом случае параллельно с навыком составления программ формируются практические навыки работы с клавиатурой и мышью.

- *Практические навыки работы на компьютере*

Повсеместное использование компьютерных технологий в трудовой деятельности ставит задачу формирования практических навыков использования различных компьютерных технологий. В связи с этим перед курсом информатики ставится задача ***дать первоначальные представления о компьютере и современных информационных технологиях, а также сформировать первичные навыки работы на компьютере.*** Эта задача решается в разделе «Компьютер - универсальная машина для обработки информации». Весь материал разбит на два подраздела:

- фундаментальные знания о компьютере,
- практическая работа на компьютере.

Материал, вошедший в подраздел «Фундаментальные знания о компьютере», изучается как при наличии необходимого оборудования, так и при его отсутствии.

Материал подраздела «Практическая работа на компьютере» изучается только при наличии необходимого компьютерного оборудования.

К фундаментальным знаниям о компьютере относится следующее:

- представление о компьютере как универсальной машине для обработки информации;
- название и назначение основных устройств компьютера;
- представление о двоичном кодировании информации;
- представление о программном управлении компьютером;

- представление о профессиях компьютера.

Представление о компьютере как о машине для обработки информации и о двоичном кодировании текстовой и информации и чёрно-белых рисунков в компьютере формируется параллельно с изучением способов работы с информацией. Сопоставляется хранение информации с использованием и без использования компьютера, обработка информации человеком и компьютером.

Изучению устройства компьютера также отведено время на 1 ступени. Часть устройств компьютера (монитор, клавиатура, мышь, принтер, сканер) доступна для наблюдения. Поэтому обсуждение этих устройств и их назначения не представляет трудности. Другие устройства (дисководы, процессор, системная плата) скрыты в корпусе и в силу особенностей конструкции плохо доступны для обозрения. В то же время именно представление об особенностях работы оперативной и внешней дисковой памяти имеют практическое значение для формирования навыков работы на компьютере. Изучение этих устройств, а также формирование на наглядном уровне представления об открытой архитектуре компьютера опирается на схематические рисунки, иллюстрирующие процесс сборки компьютера из отдельных устройств, компьютерную программу, моделирующую процесс сборки компьютера, а также на изготовление макета компьютера из бумаги.

Формирование представления о программном управлении компьютера постепенно формируется при продолжении обучения, вводится понятие программы как инструкции по обработке информации, а затем, основываясь на опыте, приобретенном учащимися в процессе изучения раздела «Начальные сведения о программировании», обсуждается представление о программе как о последовательности команд, записанных на языке, понятном компьютеру.

Базируясь на опыте работы с различными программами, который ребята приобрели за время обучения информатике, обсуждается тема «Профессии компьютера». Обсуждаются программы обработки текстовой и графической информации, программы решения вычислительных задач и области их применения в жизни. Кроме того, в данный подраздел включены гигиенические нормы работы за компьютером (с учетом важности изучения этого вопроса учащимися, многие из которых могут иметь дело с компьютером в школе).

Для практической работы на компьютере используется пакет программ, входящий в учебно-методический комплекс.

Учащиеся также знакомятся с программами, позволяющими конструировать мультфильмы, разрабатывать планы помещений, а также создавать собственные игры. Также в процессе изучения раздела «Практическая работа на компьютере», учащиеся не

только создают и форматируют самостоятельно тексты, но и также готовят презентации, обрабатывают фотографии и звук в различных программных редакторах.

- *Этические нормы работы с информацией, информационная безопасность личности*

Создание и широкое использование локальных, корпоративных и глобальных компьютерных сетей остро поставило проблему этических норм поведения в сети.

В рамках этого раздела обсуждаются те аспекты проблемы, которые базируются на личном опыте учащихся:

- правила поведения в компьютерном классе;
- правила использования коллективных носителей информации;
- правила цитирования литературных источников.

Хотя изложению этого материала в программе курса в сумме отводится всего несколько часов, к нему следует постоянно возвращаться и добиваться не только знания этих правил, но и их сознательного выполнения. Важно с первого урока информатики формировать бережное отношение к оборудованию компьютерного класса, осознание ценности как информации коллективного пользования, так и личной информации учащегося. Учащиеся должны принять сознательные самоограничения при удалении и изменении файлов.

Для работы в каникулярное время учащимся предлагается ряд заданий, соответствующий году обучения (Приложение 2).

Общий учебно-тематический план

№	ТЕМА	Первая ступень		Вторая ступень
		1 год обучения	2 год обучения	3 год обучения
1	Вводное занятие	2 (2)	2	2
Раздел 1. «Информационная картина мира»				
2	Общие сведения об устройстве компьютера	24 (50)	-	-
3	Введение в операционную систему Windows	16 (32)	-	-
4	Работа со специальными программами Windows	-	-	28
Раздел 2. «Компьютер – универсальная машина по обработке информации»				
5	Работа с периферийными устройствами	-	-	24
6	Графический редактор Paint	36 (72)	-	-

7	Текстовый редактор MS Word	42 (84)	48	-
8	Графический редактор Photo instrument	34 (70)	-	-
9	Создание электронных презентаций в Microsoft PowerPoint	-	116	-
10	Работа с видеоредактором Movie Maker	-	-	40
11	Работа с таблицами в Microsoft Excel	-	64	-
12	Работа с базами данных в Microsoft Access	-	44	-
13	Создание пейзажей в DAZ Bryce	-	36	-
14	Работа с аудиоредактором Audacity	-	-	32
15	Работа с графическими растровыми изображениями в Adobe PhotoShop	-	-	44
Раздел 3. «Начальные сведения о программировании»				
16	Работа с конструктором по созданию компьютерных игр «Незнайка на луне»	-	-	20
17	Работа с редактором МультиПульты	-	-	20
18	Работа с программой по проектированию домов, квартир, помещений и внутренней обстановки FloorPlan 3D	-	-	24
19	Программная среда ПервоЛого	-	-	44
Раздел 4. «Этические нормы при работе с информацией и информационная безопасность»				
20	Работа в сети Интернет	-	-	32
21	Итоговое занятие	2 (2)	2	2
Всего		156 (312)	312	312

() – учебное время для учащихся среднего и старшего школьного возраста

Учебно-тематический план 1 года обучения

№	ТЕМА	Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе	2	-	2
2	Общие сведения об устройстве компьютера	12 (24)	12 (26)	24 (50)
3	Введение в операционную систему Windows	6 (12)	10 (20)	16 (32)
4	Графический редактор Paint	12 (24)	24 (48)	36 (72)
5	Текстовый редактор MS Word	12 (24)	30 (60)	42 (84)

6	Графический редактор Photo instrument	12 (24)	22 (46)	34 (70)
7	Итоговое занятие	-	2	2
Всего		56 (110)	100 (202)	156 (312)

() – учебное время для учащихся среднего и старшего школьного возраста

Содержание курса 1 года обучения

1. Вводное занятие. – 2 часа

Теория:

Ознакомление с режимом работы, формами организации труда и правилами внутреннего трудового распорядка в учебном классе, программой и порядком проведения практического обучения. **Техника безопасности в компьютерном классе**

Требования безопасности труда в учебном классе и на рабочих местах. Причины травматизма.

Основные правила электробезопасности. Первая помощь при поражении электрическим током.

Требования техники безопасности при работе с ПК. Основные, вредные факторы, возникающие при работе с ПК.

2. Общие сведения об устройстве компьютера – 24 (50) часа

Теория:

Принцип работы компьютера. Аппаратные средства персонального компьютера типа IBM PC и их основные функции.

Центральный процессор, ОЗУ. Дисковая память, периферийные устройства. Единицы измерения информации. Технические характеристики компьютера.

Практика:

Клавиатура компьютера. Назначение клавиш различных, функциональных зон. Комбинации клавиш. Техника печати и клавиатурные тренажеры. Мышь.

Состав программного обеспечения персонального компьютера. Управление компьютером с помощью операционной системы. Прикладные программы.

3. Введение в операционную систему Windows – 16 (32) часов

Теория:

Общие сведения о Microsoft Windows, различные версии. Описание рабочего стола. Использование мыши. Запуск прикладных программ с помощью кнопки «Пуск». Завершение работы.

Принципы работы с приложениями Windows. Элементы окна приложения Windows. Кнопки заголовка окна.

Перемещение окон. Изменение размера окна. Свертывание окна. Автоматическое расположение окон.

Практика:

Работа с меню: выпадающее меню, всплывающее меню, подменю. Панели инструментов.

Панель задач и ее элементы. Переключение между программами. Справочная система. Диалоговые окна.

Окно программы Мой компьютер. Файлы, папки и диски. Выбор дискового накопителя.

Перемещение по папкам, просмотр содержимого папок. Маршруты и полное имя файла.

Окно программы Проводник. Операции с папками и файлами: создание папки, копирование и пересылка папок и файлов, переименование папок и файлов, удаление папок и файлов. Буфер обмена и корзина.

Поиск файлов и папок.

4.Графический редактор Paint – 36 (72) часов

Теория:

Общие сведения о графическом редакторе Paint. Работа с диалоговым окном, панель инструментов, рабочая область.

Практика:

Основные приемы работы с компьютерной графикой. Изменение размера рисунка.

Сохранение рисунка.

Операции с цветом.

Основные приемы работы с объектами. Выбор фрагмента изображения.

Монтаж рисунка из объектов.

Создание стандартных фигур.

Панель инструментов и основные приемы работы в графическом редакторе Paint. Заливка областей.

Исполнение надписей.

Изменение масштаба просмотра.

Инструменты рисования линий.

5.Текстовый редактор MS Word – 42 (84) часа

Теория:

Краткий обзор возможностей Word. Запуск редактора. Структура окна. Описание элементов окна. Панели инструментов. Справочная система, помощник.

Технология работы с текстовыми документами. Ввод текста. Перемещение курсора. Прокрутка документа. Исправление ошибок.

Сохранение документа. Закрытие документа. Выход из программы.

Открытие документа. Выделение фрагментов текста. Отмена выполненных действий.

Удаление текста. Использование буфера обмена для вырезания, вставки, копирования и вставки фрагментов текста.

Проверка орфографии. Исправление орфографических ошибок. Автозамена. Подбор синонимов.

Практика:

Приёмы форматирования. Изменение параметров (атрибутов) шрифта в выделенном фрагменте. Форматирование абзаца. Нумерация, списки, маркеры.

Оформление страницы. Установка полей. Масштабирование документа. Предварительный просмотр документа. Печать документа. Параметры печати. Нумерация страниц и колонтитулы.

Поиск и замена в тексте. Использование Автотекста.

Оформление документа с помощью стилей. Создание и применение стиля. Оформление документа с помощью стилей абзацев. Создание документов с помощью мастеров и шаблонов.

Работа с таблицами. Создание простой таблицы. Ввод данных в таблицу. Выделение строк и столбцов. Простейшие вычисления.

Вставка рисунков в документ. Перемещение рисунков и изменение размеров.

6.Графический редактор Photoinstrument – 34 (70) часа

Теория:

Краткий обзор возможностей Photoinstrument. Запуск редактора. Структура окна.

Описание элементов окна. Панели инструментов. Справочная система, помощник.

Практика:

Техника рисования.

Техника ретуширования. Инструмент «Тональный крем».

Инструмент «Гламурная кисть».

Инструмент «Сжатие и растяжение».

Коррекция фотоснимка.

Отработка упражнений по редактированию изображения в графическом редакторе PhotoInstrument.

7.Итоговое занятие – 2 часа

Практика:

Подведение итогов за учебный год. Планирование работы на следующий учебный год.
Защита проектов. Задание на лето.

Результаты образовательного процесса 1 года обучения

<i>Будут знать</i>	<i>Будут уметь</i>
<ul style="list-style-type: none"> -Основные понятия из области информатики. -Правила техники безопасности при работе в компьютерном классе, охрану труда. -Историю развития информатики и компьютера. -Принципы работы основных деталей компьютера. -Понятие «операционная система», виды и названия операционных систем. -Основные достоинства и недостатки различных ОС, требования к ним, набор обязательного инструментария. -Понятия «растровой» и «векторной» графики, их различия, достоинства и недостатки, графические примитивы. -Элементы рабочего окна Paint. -Разрешения растровых файлов. -Структуру рабочего окна Microsoft Word. -Технологию работы с текстовыми документами. -Создание документов с помощью мастеров и шаблонов. -Структуру рабочего окна 	<ul style="list-style-type: none"> -Называть отдельные детали компьютера, описывать их основные свойства. -Называть ОС, показывать отдельные элементы окна ОС. -Работать с меню, с панелью задач, с диспетчером задач. -Менять оформление и заставку рабочего стола, создавать новые папки и оперировать с ними. -Работать с папкой «Мой компьютер», определять остаток памяти на жестких дисках, узнавать частоту процессора, объем ОЗУ. -Создавать графические примитивы, используя инструмент Paint, добавлять надписи в изображения, менять цвет объектов, менять оттенки, пользоваться инструментом «выделение». -Создавать рисунки, используя инструмент Paint, разрабатывать коллажи из нескольких исходных рисунков. -Вводить текст, направлять курсор, прокручивать документ, проверять ошибки, сохранять, закрывать документ, открывать его, выделять весь текст или его фрагменты, удалять текст, использовать буфер обмена, вырезать, вставлять и копировать текст, изменять атрибуты шрифта, форматировать абзац, создавать нумерацию, списки, маркеры. -Форматировать страницу, настраивать поля и отступы, масштабировать документ, создавать стили, выводить документ на печать. -Вставлять в документ объекты Wordart, форматировать их, вставлять готовые объекты, таблицы, изменять их. -Вставлять рисунки в документ и форматировать их.

PhotoInstrument. -Технологию работы с графическими растровыми документами. -Изменение документов с помощью инструментария PhotoInstrument.	-Пользоваться инструментарием PhotoInstrument для изменения документов, называть инструменты и их возможности. -Изменять фотографии с помощью инструментов «гламурная кисть», «чистая кожа», «сияние», «изменение цвета», «сжатие и растяжение».
--	---

Учебно-тематический план 2 года обучения

№	ТЕМА	Теория	Практика	Всего
1	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе	2	-	2
2	Создание электронных презентаций в Microsoft PowerPoint	20	96	116
3	Текстовый редактор MS Word	8	40	48
4	Работа с таблицами в Microsoft Excel	24	40	64
5	Работа с базами данных в Microsoft Access	16	28	44
6	Создание пейзажей в DAZ Bryce	8	28	36
7	Итоговое занятие	-	2	2
Всего		78	234	312

Содержание курса 2 года обучения

1.Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе – 2 часа

Теория:

Ознакомление с режимом работы, формами организации труда и правилами внутреннего трудового распорядка в учебном классе, программой и порядком проведения практического обучения.

Требования безопасности труда в учебном классе и на рабочих местах. Причины травматизма.

Основные правила электробезопасности. Первая помощь при поражении электрическим током.

Требования техники безопасности при работе с ПК. Основные, вредные факторы, возникающие при работе с ПК.

Проверка летнего задания.

2.Создание электронных презентаций в Microsoft PowerPoint – 116 часов

Теория:

Основные определения; начало работы с программой MS Powerpoint

Меню программы Powerpoint

Практика:

Цветные слайды и слайды в градациях серого

Добавление новых слайдов

Демонстрация слайдов. Завершение работы с MS Powerpoint

Анимация и звук

Гиперссылки в презентации

Использование других приложений; сортировка слайдов

Управление демонстрацией вручную и с помощью компьютера

Заметки докладчика; информационные материалы для слушателей

Шаблон презентации; параметры страницы;

Распечатка слайдов

3.Текстовый редактор MS Word – 48 часов

Теория:

Описание рабочего стола. Запуск прикладных программ с помощью кнопки «Пуск».

Перемещение окон. Изменение размера окна. Свертывание окна. Автоматическое расположение окон.

Практика:

Приёмы форматирования. Изменение параметров (атрибутов) шрифта в выделенном фрагменте. Форматирование абзаца. Нумерация, списки, маркеры.

Оформление страницы. Установка полей. Масштабирование документа. Предварительный просмотр документа. Печать документа. Параметры печати. Нумерация страниц и колонтитулы.

Поиск и замена в тексте. Использование Автотекста.

Оформление документа с помощью стилей. Создание и применение стиля. Оформление документа с помощью стилей абзацев. Создание документов с помощью мастеров и шаблонов.

Работа с таблицами. Создание простой таблицы. Ввод данных в таблицу. Выделение строк и столбцов. Простейшие вычисления.

Вставка рисунков в документ. Перемещение рисунков и изменение размеров.

4.Работа с таблицами в Microsoft Excel – 64 часа

Теория:

Запуск табличного процессора Excel

Использование функции помощи

Создание книги

Запись и открытие существующей книги

Практика:

Форматирование ячеек

Создание электронной таблицы

Вывод электронной таблицы на печать

Абсолютная и относительная адресация ячеек в формулах

Устранение ошибок в расчетных формулах

Создание диаграмм

Модификация диаграмм

Разделение окна таблицы

Создание графики

Работа с несколькими листами

Применение надстроек Excel

Применение интегрированных программных пакетов

5.Работа с базами данных в Microsoft Access – 44 часа

Теория:

Запуск системы управления базами данных

Создание базы данных

Защита баз данных

Практика:

Проектирование базы данных

Создание таблиц

Определение ключевых и индексированных полей

Ввод данных — операции с записями

Запись данных на диск

Формы в Microsoft Access

Поиск и сортировка данных

Представление данных

6.Создание пейзажей в DAZ Bryce – 36 часов

Теория:

Рабочее окно DAZ Bryce. Создание гор, поверхностей, облаков, морского плана из готовых объектов.

Практика:

Выделение объектов. Операции над объектами: перемещение, копирование, удаление, зеркальное отражение, вращение, масштабирование.

Создание и редактирование небес. Отработка упражнений по созданию и редактированию изображений в DAZ Bryce.

Операции над объектами. Анимация объектов.

Создание сложных объектов с помощью Булевых операций.

7.Итоговое занятие – 2 часа

Практика:

Подведение итогов за учебный год.

Планирование работы на следующий учебный год. Задание на лето.

Защита проектов.

Результаты образовательного процесса 2 года обучения

<i>Будут знать</i>	<i>Будут уметь</i>
- Основные понятия.	-Создавать и редактировать слайды, полную презентацию, анимировать объекты презентации, а также смену слайдов.
- Меню программы PowerPoint.	-Вставлять звук в презентацию.
-Рабочее окно MS Excel,	-Пользоваться гиперссылками, вставлять и корректировать их.
основные задачи и функции MS Excel.	-Управлять демонстрацией презентации, распечатывать отдельные слайды, использовать шаблоны при изготовлении презентации.
- Структуру рабочего окна Microsoft Word.	-Создавать книги, форматировать ячейки.
	-Создавать электронную таблицу, выводить ее на печать.
	-Создавать диаграммы, модифицировать их.
	-Вводить формулы и устранять ошибки в них, устанавливать абсолютную и относительную адресацию ячеек в формулах.
	-Производить сложные расчеты с помощью MS Excel.
	-Вводить текст, направлять курсор, прокручивать документ, проверять ошибки, сохранять, закрывать документ, открывать его, выделять весь текст или его фрагменты, удалять текст,

<p>- Технологию работы с текстовыми документами.</p> <p>- Создание документов с помощью мастеров и шаблонов.</p> <p>- Структуру рабочего окна MS Access, основные задачи и функции MS Access.</p> <p>- Структуру рабочего окна DAZ Bryce.</p>	<p>использовать буфер обмена, вырезать, вставлять и копировать текст, изменять атрибуты шрифта, форматировать абзац, создавать нумерацию, списки, маркеры.</p> <p>-Форматировать страницу, настраивать поля и отступы, масштабировать документ, создавать стили, выводить документ на печать.</p> <p>-Вставлять в документ объекты Wordart, форматировать их, вставлять готовые объекты, таблицы, изменять их.</p> <p>-Вставлять рисунки в документ и форматировать их.</p> <p>-Создавать и проектировать базы данных.</p> <p>-Определять ключевые и индексированные поля.</p> <p>-Вводить данные – операции с записями.</p> <p>-Записывать данные на диск, использовать формы MS Access.</p> <p>-Искать, сортировать, представлять данные, защищать базы данных.</p> <p>-Создавать горы, поверхности, облака, морские планы из готовых объектов.</p> <p>-Выделять и оперировать над объектами.</p> <p>-Создавать и редактировать небеса.</p> <p>-Создавать сложные объекты с помощью Булевых операций, анимировать объекты.</p>
---	--

Учебно-тематический план 3 года обучения

<i>№</i>	<i>ТЕМА</i>	<i>Теория</i>	<i>Практика</i>	<i>Всего</i>
1	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе	2	-	2
2	Работа в сети Интернет	2	30	32
3	Работа со специальными программами Windows	12	16	28
4	Работа с видеоредактором Movie Maker	10	30	40
5	Работа с аудиоредактором Audacity	8	24	32
6	Работа с графическими растровыми изображениями в Adobe PhotoShop	10	34	44
7	Работа с периферийными устройствами	12	12	24
8	Работа с редактором МультиПульт	6	14	20

9	Работа с конструктором по созданию компьютерных игр «Незнайка на луне»	6	14	20
10	Работа с программой по проектированию домов, квартир, помещений и внутренней обстановки FloorPlan 3D	4	20	24
11	Программная среда ПерлоЛого	18	26	44
12	Итоговое занятие	-	2	2
Всего		90	222	312

Содержание курса 3 года обучения

1. Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе – 2 часа

Теория:

Ознакомление с режимом работы, формами организации труда и правилами внутреннего трудового распорядка в учебном классе, программой и порядком проведения практического обучения.

Требования безопасности труда в учебном классе и на рабочих местах. Причины травматизма.

Основные правила электробезопасности. Первая помощь при поражении электрическим током.

Требования техники безопасности при работе с ПК. Основные, вредные факторы, возникающие при работе с ПК.

Проверка летнего задания.

2. Работа в сети Интернет – 32 часа

Теория:

Общие понятия. Принципы и механизмы работы Всемирной сети. Протоколы, обзор программного и аппаратного обеспечения, настройка операционной системы.

Практика:

Выбор, установка и настройка браузера.

Использование поисковых машин.

Сетевые сервисы.

Чат в Сети. Форум аудио-видео конференции и новости.

Дистанционное обучение.

Реклама в сети Интернет.

Коммерческое использование сети Интернет.

Игры и развлечения

Вирусы и «черви». Антивирусные программы.

Брандмауэр.

3.Работа со специальными программами Windows– 28 часов

Теория:

Различные форматы. Электронная подпись. Редкие специализированные программы.

Поиск, установка и использование специальных программ.

Практика:

Работа в прикладных программах с такими форматами как iso, pdf, mds, rar, torrent и тому подобными.

4.Работа с видеоредактором Movie Maker – 40 часов

Теория:

Рабочее окно Movie Maker

Возможности Movie Maker

Практика:

Работа с роликом в Movie Maker, обрезка и наложение

Создание эффектов и переходов

Работа с несколькими роликами одновременно

Добавление надписей и анимации

5.Работа с аудиоредактором Audacity – 32 часа

Теория:

Рабочее окно Audacity

Возможности Audacity

Форматы музыкальных файлов

Практика:

Вычленение голоса от музыки

Наложение одной композиции на другую

Обрезка аудиофрагмента

Добавление аудиофрагмента

Сохранение готового документа под различными форматами

6.Работа с графическими растровыми изображениями в Adobe PhotoShop – 44 часа

Теория:

Интерфейс программы. Ввод, вывод, создание и обработка изображений с помощью компьютера.

Практика:

Обработка графических изображений с помощью Adobe Photoshop. Использование различных инструментов выделения.

Работа со слоями. Автоматическое создание слоя при копировании. Ручное создание слоя. Операции над слоями.

Инструменты ретуширования изображений в редакторе Adobe Photoshop. Способы и инструменты устранения дефектов изображений.

Режимы для работы с выделенными областями: стандартный и режим быстрой маски. Уточнение предварительно созданного выделения в режиме быстрой маски.

Монтаж изображений. Особенности создания компьютерного коллажа. Использование слоев для создания коллажа.

Использование фильтров. Классификация фильтров. Стилизация фотографий с помощью последовательного применения фильтров.

7.Работа с периферийными устройствами – 24 часа

Теория:

Дополнительные устройства для ПК

Применение дополнительных периферийных устройств

Практика:

Подключение и работа в сети с помощью веб-камеры

Подключение и сканирование снимков и документов с помощью сканера

Распечатка документов с помощью принтера

Работа с графическим планшетом при создании изображений в Adobe Photoshop

8.Работа с редактором МультиПульти – 20 часов

Теория:

Рабочее окно МультиПульти

Технология создания мультфильмов

Практика:

Работа с вкладкой Фон

Добавление и удаление объектов на ленту

Вставка анимированных персонажей

Добавление звуковых эффектов в мультфильм

Запись мультфильма, форматы воспроизведения

9.Работа с конструктором по созданию компьютерных игр «Незнайка на луне» – 20 часов

Теория:

Разновидности компьютерных игр

История создания компьютерных игр
Крупные издатели компьютерных игр
Рабочее окно программы «Незнайка на Луне»
Технология создания компьютерных игр

Практика:

Работа с вкладкой фон
Добавление и удаление атрибутов фона, целевых объектов и персонажей
Технологии создания сюжета
Тестирование игры, исправление программных ошибок

10.Работа с программой по проектированию домов, квартир, помещений и внутренней обстановки FloorPlan 3D – 24 часа

Теория:

Компьютерное проектирование
Программы для проектирования зданий
Основные операции при проектировании
Порядок действий при проектировании дома, квартиры

Практика:

Обзор и осмотр проекта
Создание стен
Создание окон и дверей
Размещение сантехники и бытовой техники
Расстановка мебели
Выбор цвета и вида поверхностей

11.Программная среда ПервоЛого – 44 часа

Теория:

Знакомство с новой средой. Назначение и возможности программы как проектной компьютерной среды. Основные понятия. Поле команд. Команды. Инструмент "ключ" и его функции.
Графический редактор и его основные функции. Основные объекты Графического редактора и их свойства. Палитра и ее инструменты. Библиотеки картинок, набор фонов.
Поле форм. Команда «Штамп».
Поле команд. Готовые команды. Команды движения. Движение с использованием нескольких форм.
Пейзаж с движущимся автомобилем. Окно обучения. Выбор команды и установки ее параметров. Шаг черепашки в команде.

Работа с кнопками. Работа с листами в ПервоЛого.

Закладка Мультимедиа.

Практика:

Работа с разными инструментами графического редактора, создание собственных этюдов, использование готовых фонов.

Изменение формы черепашки. Корректировка форм по размеру, создание новых форм, копирование форм, удаление форм.

Использование готовых команд. Задание простейших движений.

Ключ из ящика инструментов. Движение автомобиля с торможением (команда «часы»).

Одинарное выполнение и цикл. Команды «засни», «проснись», «выключи все». Команда «иди».

Создание и переименование листов и кнопок.

Вставка в проект готовых звуков, музыки, кино. Создание своей музыки.

Творческая работа по индивидуальному плану.

12.Итоговое занятие – 2 часа

Практика:

Подведение итогов за учебный год.

Защита проектов.

Показ индивидуального портфолио. Задание на лето.

Результаты образовательного процесса 3 года обучения

<i>Будут знать</i>	<i>Будут уметь</i>
-Общие понятия. -Принципы и механизмы работы Всемирной сети. -Протоколы, обзор программного и аппаратного обеспечения, настройка операционной системы. -Форматы различных файлов. -Понятие «электронная подпись». -Рабочие окна.	-Выбирать, устанавливать и настраивать браузеры. -Использовать поисковые машины, добавлять плагины. -Пользоваться сетевыми сервисами. -Участвовать в аудио- и видеоконференциях, узнавать новости. -Дистанционно учиться. -Устанавливать антивирусные программы и нейтрализовывать угрозы. -Использовать прикладные программы, такие как Adobe Reader, Foxit Phantom, Daemon Tools с документами соответствующего формата. -Устанавливать дополнительные программы, ориентироваться в их меню.

<p>-Структуру рабочего окна Movie Maker.</p> <p>-Форматы видеофайлов.</p> <p>-Структуру рабочего окна Audacity.</p> <p>-Форматы музыкальных файлов.</p> <p>-Интерфейс программы.</p> <p>-Ввод, вывод, создание и обработка изображений с помощью компьютера.</p> <p>-Названия и назначения различных периферийных устройств, а также принципы их работы и классификацию.</p> <p>-Понятие «Компьютерная анимация».</p> <p>-Этапы создания движущихся изображений на компьютере.</p> <p>-Разновидности компьютерных игр.</p> <p>-Некоторые сведения из истории создания компьютерных игр.</p> <p>-Сведения о крупных издателях компьютерных игр и принципах их работы.</p> <p>-Этапы создания</p>	<p>-Накладывать и обрезать видеофайлы.</p> <p>-Создавать эффекты и переходы.</p> <p>-Добавлять надписи и дополнительную анимацию.</p> <p>-Работать с одновременно несколькими видеофайлами.</p> <p>-Компилировать файлы.</p> <p>-Добавлять эффекты.</p> <p>-Обрезать участки файлов.</p> <p>-Делать запись собственного голоса.</p> <p>-Обрабатывать графические изображения с помощью Adobe Photoshop.</p> <p>-Использовать различные инструменты выделения.</p> <p>-Работать со слоями. Автоматически создавать слоя при копировании. Оперировать над слоями.</p> <p>-Устранять дефекты изображений.</p> <p>-Монтажировать изображения.</p> <p>-Использовать слои для создания коллажа.</p> <p>-Использовать фильтры.</p> <p>-Подключать и работать в сети с помощью веб-камеры.</p> <p>-Подключать и сканировать снимки и документы с помощью сканера.</p> <p>-Распечатывать документы с помощью принтера.</p> <p>-Работать с графическим планшетом при создании изображений в Adobe Photoshop.</p> <p>-Выполнять основные операции при создании движущихся изображений.</p> <p>-Сохранять созданные движущиеся изображения на печать.</p> <p>-Придумывать движущиеся изображения, предназначенные для какой-либо цели, и создавать их при помощи компьютера.</p> <p>-Выводить отдельные кадры движущихся изображений на печать.</p> <p>-Выполнять основные операции при создании компьютерных игр.</p>
---	--

<p>проектов дома или квартиры.</p> <p>-Некоторые компьютерные программы, позволяющие создавать проекты домов и квартир.</p> <p>-Набор основных инструментов, применяемых при создании проектов домов и квартир.</p> <p>-Свойства алгоритмов; особенности среды ПервоЛого и действующего в этой среде исполнителя – Черепашки;</p> <p>основные команды и функции в среде ПервоЛого.</p>	<p>-Сохранять созданную игру и вносить в нее изменения.</p> <p>-Придумывать компьютерную игру, предназначенную для какой-либо цели, и создавать ее при помощи компьютера.</p> <p>-Выполнять основные операции при проектировании домов и квартир.</p> <p>-Сохранять созданный проект и вносить в него изменения.</p> <p>-Выводить полученный проект на принтер.</p> <p>-Придумывать проект дома или квартиры, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.</p> <p>-Программировать черепашку; выделять и удалять черепашку; работать с диалоговым окном черепашки; создавать программы рисования графических объектов; разрабатывать процедуры с параметрами и без них для рисования объектов;</p> <p>разрабатывать программы на основе типовых конструкций алгоритма;</p> <p>создавать графические объекты как результат выполнения циклического алгоритма.</p> <p>-Составлять алгоритм решения задач;</p> <p>разрабатывать компьютерные модели с использованием языка ПервоЛого.</p>
--	---

Методическое обеспечение программы

При реализации программы важно соблюдать оптимальное сочетание традиционных методов обучения с новыми информационными технологиями.

Предполагается использовать следующие **технологии обучения**:

1. Информационные, компьютерные (вытекающие из специфики раздела «Практика работы на компьютере»).
2. Игровые технологии (организация учебного процесса осуществляется с учётом возрастных особенностей, ведущего типа деятельности).
3. Проблемно-поисковые технологии (ведущий метод – метод проектов). Организация учебного процесса осуществляется с учётом структуры любого вида сознательной деятельности человека: мотив (цель, замысел), ориентировка, планирование, реализация замысла, контроль.

4. Здоровьесберегающие технологии (соблюдение установленных норм и правил организации рабочего места, соблюдение регламентированного времени работы учащихся за компьютером, педагогически целесообразный баланс между традиционными методами преподавания и включением в учебно-воспитательный процесс информационных технологий).

Курс носит сугубо **практический характер**, поэтому центральное место в программе занимают практические умения и навыки работы на компьютере. Понятия и термины вводятся в связи с тем, что они необходимы для формирования названных умений и навыков.

Теоретические понятия информатики изучаются в традиционной форме – объяснение педагога с вовлечением учащихся в диалог. Используются формы исследовательского, проблемного обучения с групповым обсуждением учебных и практических задач. Изучению теоретических понятий отводится 15-20 минут занятия.

Оставшееся время используется для практических заданий, которые выполняются учащимся самостоятельно под контролем педагога. Из этого времени работе на ПК отводится не более 15 минут. В настоящее время количество компьютеров позволяет каждому ребенку работать за отдельной машиной, поэтому предполагается работа в индивидуальном режиме.

Важным условием формирования начальных навыков работы на компьютере является самостоятельная работа учащихся.

Изучение каждой темы предполагает **выполнение небольших проектных заданий**, реализуемых с помощью изучаемых технологий. Выбор учащимися задания происходит в начале изучения темы. Для реализации проектов планируется использование знаний, полученных учащимися в общеобразовательной школе на уроках технологии, изобразительного искусства, музыки, литературного чтения, русского языка, окружающего мира, математики и др.

Разнообразны также **методы, приемы и средства обучения**:

- практические работы по приобретению простейших навыков пользования ПК и десятипальцевого клавиатурного письма,
- демонстрации педагогом работы на ПК,
- моделирование (создание графических схем и таблиц, отражающих существенные и несущественные свойства объектов),
- рассказ педагога, эвристическая беседа для усвоения основных понятий информатики,
- игры по воспитанию навыков сотрудничества, общения,

- упражнения по развитию мыслительных процессов и логических представлений учащихся.

Программный материал изучается с дифференциацией практических заданий для учащихся, быстрее освоивших первоначальные навыки пользования.

Беседы сопровождаются показом иллюстраций, схем, готовых шаблонов, изделий с использованием современных визуальных технических средств обучения.

Программное обеспечение курса

Операционная система Windows XP, стандартные программы Калькулятор, Блокнот, Paint, программы Microsoft Office Word и PowerPoint, Adobe ImageReady, PhotoInstrument, FloorPlan 3D, DAZ Bryce, браузеры Internet Explorer и Opera, конструктор мультфильмов МультиПульти, конструктор по созданию компьютерных игр «Незнайка на Луне».

В Доме творчества материально-техническая база позволяет реализовывать курс в компьютерном классе, и всегда выполняются следующие условия:

1. Каждый учащийся на каждом занятии обеспечен компьютерным рабочим местом, специально оборудованным в соответствии с его возрастом.
2. Педагог имеет свое компьютерное рабочее место.
3. На жестких дисках выделено достаточное дисковое пространство для хранения работ учащихся.
4. Каждое компьютерное рабочее место оборудовано компьютером под управлением ОС Windows XP.
5. В набор программного обеспечения каждого компьютера входит стандартный набор программ для работы: с текстами (MS Word), с растровой графикой (Paint), с презентациями (например, PowerPoint).
6. Все компьютеры класса включены в локальную сеть и имеют (локальный) доступ к серверу.
7. В учебном классе находится принтер и сканер, присоединенные к локальной сети.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Арбузов Ю.В., Леньшин В.Н., Маслов С.И., Поляков А.А., Свиридов В.Г. Новый подход к инженерному образованию: теория и практика открытого доступа к распределенным информационным и техническим ресурсам / Под ред. А.А.Полякова. - М.: Центр-Пресс, 2000. - С. 38.
2. Борланд Р. Эффективная работа с Word. СПб: Питер-Пресс, 1996. - 2000 с.
3. Быстро и легко осваиваем работу в сети Интернет. / Под ред. Резникова Ф. А.: Лучшие книги, 2000. - 352 с.
4. Бешенков С.А. «Информатика и ИТ», 2003 г.
5. Ваграменко Я.А., Зобов Б И. Информатизация педагогического образования // http://www.mirea.ru/VWVWNIIVO/mag/mag4_98/issled.htm.
6. Воронина Т.П., Кашицин В.П., Молчанова О.П. Образование в эпоху новых информационных технологий (методологические аспекты). М.: "Информатик". - 1995. - 220с.
7. Гейн А. Г., А. И. Сенокосов, Н. А. Юнерман. «Информатика» Учебное пособие для 10-11 классов.
8. Гейн А. Г., И. И. Данилина, В. Ф. Шолохович. Информатика.
9. Гершунский Б.С. Философия образования. - М.: Московский психолого-социальный институт, Флинта, 1998. - 432 с.
10. Гиркин И.В. Новые подходы к организации учебного процесса с использованием современных компьютерных технологий // Информационные технологии. - 1998. - №6. - С. 44-47.
11. Добренков В. И., В. Я. Нечаев Общество и образование., Инфра – М.: 2003.
12. Долженко О.В. Очерки по философии образования: Учеб. пособие. - М.: Промо-Медиа, 1995. - 240 с.
13. Зайцева Ж.Н., Рубин Ю.Б., Титарев Л.Г., Тихомиров В.П., Хорошилов А.В., Усков В.Л. Открытое образование - объективная парадигма XXI века / Под общей редакцией Тихомирова В.П. // Изд-во МЭСИ, М.: 2000 - 288 с.
14. Информатика: Практикум по технологии работы на компьютере. / Под ред. Н.В.Макаровой. М.: Финансы и статистика, 2000. - 256 с.
15. Красильникова В.А., Становление и развитие компьютерных технологий обучения: Монография. - М.:ИИО РАО, 2002. - 168 с.
16. Левин А. Самоучитель полезных программ.- СПб.: Питер, 2001.- 720 с.
17. Левин А. Самоучитель работы на компьютере.- СПб.: Питер, 2001.- 745 с.

18. Пользователь персонального компьютера: практические задания: методическое пособие / В. П. Жуланова, Е. О. Казадаева, О. Л. Колпаков и др. - Кемерово: КРИПКиПРО, 2004. - 77 с.
19. Макарова. М.: Финансы и статистика, 2000. - 256 с.
20. Фигурнов В. Э. IBM PC для пользователя. М.: «ИНФРА-М», 1998. - 640 с.

Электронные учебные пособия и программы

1. Информатика и ИКТ: Конструктор игр. Графический редактор TuxPaint. Конструктор мультфильмов «Мульти-Пульти». – ООО«МедиаХауз», 2007.
2. Информатика и ИКТ: Дизайнер интерьеров «FloorPlan 3D». – ООО«МедиаХауз», 2007.
3. Графический редактор ArtRage 2.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ ДЛЯ УЧАЩИХСЯ И РОДИТЕЛЕЙ

1. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2007. – 119 с.
2. Волчёнков С.Г., Корнилов П.А., Белов Ю.А. и др. Ярославские олимпиады по информатике. Сборник задач с решениями. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний. 2010. – 405 с.
3. Кирюхин В.М. Всероссийская олимпиада школьников по информатике. М.: АПК и ППРО, 2005. –212 с.

**Диагностический инструментарий
для оценки результативности программы**

Оценка ответов учащихся.

Для устных ответов определяются следующие критерии оценок:

«5» баллов выставляется, если ученик:

полно раскрыл содержание материала в объеме, предусмотренном программой;
изложил материал грамотным языком в определенной логической последовательности, точно используя математическую и специализированную терминологию и символику;
показал умение иллюстрировать теоретические положения конкретными примерами, применять их в новой ситуации при выполнении практического задания;
продемонстрировал усвоение ранее изученных сопутствующих вопросов, сформированность и устойчивость используемых при ответе умений и навыков;
отвечал самостоятельно без наводящих вопросов учителя.

Возможны одна-две неточности при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, которые ученик легко исправил по замечанию учителя.

«4» балла выставляется, если:

ответ удовлетворяет в основном требованиям на «5», но при этом имеет один из недостатков:

в изложении допущены небольшие пробелы, не исказившие логического и информационного содержания ответа;

допущены один-два недочета при освещении основного содержания ответа, исправленные по замечанию учителя;

допущены ошибка или более двух недочетов при освещении второстепенных вопросов или в выкладках, легко исправленные по замечанию учителя.

«3» балла выставляется, если:

неполно или непоследовательно раскрыто содержание материала, но показано общее понимание вопроса и продемонстрированы умения, достаточные для дальнейшего усвоения программного материала, имелись затруднения или допущены ошибки в определении понятий, использовании терминологии, исправленные после нескольких наводящих вопросов учителя;

ученик не справился с применением теории в новой ситуации при выполнении практического задания, но выполнил задания обязательного уровня сложности по данной теме,

при знании теоретического материала выявлена недостаточная сформированность основных умений и навыков.

«2» балла выставляется, если:

не раскрыто основное содержание учебного материала;
обнаружено незнание или непонимание учеником большей или наиболее важной части учебного материала,
допущены ошибки в определении понятий, при использовании терминологии, в чертежах, которые не исправлены после нескольких наводящих вопросов учителя.

«1» балл выставляется, если:

ученик обнаружил полное незнание и непонимание изучаемого учебного материала или не смог ответить ни на один из поставленных вопросов по изучаемому материалу.

Для письменных работ учащихся:

«5» баллов ставится, если:

работа выполнена полностью;
в тексте программы нет синтаксических ошибок (возможны одна-две различные неточности, опiski, не являющиеся следствием незнания или непонимания учебного материала).

«4» балла ставится, если:

работа выполнена полностью, но обоснования шагов решения недостаточны (если умение обосновывать рассуждения не являлось специальным объектом проверки);
допущена одна ошибка или два-три недочета в чертежах, выкладках, тексте программы.

«3» балла ставится, если:

допущены более одной ошибки или двух-трех недочетов в выкладках, программе, но учащийся владеет обязательными умениями по проверяемой теме.

«2» балла ставится, если:

допущены существенные ошибки, показавшие, что учащийся не владеет обязательными знаниями по данной теме в полной мере.

«1» балл ставится, если:

работа показала полное отсутствие у учащегося обязательных знаний и умений по проверяемой теме.

Итоговая оценка результатов обучения по программе «Компьютерное обучение» проводится на основе анализов портфолио учащихся и выполнения ими итогового проекта.

В личном портфолио учащегося находятся все практические работы, выполненные им в течение всего курса обучения, а также итоговый творческий проект, тему которого учащийся выбирает самостоятельно и защищает перед остальными учащимися.

Описание проекта выполняется с использованием программы Word, Paint, Adobe Photoshop, защита проекта основывается на презентации, выполненной в программе PowerPoint, а сам проект может быть связан с любой из изученных учащимися программ.

Критерии оценивания портфолио работ и итогового проекта учащегося

№ п/п	Содержание задания	Количество мероприятий/ баллы	Максимальное количество баллов	Срок предоставления
1.	Портфолио работ	1 балл за одну выполненную работу	60 баллов	апрель
2.	Подготовка и защита проекта	до 5 баллов за презентацию до 5 баллов за текст защиты до 30 баллов за работу над проектом	40 баллов	март, апрель
		Итого:	100	

Учащийся, набравший более 50 баллов, считается успешно завершившим обучение по программе «Компьютерное обучение».

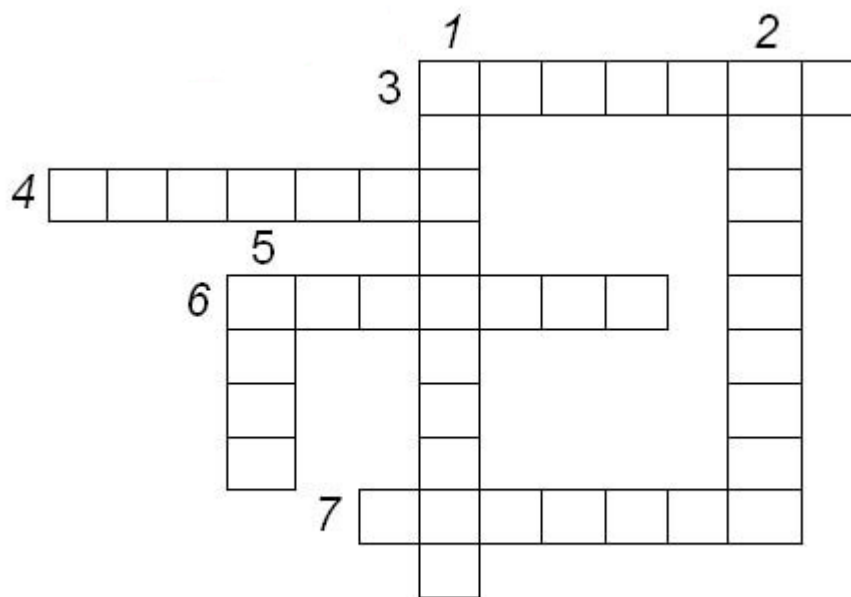
Задания на лето

Для первого года обучения:

Задание 1.

Создай в программе Paint рисунок на тему «Лето, ах, лето!»

Задание 2. Реши кроссворд.



1. Многоклавишное устройство ввода.
2. Устройство для сбора, хранения и переработки информации.
3. Устройство для прослушивания музыки, звука.
4. Носитель информации, на который записывают программы и данные для хранения.
5. Устройство для быстрого перемещения по экрану.
6. Устройство вывода информации.
7. Печатающее устройство вывода.

Задание 3.

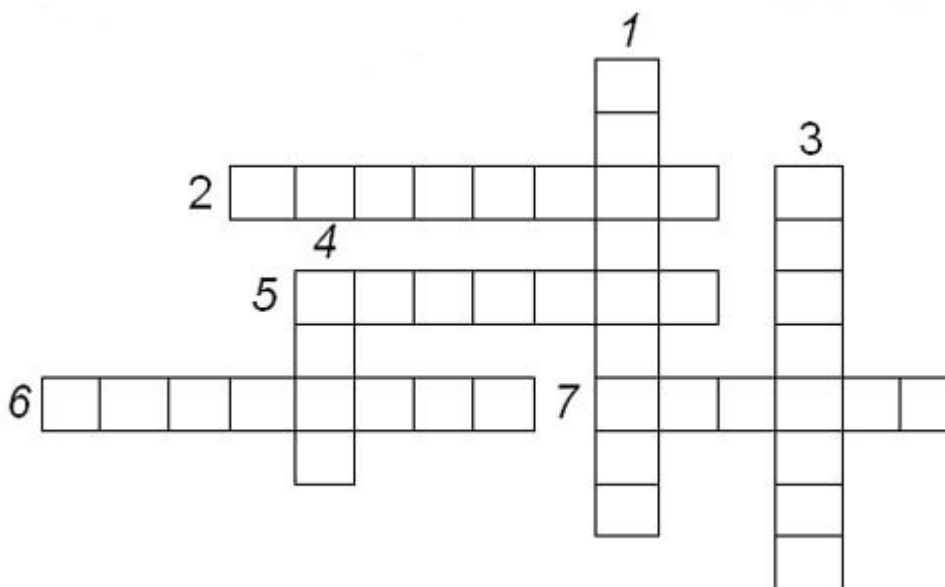
В программе PhotoInstrument обработай свое фото, заменив цвет волос и глаз.

Для второго года обучения:

Задание 1.

Составь рассказ на тему «Почему я люблю лето?» в программе Microsoft Word, установи следующие параметры: шрифт Times New Roman, размер 14, выравнивание по ширине, интервал – полуторный.

Задание 2. Реши кроссворд.



1. «Мозг» компьютера.
2. Устройство для ввода звука.
3. Устройство для прослушивания музыки, звука.
4. Устройство для хранения программ и данных.
5. Устройство для просмотра информации.
6. Устройство аналогичное «мышке».
7. Устройство для ввода информации в компьютер с листа бумаги.

Задание 3.

Реши следующую задачу в программе Microsoft Excel:

Незнайка, Торопыжка и Кнопочка летом занялись выращиванием овощей. Когда собрали урожай, оказалось, что Незнайка вырастил 40 кг капусты, 15 кг моркови, 10 кг огурцов и 18 кг лука. Торопыжка вырастил 50 кг капусты, 25 кг моркови, 12 кг огурцов и 2 кг лука. Кнопочка вырастила 30 кг капусты, 30 кг моркови, 20 кг огурцов и 5 кг лука.

Посчитайте:

Сколько всего овощей вырастил каждый из человечков? Какое общее число овощей одного вида вырастили все три человечка вместе? Сколько всего овощей было собрано?

Для третьего года обучения:

Задание 1.

Реши филворд. Необходимо найти наибольшее количество терминов, имеющих отношение к информатике.

а	г	д	и	с	ж	о	м	а	с	к	л	а	в	р	т	м
п	р	и	н	т	е	р	о	п	х	к	з	л	н	ф	е	п
с	к	с	я	м	к	щ	н	р	э	о	д	г	ю	с	к	т
е	о	к	к	ч	л	д	и	и	б	м	и	о	ь	у	с	г
р	л	о	о	п	а	м	т	щ	м	п	с	р	л	р	т	ц
в	о	в	д	р	в	е	о	г	ы	ь	к	и	о	и	в	а
и	н	р	л	о	и	д	р	е	ш	ю	е	т	р	в	и	к
с	к	и	у	ц	а	о	н	р	к	т	т	м	а	и	х	и
о	а	к	а	е	т	м	в	й	а	е	а	к	п	д	р	т
ф	ж	р	у	с	у	и	н	т	е	р	н	е	т	е	а	а
ю	г	ь	м	с	р	с	е	ш	ф	о	р	м	а	т	я	м
и	т	ы	ц	о	а	э	к	р	а	н	т	й	а	б	р	р
б	и	т	п	р	о	г	р	а	м	м	а	г	з	э	л	о
м	и	к	р	о	с	х	е	м	а	в	ь	ю	е	р	ы	ф
з	я	и	р	о	т	к	е	р	и	д	м	щ	а	в	к	н
р	е	д	й	а	в	о	р	п	н	р	а	а	к	с	ц	и
ь	ж	ы	г	з	а	в	р	й	ч	а	с	к	в	т	л	н
т	п	о	с	к	з	о	ш	с	о	й	с	й	а	а	ч	с
с	ц	е	г	о	с	ф	ш	н	е	в	и	е	т	в	х	е
о	т	к	и	р	ь	л	к	л	н	е	в	ч	с	к	р	р
ь	б	л	у	з	а	о	о	а	ю	р	о	я	а	а	я	в
я	ч	к	е	и	н	ф	х	г	р	з	с	д	з	л	б	е
к	о	м	а	н	д	а	ц	с	л	с	к	ж	п	а	к	р
к	с	р	м	а	ю	щ	р	о	т	а	в	и	х	р	а	ы

Ответы: Алгоритм, архив, архиватор, байт, бит, вид, вирус, вставка, директория, диск, дискета, драйвер, заставка, игра, интернет, информатика, клавиатура, коврик, код, колонка, команда, компьютер, корзина, курсор, массив, микросхема, модем, монитор, мышка, окно, пароль, принтер, провайдер, программа, процессор, сервер, сервис, сеть, текст, файл, формат, шлюз, экран, ярлык, ячейка.

Задание 2.

С помощью программы Adobe Photoshop создай коллаж, разместив свое изображение на фоне любой известной достопримечательности, пользуясь всем набором изученных инструментов.

Задание 3.

С помощью программы Movie Maker создай ролик о своем летнем времяпрепровождении.