

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования детей»

ПРИНЯТА
педагогическим советом,
протокол №2 от 23.04.2021г.

УТВЕРЖДАЮ
И.о. директора МБУ ДО ЦДОД
С.И. Хлестунова
Приказ № 056 от 12.05.2021 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«КОМПЬЮТЕРНЫЕ СРЕДЫ»

технической направленности
базовый уровень
возраст обучающихся 8-12 лет
срок реализации 2 года

Автор-составитель программы:
Бондаренко Ольга Владимировна,
педагог дополнительного
образования

СОДЕРЖАНИЕ

1.	Пояснительная записка	3
2.	Учебный план	6
3.	Содержание программы	9
4.	Планируемые результаты освоения программы.....	10
5.	Оценочные материалы образовательной программы.....	11
6.	Методическое обеспечение.....	14
7.	Материально-техническое обеспечение.....	17
8.	Список литературы.....	13

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1. Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерные среды» относится к технической направленности.

1.2. Актуальность и значимость программы.

Информатика в настоящее время является одной из фундаментальных областей научного знания. Она формирует системно–информационный подход к анализу окружающего мира, изучает информационные процессы, методы и средства получения и преобразования, передачи, хранения и использования информации. Информатика – это стремительно развивающаяся и постоянно расширяющаяся область практической деятельности человека, связанная с использованием информационных технологий.

В современных условиях, когда компьютер стал непременным атрибутом многих профессий, молодые люди к моменту окончания школы должны обладать глубокими знаниями и профессиональными навыками в использовании компьютерных технологий в своей дальнейшей деятельности.

Огромный багаж знаний, имеющих отношение к компьютеру и информатике, не может вместиться в основной базовый школьный курс. А кроме того, информатика требует абстрактного и логического мышления, на формирование которого недостаточно времени, отведенного в школе.

Программа является пропедевтической, в результате изучения которой у обучающихся формируется правильное представление о компьютере, как полезном и управляемом инструменте. Они учатся обоснованно отвечать на вопросы:

- Как можно использовать компьютер?
- Что может, а что не может делать компьютер?

Главными педагогическими целями изучения данной образовательной области являются:

- развитие мышления, главным образом, теоретического и творческого;
- подготовка обучающихся к практической деятельности,
- Основные содержательные направления программы охватывают следующие вопросы:
 - направление «исполнителя» - вопросы, связанные с выбором исполнителя для решения задачи, анализа его свойств, возможностей и эффективности применения для решения данной задачи;
 - «информационные технологии» - этапы решения задач с помощью компьютера, использование программного обеспечения разного типа для решения задач; представление о современных технологиях, основанных на использовании компьютера.

Эти направления проходят, постепенно развиваясь и обогащаясь, через все разделы программы.

Реализация образовательной программы осуществляется с применением информационно-коммуникативной технологии. Данная технология используется как предмет и средство обучения. Занятия

проводятся в компьютерных классах с использованием современных электронных учебных материалов (презентаций, электронных заданий, ...).

Использование информационно-коммуникативных технологий позволяет:

- достичь более высокой степени наглядности при подаче нового материала, при презентации детьми своих работ;
- достичь максимальной индивидуализации обучения, за счет электронных учебных пособий, компьютерных презентаций обучающего характера;
- представлять и моделировать различные события, ситуации средствами мультимедийных технологий при исследовательской и проектной деятельности во время учебных занятий и работы над проектами.

Использование элементов *технологии уровневой дифференциации* на основе обязательных результатов позволяет:

- обучать каждого на уровне его возможностей и способностей
- приспособлять (адаптировать) материал образовательных программ к особенностям разных групп обучающихся

Программа построена на принципах:

- Доступности - при изложении материала учитываются возрастные особенности детей. Материал располагается от простого к более сложному.
- Наглядности - органы зрения пропускают почти в пять раз больше информации в мозг, чем органы слуха, поэтому на занятиях используются в качестве наглядного материала плакаты, чертежи, иллюстрации из журналов, презентации, видео-ролики.
- Сознательности и активности - для активизации деятельности детей используются такие формы обучения, как занятия-игры, мини-выставки, занятия-конкурсы с родителями. Все это побуждает интерес к обучению, а игра является прекрасной мотивацией получения знаний.
- Прочности - успешное усвоение знаний происходит, если обучающийся проявляет познавательную активность, использование этого принципа заключается в том, что ребятам предлагается поработать с литературой, необходимо найти или придумать фантастический рисунок.

Для решения поставленных задач и достижения предполагаемых результатов, при выполнении учебной программы используются следующие *методы обучения:*

- Объяснительно - иллюстративный: при нем педагог, проводя беседы, рассказывает и показывает на схемах, чертежах новый материал;
- Репродуктивный: при использовании этого метода обучающиеся выполняют задания по готовым карточкам, т.е. по образцу (делай, как я)

- Диалогический: применение этого метода предусматривает диалог между педагогом и обучающимся, обеспечивает более прочное усвоение знаний, путем обсуждения возникающих проблем при выполнении заданий.
- Частично - поисковый: обучающиеся самостоятельно или совместно с педагогом проводят поиск новых решений нестандартных заданий, это может быть алгоритм выполнения какого - либо практического задания.

По виду источников, из которых учащиеся приобретают знания, умения и навыки при реализации программы используются следующие методы:

- Словесные (рассказ, беседа, объяснение, работа с книгой, учебником, справочником), при которых источником знаний служит устное изложение учителя или материал учебника;
- Наглядные (наблюдение учащимися естественных объектов, явлений, процессов или их изображений - таблиц, моделей демонстрируемых учителем), при которых источником познания служат наглядные средства;
- Практические (наблюдения предметов и явлений в процессе труда или экспериментов, упражнений, решение задач), при которых источником познания служит практическая работа учащихся.

1.3. Цели и задачи дополнительной образовательной программы

Цель – формирование у учащихся первоначальных знаний компьютерных технологий, приемов обработки информации, принципов выполнения операций в компьютерных программах.

Задачи:

Образовательные:

- научить правилам безопасного поведения и гигиены при работе с компьютером;
- сформировать понятие информации и ее свойств, общей функциональной схемы компьютера
- структуру файловой системы и ее представление с помощью графического интерфейса;
- возможности обработки различных видов информации;

Развивающие:

- научить работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- развить способности к анализу и синтезу, выявлению причинно-следственных связей.

Воспитательные:

- мотивировать к познавательной деятельности, желанию приобретать новые знания;
- развить способности к совместной деятельности, готовности сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, уметь не

создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

1.4. Возраст детей, участвующих в реализации данной дополнительной образовательной программе 8-12 лет.

1.5. Сроки реализации дополнительной образовательной программы

Данная программа состоит из двух модулей: «С компьютером на «ты»» и «Компьютерное моделирование» и рассчитан на 2 года обучения по 2 академических часа в неделю. Программа может быть реализована и в течение одного года из расчета 4 академических часа в неделю.

По итогам собеседования по модулю «С компьютером на «ты»», ребенок может включиться в изучение данной программы и со второго модуля.

Модули разработаны таким образом, что учащиеся получают и теоретические знания в области компьютерных технологий, и практические умения их использования.

1.6. Основная форма занятий – работа с группой обучающихся с использованием различных методов обучения, позволяющих эффективно использовать компьютеры в образовании.

1.7. Уровень освоения программы

Программа базового уровня, так как направлена на формирование основ работы с компьютером, операционной системой, простыми графическими редакторами. Обучение по программе в большей мере направлено на развитие общих приемов работы с различными компьютерными программами. Дети принимаются в программу на добровольной основе без предварительной подготовки, но основная масса учащихся ранее обучалась по другим программам Центра.

II. УЧЕБНЫЙ ПЛАН

Вариант 1

Программа реализуется в два года обучения

Модуль: С компьютером на «ты»

№ пп	Тема	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Вводное занятие.	1	1	2
2.	Информация.	1	1	2
3.	Основы операционной системы.	3	9	12
4.	Текстовый редактор.	5	9	14
5.	Рисунки в жизни человека.	1	3	4
6.	Графический редактор Paint	10	28	38
7.	Итого:	21	51	72

Модуль: Компьютерное моделирование

№ пп	Тема	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Вводное занятие	1	1	2
2.	Повторение	1	3	4

3.	Интернет, браузеры.	3	7	10
4.	Paint.Net.	5	15	20
5.	Microsoft PowerPoint	9	27	36
6.	Итого:	19	53	72

Вариант 2

Программа реализуется в один год обучения

№ пп	Тема	Количество часов		
		теория	практика	всего
1.	Вводное занятие.	1	1	2
2.	Информация.	1	1	2
3.	Основы операционной системы.	3	9	12
4.	Текстовый редактор.	5	9	14
5.	Рисунки в жизни человека.	1	3	4
6.	Графический редактор Paint	10	28	38
7.	Интернет, браузеры.	3	7	10
8.	Paint.Net.	5	15	20
9.	Microsoft PowerPoint	9	27	36
10.	Повторение	1	3	4
11.	Итоговое занятие.	1	1	2
12.	Итого:	42	102	144

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

модуль: С компьютером на «ты»

Раздел / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Вводное занятие Информац ия.	4ч								
Основы операцион ной системы.	6ч	6ч							
Текстовый редактор.		2ч	8ч	2ч					
Промежут очная аттестаци я				Тестир ование – 2ч					
Рисунки в жизни человека.				2ч	2ч				
Графическ ий редактор					4ч	8ч	8ч	8ч	8ч

Paint									
Промежуточная аттестация									Зачетная работа 2 ч
Всего	10ч	8ч	8ч	6ч	6ч	8ч	8ч	8ч	10ч

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
модуль: Компьютерное моделирование

Раздел / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Вводное занятие Повторение	6ч								
Интернет, браузеры	4ч	6ч							
Paint.Net.		2ч	8ч	4	4				
Промежуточная аттестация				Тестирование – 2ч					
Microsoft PowerPoint					2ч	8ч	8ч	8ч	8ч
Итоговая аттестация									Зачетная работа 2 ч
Всего	10ч	8ч	8ч	6ч	6ч	8ч	8ч	8ч	10ч

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК
Программа реализуется за один год обучения

Раздел / месяц	сентябрь	октябрь	ноябрь	декабрь	январь	февраль	март	апрель	май
Вводное занятие Информация.	4ч								
Основы операционной системы.	12ч								
Текстовый редактор.	4ч	10ч							
Рисунки в жизни человека.		4ч							

Графический редактор Paint		2ч	16ч	12ч	6ч				
Промежуточная аттестация					Тестирование – 2ч				
Интернет, браузеры					4ч	6ч			
Paint.Net.						10ч	10ч		
Microsoft PowerPoint							6ч	16ч	14ч
Повторение									4ч
Итоговая аттестация									Зачетная работа 2 ч
Всего	20ч	16ч	16ч	12ч	12ч	16ч	16ч	16ч	20ч

III. СОДЕРЖАНИЕ

Модуль: С компьютером на «ты»

Данный модуль является пропедевтическим. Здесь обучающиеся получают знания о принципах построения компьютера, об общих понятиях и способах представления информации.

Деятельность данного модуля направлена на овладение умением работы с манипулятором мышь и умением работать в графическом редакторе Paint.

Основные темы модуля:

Правила поведения в компьютерном классе. Демонстрация возможностей ПК. Основные области применения компьютера в деятельности человека. Информация. Хранение информации. Основные элементы компьютера их функции и взаимосвязь. Основы операционной системы. Представление информации в ОС. Графическое представление файловой системы. Клавиатура. Типы клавиш. Клавиатурный тренажер. Выполнение основных математических операций в прикладных программах. Текстовый редактор: назначение, основные функции. Работа с текстом.

Рисунки в жизни человека. Растровая и векторная графика. Форматы графических файлов. Графический редактор Paint, его назначение, возможности. Интерфейс графического редактора. Набор инструментов. Цветная палитра. Толщина линии. Создание и редактирование компьютерного рисунка. Сохранение созданного рисунка. Как открыть рисунок, сохраненный на диске. Пиксель. Пиктограмма. Построения с помощью клавиши Shift. Компьютерная среда и алгоритмы. Создание надписи на рисунке. Фрагмент рисунка. Сборка рисунка из деталей.

Повторяющиеся фрагменты. Буфер обмена. Циклические алгоритмы в среде графического редактора. Конструирование из мозаики. Конструирование из кубиков, кирпичиков. Моделирование окружающего мира. Учебные модели.

Ключевые понятия:

Операционная система, файл, папка, интерфейс, объекты графического интерфейса, меню, команды основного меню, приложение, документ, буфер обмена данных, Рабочий стол, объекты Рабочего стола, компьютерное окно, стандартные элементы окна, панели инструментов.

Растровая и векторная графика, графический редактор, инструменты среды, палитра, графические объекты, пиксель, графические примитивы, фрагмент рисунка, алгоритм, циклический алгоритм.

Модуль: Компьютерное моделирование

В этом модуле рассматривается концепция создания мультимедийных продуктов и происходит знакомство с программой создания мультимедийных презентаций в Microsoft PowerPoint.

Основные темы модуля:

Интернет, браузеры. Правила безопасного использования WEB-ресурсов. Сервисы Google, Сервисы Яндекса. Другие поисковые сервисы.

Введение в Paint.Net. Простые действия. Редактирование объектов. Инструменты. Навыки работы с цветом. Средства для повышения точности. Логотип и текст. Эффекты.

Представление, возможности, область применения PowerPoint. Загрузка и настройка приложения PowerPoint. Объекты презентации. Создание слайда. Создание фона и способы его заливки (градиентная, текстура, узор, рисунок). Создание текста с использованием инструмента. Надпись (изменение шрифта, кегля, начертания, выравнивание текста, перенос текста по рабочей области). Вставка рисунка (из файла, из коллекции рисунков). Изменение размеров рисунка, перемещение рисунков. Вставка художественной надписи. Создание нескольких слайдов. Удаление слайда. Копирование слайда. Перемещение слайда. Вставка нового слайда. Настройка анимации в презентации. Переход от слайда к слайду (смена слайдов, управляющие кнопки, гиперссылки). Вставка звука.

Примерные темы презентаций:

- История моего города (района, улицы)
- История моего деда.
- Я и моя семья.
- Класс, в котором я учусь.
- Мои друзья.
- Мои любимые герои.
- Животный мир Африки (Америки, ...)
- Все о моей любимой кошечке (собачке, ...)
- Художники (Поэты, ...)
- Как я провожу свободное время.

Ключевые понятия:

Мультимедиа, компьютерная презентация, слайд, объекты презентации (текст, рисунок, звук), параметры объекта, режимы работы (обычный, сортировка слайдов, режим просмотра).

IV. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Личностные результаты:

- мотивирован к познавательной деятельности, желает приобретать новые знания, умения, совершенствовать имеющиеся, осознает свои трудности и стремиться к их преодолению, осваивает новые виды деятельности, участвует в творческом, созидательном процессе;
- готов сотрудничать со взрослыми и сверстниками в разных социальных ситуациях, умеет не создавать конфликтов и находить выходы из спорных ситуаций.

Метапредметные результаты:

- умеет работать по плану, сверяя свои действия с целью, корректировать свою деятельность;
- осуществлять анализ и синтез; устанавливать причинно-следственные связи, строить рассуждения;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности; задавать вопросы.

Предметные результаты:

В результате изучения программы обучающиеся знают:

- правила безопасного поведения и гигиены при работе с компьютером;
- понятие информации, свойства информации;
- общую функциональную схему и назначение основных устройств компьютера;
- структуру файловой системы и ее представление с помощью графического интерфейса;
- возможности обработки текстовой и графической информации;
- назначение стандартных программ «Блокнот», «Калькулятор», PAINT, Paint.Net. и PowerPoint

В результате изучения программы обучающиеся умеют:

- следовать требованиям техники безопасности, гигиены и ресурсосбережения при работе со средствами информационных технологий;
- оперировать с информационными объектами, используя графический интерфейс: открывать, именовать, сохранять объекты, пользоваться меню и окнами;
- запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу;
- приводить примеры, составлять и выполнять в компьютерной программе словесный алгоритм,
- строить информационные модели объектов, используя для этого типовые средства (графический и текстовый редакторы, мультимедийную презентацию Power Point, и т.п.)

- работать с программами «Блокнот», «Калькулятор», PAINT, Paint.Net., Power Point.

V. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Формы подведения итогов реализации дополнительной образовательной программы:

- Тестирование по изучаемой теме
- Участие в выставках, конкурсах, фестивалях, открытых занятиях и мастер – классах, участие в дистанционных эвристических олимпиадах федерального и регионального уровней

На различных этапах обучения используются различные *виды контроля*: предварительный, текущий, тематический и итоговый.

Предварительный контроль направлен на выявление знаний, умений и навыков учащихся по предмету или разделу, который будет изучаться.

Текущий контроль осуществляется в повседневной работе с целью проверки усвоения предыдущего материала и выявления пробелов в знаниях учащихся.

Тематический контроль осуществляется периодически по мере прохождения новой темы, раздела и имеет целью систематизацию знаний учащихся.

Итоговый контроль проводится в конце года (по окончанию курса).

Основные показатели результативности освоения программы:

<i>Показатели</i>	<i>Форма контроля</i>
Основы работы в операционной системе	контрольный опрос
Использование типовых средств для построения информационных моделей объектов (графический и текстовый редакторы, мультимедийную презентацию PowerPoint)	практическая работа

Уровни оценивания работ:

Высокий – 3 балла.

Средний – 2 балла.

Удовлетворительный – 1 балл.

Критерии оценивания работы разрабатываются педагогом для каждой работы

Матрица оценивания достижений обучающихся

<i>Показатели (параметры)</i>	<i>Критерии</i>
<i>Знание</i>	<i>Обучающийся знает:</i> <ul style="list-style-type: none"> • употребляемые термины по изучаемым темам; • алгоритмы работы в прикладных программах и на ПК;
<i>Понимание</i>	<i>Обучающийся понимает:</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • предположительно описывает будущие последствия, вытекающие из неправильного поведения в компьютерном классе и неосторожного обращения с компьютером; • прогнозирует итог выполнения составленного им алгоритма.
Применение	<p>Обучающийся умеет:</p> <ul style="list-style-type: none"> • применять простейшие прикладные программы при решении несложных учебных задач (набор и корректировка текста, создание и редактирование графических объектов); • просматривать, копировать и удалять файлы;
Анализ	<p>Обучающийся</p> <ul style="list-style-type: none"> • анализирует составленный алгоритм, осознавая свои ошибки и упущения в рассуждениях; • разбивает сложную задачу на цепочку простых.
Синтез	<p>Обучающийся</p> <ul style="list-style-type: none"> • зная решение типовых задач, умеет находить способ выполнения более сложных или нестандартных заданий; • выполняет небольшое творческое задание в текстовом и графическом редакторе.
Оценка	<p>Обучающийся</p> <ul style="list-style-type: none"> • может оценивать уровень своей работы и соответствие ее предъявленному образцу, сравнивая свою работу с другими; • оценивает соответствие достигнутого результата уже имеющимся данным
Восприятие	<p>Обучающийся</p> <ul style="list-style-type: none"> • внимательно выслушивают объяснения педагога, своих товарищей; • проявляет интерес к демонстрации выполнения задания, которую осуществляет педагог или его товарищ; • проявляет восприимчивость к проблемам своих товарищей при общении с компьютером, охотно им при этом помогая.
Реагирование (отклик)	<p>Обучающийся</p> <ul style="list-style-type: none"> • выполняет заданную учителем практическую работу; • соблюдает правила поведения в компьютерном классе, режим работы и правила обращения с компьютерной техникой; • участвует в обсуждении плана выполнения работы

	<p>при решении задачи в группе;</p> <ul style="list-style-type: none"> • добровольно вызывается выполнять задание или комментировать решение задачи;
<p>Усвоение, организация и распространение ценностных ориентаций или их комплекса на деятельность</p>	<p>Обучающийся</p> <ul style="list-style-type: none"> • проявляет устойчивое желание и самостоятельность в овладении навыками пользователя ПК; • умеет отстаивать свой вариант выполнения задания или решения проблемы, принимает на себя ответственность; • видит свои проблемы, умеет ставить перед собой цели и преодолевать препятствия

Критериальные значения (индикаторы):

0 – нет, никогда

1 – иногда

2 – да, всегда

Уровни:

Высокий (3) – 37 и более

Средний (2) – 28-36

Удовлетворительный (1) – 27 и менее

В журнал и протокол аттестации соответственно выставляются отметки 3, 2 и 1.

VI. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Одним из успешных условий реализации программы является использование **учебно-методических материалов** – системно организованной совокупности образовательных информационных ресурсов, аппаратно-программного и организационно-методического обеспечения:

- презентации по темам;
- индивидуальные задания;
- теоретический материал;
- пошаговые интерактивные обучающие системы

Дидактический материал представлен не только в распечатанном, но и в электронном виде, что позволяет тиражировать его для всех обучающихся:

- тесты;
- карточки-задания;
- электронный материал для отработки навыков работы в прикладных программах

Перечень методических материалов:

Теоретический материал:

- Компьютерная графика
- Графический редактор Paint
- Основные этапы создания презентации

Разработки занятий:

- Графический интерфейс
- Роль и структура окон
- Графические редакторы
- Графический редактор Paint
- Создание меню типовых деталей
- Работа в меню готовых форм
- Выполнение творческого задания. Конкурс творческих работ.

Презентации к занятиям:

- Творческие работы обучающихся
- Физкультминутки
- Упражнения для глаз
- Ребусы
- Конструктор мультфильмов

Алгоритмы для выполнения практических работ по темам:

- Управление компьютером с помощью меню
- Выполнение вычислений с помощью калькулятора
- Задачи о переливаниях
- Знакомство с программой Paint
- Настройка инструментов
- Создание рисунка в среде программы Paint
- Графические примитивы
- Редактирование компьютерного рисунка
- Технология OLE
- Создание рисунка. Сборка рисунка из деталей
- Раскраска
- Новогодняя мозаика
- Моделирование в среде графического редактора Paint
- Бабочки
- Клоун и лев
- Пьеро
- Перемещение и копирование фрагментов изображения
- Создание презентации по технике безопасности
- Пословицы и поговорки
- Танцующий человек
- Путешественник или домосед?
- Журавль в небе или синица в руках?
- Любишь ли ты животных?
- Хитрость – не порок?
- А тебе по фэн-шую?
- Если друг оказался вдруг?

Творческие задания:

- Сувенир
- Альбом открыток
- Детские стихи

Пошаговые алгоритмы для рисования:

- Лев
- Царевна-лягушка
- Дюймовочка
- Буратино
- Колобок
- Тигр
- Обезьяна
- Зебра
- Слон
- Курица
- Русалочка
- Носорог

Материал, используемый для набора текста, создания презентаций:

- Физкультминутки «От А до Я»
- Ребусы
- Детские стихи
- Загадки о птичках и зверятах
- Загадки про цифры
- Загадки-обманки
- Загадки о школьных принадлежностях
- Загадки о профессиях
- Новогодние стихи
- Стихи о войне

Материал, используемый для информационных минуток:

- Компьютер в парикмахерской
- Компьютер против преступников
- Секретные замки
- Детектор лжи
- Чудо-ручка
- О вирусах

Раздаточный рабочий материал для обучающихся по темам:

- Информация
- Виды информации
- Информационные процессы
- Способы передачи информации
- Обработка информации
- Хранение информации
- Персональный компьютер
- Из чего состоит компьютер?
- Клавиатура
- Исполнитель алгоритма
- Ханойские башни

Раздаточный материал для творчества:

- Детская аппликация «Снеговик»
- Детская аппликация «Ёлочка»

- Детская аппликация «Грибок и божья коровка»
- Оригами

Пошаговая интегрированная обучающая система:

- Microsoft PowerPoint

Пошаговая интерактивная обучающая система содержат интерактивные озвученные видеоуроки, иллюстрированные конспекты к каждому уроку, а также задания и практические работы для закрепления материала. Для проверки знаний и закрепления пройденного материала предусмотрена система тестирования и контроля.

VII. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ:

Для реализации настоящей программы имеется компьютерный класс, полностью оснащенный вычислительной техникой:

- персональные компьютеры по одному на каждого обучающегося;
- центральный компьютер (сервер) с более высокими техническими характеристиками и содержащий на жестких дисках все изучаемое программное обеспечение -1;
- принтер цветной -1;
- сканер – 1;
- наборы съемных носителей информации: гибкие магнитные диски – 3-5 штук на одно рабочее место, оптические диски – по количеству необходимого программного обеспечения;
- видеопроектор с экраном -1;

VIII. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Модуль: С компьютером на «ты»

1. Ахметов К.С. Курс молодого бойца. Самоучитель. 3-е изд. – М.: Издательско-торговый дом «Русская редакция», 2003. – 400с.: ил. Стр 39-46, 70-113, 119-137
2. Графический редактор Paint. Редактор презентаций PowerPoint. (Тематический контроль по информатике) / Житкова О. А., Кудрявцева Е.К. – М. Интеллект-Центр. 2006 – 80с. Стр 6-41
3. Информатика. 5-6 класс. Начальный курс/ под ред. Н.В. Макаровой. – СПб: Издательство «Питер», 2002. – 160с.: ил. Стр 3-85
4. Информатика. Задачник-практикум в 2 т. /Под редакцией И. Г. Семакина, Е. К. Хеннера: Том 2 - М.: Бином. Лаборатория Базовых Знаний, 2002г. – 280с.: ил. Стр 5-27, 54-65
5. Симонович С. В., Евсеев Г. А., Алексеев А. Г. Общая информатика: Учебное пособие для средней школы. М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2003 г. – 592с. Стр 21-68, 114-184, 201-219, 337-412
6. Симонович С. В., Евсеев Г. А., Алексеев А. Г. Специальная информатика: Учебное пособие. М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2003 г. – 480с. Стр 43-53
7. Симонович С. В., Евсеев Г. А., Практическая информатика: Учебное пособие для средней школы. Универсальный курс. М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2003 г. – 480с. Стр 19-91, 182-218

8. Снайдер Дж. Windows 95: справочник – СПб: Питер Ком, 1999. – 416 с.: ил.

Модуль: Компьютерное моделирование

1. Ахметов К.С. Курс молодого бойца. Самоучитель. 3-е изд. – М.: Издательско-торговый дом «Русская редакция», 2003. – 400с.: ил. Стр. 70-107
2. Графический редактор Paint. Редактор презентаций PowerPoint. (Тематический контроль по информатике) / Житкова О. А., Кудрявцева Е.К. – М. Интеллект-Центр. 2006 – 80с. Стр. 42-79
3. Симонович С. В., Евсеев Г. А., Алексеев А. Г. Общая информатика: Учебное пособие для средней школы. М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2003 г. – 592с. Стр.413-436
4. Симонович С. В., Евсеев Г. А., Практическая информатика: Учебное пособие для средней школы. Универсальный курс. М.: АСТ-ПРЕСС КНИГА, 2003 г. – 480с. Стр. 19-43
5. Шафрин Ю.А. Информационные технологии: В 2 ч. Ч.2: Офисная технология и информационные системы. -М.: Лаборатория Базовых Знаний, 1999. Стр. 190-206