


Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования
«Центр дополнительного образования» города Смоленска
(МБУ ДО «ЦДО»)

Согласовано
Руководитель центра цифрового
И гуманитарного профилей
«Точка роста»
 Р.С.Юсупов
28.08.2023 г.

Утверждаю:
Директор МБОУ СОШ №1
Н.Г. Лаврова
Приказ № 128 от 28.08.2023



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

«Мир компьютера»
для обучающихся 10-15 лет

Срок реализации: 2023-2024 учебный год

Составитель:

учитель информатики

Сафарова Х.А.

Пояснительная записка

Направленность программы «Мир компьютера» определяется как техническая.

В современном мире компьютерная грамотность является одной из отраслей знаний, призванных готовить человека к жизни в новом информационном обществе.

Задачей обучения информатике является умение внедрять и использовать новые передовые информационные технологии. Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе. Учебный предмет «Информатика» как самостоятельная дисциплина является образовательным компонентом общего среднего образования. Вместе с тем, он пронизывает содержание многих других предметов и, следовательно, становится дисциплиной обобщающего, методологического плана.

Между тем многие информатические понятия и умения лежат в основе содержания основных курсов начальной школы, поэтому было бы логично рассматривать информатику как системообразующий элемент содержания образования начальной школы – как предмет, поддерживающий все другие дисциплины, создающий удобный аппарат (лексический, структурный, логический) для изложения материала, решения задач и выработки технических навыков учащихся.

Проектный метод, эффективность которого в изучении информационных технологий продемонстрирована широким спектром исследований, находит лишь незначительное применение в традиционном подходе. Между тем, именно проектный метод позволяет рассмотреть тему с разных сторон, используя подходы, методы и технологии различных дисциплин, развивая и закрепляя знания учащихся, полученные в рамках отдельных курсов.

Программа значительно расширяет возможности формирования универсальных учебных и предметных навыков.

Новизна курса состоит в том, что он строится на предметно - практической деятельности, которая является для учащихся необходимым звеном целостного процесса духовного, нравственного и интеллектуального развития.

В этой связи особенно **актуальными** становятся вопросы создания учебных программ для изучения информатики детьми младшего школьного возраста.

Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах.

Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Особенностью данной программы является то, что она знакомит младших школьников с прикладными компьютерными программами и основами программирования, где большое количество часов отводится на практическую (проектную) деятельность.

Возраст детей, участвующих в реализации дополнительной образовательной программы.

Дети начинают заниматься в кружке с 7-8 лет (1-2 класс) и продолжают заниматься на втором году обучения (9-10 лет), смогут освоить работу в основных прикладных программах, познакомятся с основами программирования и попробуют себя в качестве программистов. Условиями отбора детей в кружок является желание заниматься.

Сроки реализации дополнительной образовательной программы. Программа рассчитана на 1 год обучения. Режим занятий: 3 раза в неделю: 2 часа и 1 час. Программа рассчитана на 252 часа или на 3 часа занятий в неделю в течении 2-х лет.

Формы организации занятий

Основными, характерными при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть. Приоритетными методами её организации служат практические работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

На каждом этапе обучения выбирается такой объект или тема работы для обучающихся, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в программе практических умений и навыков. При этом учитывается посильность выполнения работы для учащихся соответствующего возраста, его общественная и личностная ценность, возможность выполнения работы при имеющейся материально-технической базе обучения. Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда обучающихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности. Личностно-ориентированный характер обеспечивается посредством предоставления обучающимся в процессе освоения программы возможности выбора лично или общественно значимых объектов труда. При этом обучение осуществляется на объектах различной сложности и трудоёмкости, согласуя их с возрастными особенностями обучающихся и уровнем их общего образования, возможностями выполнения правил безопасного труда и требований охраны здоровья детей.

При проведении занятий используются 4 формы работы:

- *демонстрационная*, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;

- *фронтальная*, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;

- *индивидуальная*, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

- *групповая* - когда учащимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению заданий. Особым приёмом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание так называемых мини-групп или подгрупп с учётом их возраста и опыта работы.

II. Цель и задачи программы

Занятия в кружке направлены на достижение следующей *цели*:

- *подготовка* учащихся к эффективному использованию информационных технологий в учебной и практической деятельности, развитие творческого потенциала учащихся, подготовка к проектной деятельности, а также *освоение знаний*, составляющих начала представлений об информационной картине мира, информационных процессах и информационной культуре; *овладение умением* использовать компьютерную технику как практический инструмент для работы с информацией в учебной деятельности и повседневной жизни; *воспитание интереса* к информационной и коммуникативной деятельности, этическим нормам работы с информацией; воспитание бережного отношения к техническим устройствам.

В качестве основных задач на занятиях кружка ставится:

- освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);

- создание завершенных проектов с использованием освоенных инструментальных компьютерных сред;
- ознакомление со способами организации и поиска информации;
- расширить спектр умений использования средств информационных и коммуникационных технологий для сбора, хранения, преобразования и передачи различных видов информации (работа с текстом и графикой в среде соответствующих редакторов); создать условия для овладения способами и методами освоения новых инструментальных средств, формирования умений и навыков самостоятельной работы; воспитать стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека;
- формирование первоначальных представлений о профессиях, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- показать учащимся роль информации и информационных процессов в их жизни и в окружающем мире;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитание ценностных основ информационной культуры школьников, уважительного отношения к авторским правам;
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности;
- воспитание ответственного и избирательного отношения к информации; развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей учащихся
- воспитание позитивного восприятия компьютера как помощника в учёбе, как инструмента творчества, самовыражения и развития

III. Содержание программы

1 год обучения

Тематический план

№	Тема занятия	Количество часов			Форма за- нятия	Форма кон- троля	Дата
		всего	теория	практика			
Введение							
1-2	Компьютер в жизни человека. Правила техники безопасности.	2	2	-	Беседа	Текущий кон- троль, зачет	
3-4	Правила техники безопасности. Знакомство с компьютером - сказка "Компьютерная школа". Включение и выключение ком- пьютера.	2	1	1	Беседа, практиче- ская работа	текущий кон- троль за дей- ствиями	
5-6	Знакомство с рабочим столом. Понятие и назначение курсора. Знакомство с мышью. Освоение приемов работы с ней.	2	1	1	Беседа, практиче- ская работа	Текущий кон- троль	
7-9	Знакомство с клавиатурой. Ра- бота с клавиатурным тренаже- ром. Тестирование по пройден-	3	1	2	Беседа, практиче- ская работа	Текущий кон- троль за работой	

	ному материалу				с элемен- тами игры		
Юный художник							
10-11	Знакомство с программами. Знакомство с графическим редактором Paint.	2	1	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
12-14	Работа в программе Paint.	3	-	3	Практическая работа	Текущий контроль	
15-17	Функция раскрашивания при помощи графического редактора.	3	1	2	Беседа с элементами игры, практическая работа	Текущий контроль за действиями	
18-21	Графический редактор Paint. Раскрашивание готовых образов рисунков.	4	-	4	Практическая работа	Текущий контроль	
22-25	Графический редактор Paint. (Линии, орнамент, цвет)	4	1	3	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
26-29	Проект. (Создание проектов на тему: «Времена года», «Моя семья», «Моя школа», «Моя страна»)	4	-	4	Практическая работа	Текущий контроль	
30-33	Копирование. Составление рисунков.	4	1	3	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
34-35	Шрифт. Виды шрифтов.	2	1	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
36-38	Проект. Поздравительная открытка	3	-	3	Практическая работа	Текущий контроль	
Учимся печатать							
39-40	Знакомство с текстовым редактором Word.	2	1	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль за действиями	
41-44	Работа с клавиатурным тренажером. Работа в программе Word.	4	-	4	Практическая работа с элементами игры	Текущий контроль	
45	Меню «Файл»	1	1	-	Беседа	Текущий контроль	
46-49	Панель инструментов и панель рисования. Редактирование текста.	4	1	3	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
50-53	Набор текста.	4	-	4	практическая работа	Текущий контроль	

54-57	Меню «Вставка». Создание поздравительной открытки.	4	2	2	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
58-59	Создание приглашительной открытки.	2	-	2	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
60-63	Оформление доклада и проекта.	4	2	2	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
64-66	Ссылки	3	1	2	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
67-70	Создание объёмного компьютерного рисунка в текстовом редакторе.	4	1	3	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
71-76	Творческий проект. Оформление брошюры.	6	-	6	практическая работа	Текущий контроль	
Мастер презентации							
77-80	Знакомство с программой Power Point и её возможностями.	4	3	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
81-83	Работа в программе Power Point.	3	-	3	практическая работа	Текущий контроль	
84-85	Правила составления презентации.	2	2	-	Беседа	Текущий контроль	
86-89	Творческий проект «Я»	4	-	4	практическая работа	Текущий контроль	
90-92	Возможности программы Power Point (добавление картинок, арттекстов).	3	1	2	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
93-96	Творческий проект «Моя семья»	4	-	4	практическая работа	Текущий контроль	
97-101	Возможности программы Power Point (добавление эффектов анимации).	5	2	3	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
102-105	Творческий проект «Мой город»	4	-	4	практическая работа	Текущий контроль	
106-110	Презентации с вложениями. Гиперссылки.	5	2	3	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	

111-116	Творческий проект «Моя страна».	6	-	6	практическая работа	Текущий контроль	
117-126	Повторение и закрепление пройденного материала. Создание обобщающего проекта.	10	4	6	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
Итого		126	33	93			

Содержание тематического плана

№ занятия	Наименование темы	Содержание
1.	Компьютер в жизни человека. Правила техники безопасности.	Роль компьютера в жизни человека Правила техники безопасности при работе за компьютером. Базовая конфигурация
2.	Правила техники безопасности. Знакомство с компьютером - сказка "Компьютерная школа". Включение и выключение компьютера.	Принцип действия основных компонентов базовой конфигурации компьютера. Устройства ввода, устройства вывода. Правила включения/выключения компьютера.
3.	Знакомство с рабочим столом. Понятие и назначение курсора. Знакомство с мышью. Освоение приемов работы с ней.	Рабочий стол. Понятие и значение курсора. Принцип действия и назначение мыши. Упражнения для развития движений мышью: перемещение мышки, щелканье мышкой.
4.	Знакомство с клавиатурой. Работа с клавиатурным тренажером. Тестирование по пройденному материалу	Назначение клавиатуры. Группы клавиш. Метод десятипальцевого набора текста. Выполнение упражнений на отработку десятипальцевого набора текста. Выполнение теста по пройденному материалу.
5.	Знакомство с программами. Знакомство с графическим редактором Paint.	Классификация прикладных программ. Понятие «графический редактор». Назначение программы и её возможности. Запуск/ закрытие, структура окна. Создание, хранение и считывание документа.
6.	Работа в программе Paint.	Знакомство с интерфейсом и возможностями программы на практике. Выполнение рисунка с помощью графических примитивов. Изменение рисунка (перенос, растяжение / сжатие, удаление и т.д.).
7.	Функция раскрашивания при помощи графического редактора.	Палитра. Назначение инструментов ластик, кисть, распылитель, заливка и карандаш.
8.	Графический редактор Paint. Раскрашивание готовых образцов рисунков.	Практическое использование инструментов ластик, кисть, распылитель, заливка и карандаш.
9.	Графический редактор Paint.(Линии, орнамент, цвет)	Создание узоров и орнаментов в графическом редакторе, знакомство с инструментами линия, кривая и т.д. Расширение цветовой палитры.
10.	Проект. (Создание проектов на тему: «Времена года», «Моя семья», «Моя школа», «Моя страна»)	Создание рисунков на заданные темы с использованием графического редактора.

11.	Копирование. Составление рисунков.	Процедура копирования: назначение и использование на практике. Составление рисунка при помощи копирования
12.	Шрифт. Виды шрифтов.	Понятие шрифт. Текстовые возможности Paint. Инструмент надпись. Панель атрибутов текста. Виды и размеры шрифта
13.	Проект. Поздравительная открытка	Создание поздравительной открытки в редакторе Paint с использованием возможностей данной программы.
14.	Знакомство с текстовым редактором Word.	Элементы окна Microsoft Word Способы выполнения операций. Правила ввода текста.
15.	Работа с клавиатурным тренажером. Работа в программе Word.	Вспоминаем десятипальцевый метод набора текста с помощью клавиатурного тренажера. Набор стихотворного текста в программе Word.
16.	Меню «Файл»	Знакомство с пунктом меню «файл». Открытие, закрытие, сохранение и поиск с его помощью текстовых документов
17.	Панель инструментов и панель рисования. Редактирование текста.	Знакомство с панелью инструментов и панелью рисования, их назначением и возможностями. Операции над текстом, относящиеся к редактированию. Способы выделения текста. Вставка автофигур, изменение положения автофигуры. Заливка и цвет линий. Работа с текстовым объектом WordArt.
18.	Набор текста.	Упражнения по набору текста на компьютере в данном текстовом редакторе
19.	Меню «Вставка». Создание поздравительной открытки.	Знакомство с пунктом меню «Вставка». Изучение пункта меню Рисунок и Надпись. Создание открытки с использованием данного пункта меню
20.	Создание пригласительной открытки.	Создание открытки с использованием меню «Вставка» и панели инструментов рисование
21.	Оформление доклада и проекта.	Знакомство с правилами оформления доклада и проекта. Оформление титульных листов доклада и проекта.
22.	Ссылки	Знакомство с понятием «ссылка». Подробное знакомство с пунктом меню «вставка» - ссылка. Назначение и использование
23.	Создание объёмного компьютерного рисунка в текстовом редакторе.	Создание трехмерных фигур и линий. Добавление цвета. Поворот, направление, освещение, цвет, объем. Создание объёмного рисунка.
24.	Творческий проект. Оформление брошюры.	Работа по оформлению брошюры.
25.	Знакомство с программой Power Point и её возможностями.	Элементы окна Microsoft Power Point. Знакомство с рабочей областью данной программы. Понятие «слайд». Оформление и разметка слайдов, добавление и удаление слайдов, вставка и копирование слайдов.

		Сохранение слайдов.
26.	Работа в программе Power Point.	Создание первых слайдов, использование в работе разметки и оформления слайдов, добавление и удаление слайдов, вставка и копирование слайдов на практике. Сохранение созданных слайдов.
27.	Правила составления презентации.	Знакомство с правилами составления презентации.
28.	Творческий проект «Я»	Создание презентации по теме.
29.	Возможности программы Power Point (добавление картинок, арттекстов).	Расширение знаний о программе, знакомство с функциями добавления картинок и арттекстов. Работа с данными функциями.
30.	Творческий проект «Моя семья»	Создание проекта по данной теме
31.	Возможности программы Power Point (добавление эффектов анимации).	Расширение знаний о программе. Знакомство с понятием «анимация». Знакомство с возможностями анимации в Power Point. Создание небольшого мультфильма в Power Point.
32.	Творческий проект «Мой город»	Создание проекта по теме.
33.	Презентации с вложениями. Гиперссылки.	Знакомство с понятием «презентацией с вложениями» и «гиперссылка». Процесс создания гиперссылок и презентаций с вложениями. Практическая работа по созданию гиперссылок.
34.	Творческий проект «Моя страна».	Создание проекта по теме
35.	Повторение и закрепление пройденного материала.	Повторяем и обобщаем, полученные знания через практику. Создание обобщающей презентации на выбранную тему — выполнение итоговой практической работы.

2 год обучения
Тематический план

№	Тема	Количество часов			Форма за- нятия	Форма контроля	
		всего	теория	практика			
Введение							
1-3	Правила техники безопасности. Человек и информация. В мире звуков.	3	3	-	Беседа	Текущий контроль, зачет	
4-6	Правила техники безопасности. Виды информация. Источники информации. Приемная информация. Радио и телефон.	3	3	-	Беседа, практическая работа	текущий контроль за действиями	
7-11	Устройство компьютера. Программы. Упражнения для развития движений мышью.	5	2	3	Беседа, практическая работа с элементами игры	Текущий контроль за работой	

12-15	Клавиатурный тренажер. Работа с клавиатурным тренажером в режиме ввода слов.	4	-	4	Беседа, практическая работа с элементами игры	Текущий контроль за работой	
16-17	Повторение и тестирование	2	1	1	Беседа	Текущий и итоговый контроль	
Кодирование информации.							
18-20	Носители информации. Кодирование информации.	3	3	-	Беседа	Текущий контроль	
21-23	Алфавит и кодирование информации. Английский алфавит и славянская азбука. Переключение клавиатуры с латиницы на кириллицу и обратно.	3	2	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль за действиями	
24-26	Письменные источники информации. Разговорный и компьютерный языки. Текстовая информация. Работа с текстовым редактором Word.	3	1	2	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
27-30	Текст. Текст и его смысл. Передача текстов. Компьютер и обработка текстов. Работа с текстовым редактором Word.	4	1	3	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
31-32	Числовая информация. Число и кодирование информации. Код из двух знаков. Обработка числовой информации.	2	2	-	Беседа	Текущий контроль	
33-34	Назначение и функциональные возможности программы Калькулятор. Знакомство с интерфейсом.	2	1	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
35-37	Настройка рабочей среды программы Калькулятор. Выполнение простейших вычислений.	3	-	3	Практическая работа	Текущий контроль	
38-40	Знакомство с Microsoft Excel. Интерфейс программы.	3	1	2	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
41-43	Память компьютера. Работа в Microsoft Excel.	3	1	2	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
44-47	Работа в Microsoft Excel.	4	-	4	Практическая работа	Текущий контроль	
48-49	Повторение и повторение и компьютерный практикум.	2	1	1	Беседа, практическая	Текущий и итоговый контроль	

					ская работа	контроль	
Понятие, суждение, умозаключение							
50-55	Понятие. Деление и обобщение. Отношения между понятиями. Работа в Excel.	6	4	2	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
56-61	Совместимые и несовместимые понятия. Понятие «истина» и «ложь». Работа в Excel.	6	3	3	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
62-67	Суждение и умозаключение. Работа в Excel.	6	3	3	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
68-69	Повторение, тестирование	2	1	1	Беседа, практическая работа	Текущий и итоговый контроль	
Модель, моделирование, основы программирования.							
70-72	Модель объекта. Модель отношений между понятиями.	3	3	-	Практическая работа	Текущий контроль	
73-76	Алгоритм. Исполнитель алгоритмов.	4	3	1	Беседа с элементами игры	Текущий контроль	
77-79	Компьютерная программа. Знакомство с программой Scratch.	3	2	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
80-83	Интерфейс программы Scratch. Создание мультфильма.	4	1	3	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
84-88	Повторение. Проект деятельность по созданию собственной игры в программе Scratch.	5	1	4	Беседа, практическая работа	Текущий и итоговый контроль	
Информационное управление							
89-92	Управление собой и другими людьми. Управление неживыми объектами. Схема управления. Практическая работа: «Схема управления».	4	3	1	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
93-95	Управление компьютером.	3	1	2	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
96-97	Повторение и тестирование	2	1	1	Беседа	Текущий и итоговый контроль	
Интернет							

98-100	Понятие «сеть». Виды сетей. Интернет. Поиск в Интернете.	3	3	-	Беседа	Текущий контроль	
101-102	Защита авторских прав.	2	2	-	Беседа	Текущий контроль	
103-106	Программы для работы с Интернетом. Запуск браузера и работа в нём.	4	2	2	Беседа, практическая работа	Текущий контроль	
107-112	Практическая работа «Поиск в Интернете».	6	-	6	Практическая работа	Текущий и итоговый контроль	
113-126	Повторение и обобщающий проект.	14	6	8	Беседа, практическая работа	Текущий и итоговый контроль	
Итого		126	61	65			

Содержание тематического плана

№ занятия	Наименование темы	Содержание
Введение		
1.	Правила техники безопасности. Человек и информация. В мире звуков.	Техника безопасности. Зачет. Информация воспринимается органами чувств. Органы чувств – глаза, уши, нос, кожа, язык.
2.	Правила техники безопасности. Виды информации. Источники информации. Приемная информация. Радио и телефон.	Техника безопасности. Виды информации и способы ее получения. Что такое источники информации, что может быть источником информации и с помощью чего можно получить информацию. Человек как источник и приемник информации. Устройства как источники и приемники информации
3.	Устройство компьютера. Программы. Упражнения для развития движений мышью.	Компьютер – устройство для хранения, обработки и передачи разных видов информации. Устройство компьютера. Упражнения на работу мышью.
4.	Клавиатурный тренажер. Работа с клавиатурным тренажером в режиме ввода слов.	Вспоминаем: «Зачем нужен клавиатурный тренажер». Работа в режиме набора слов.
5.	Повторение и тестирование	Повторяем изученное, выполнение теста по закреплению изученного
Кодирование информации		
6.	Носители информации. Кодирование информации.	Звук, бумага, береста, камень, снег и следы на снегу, электронные носители
7.	Алфавит и кодирование информации. Английский алфавит и славянская азбука. Переключение клавиатуры с латиницы на кириллицу и обратно.	Звуковое кодирование, рисуночное письмо, буквенное кодирование и иероглифы Папирусы, свитки, книги, архивы. Знакомство с комбинацией клавиш переключающих кириллицу на латиницу и наоборот. Упражнения на переключения.

8.	Письменные источники информации. Разговорный и компьютерный языки. Текстовая информация. Работа с текстовым редактором Word.	Естественные и искусственные языки, построенные на строгих правилах, компьютерный алфавит. Древние и современные тексты. Работа с текстом в текстовом редакторе.
9.	Текст. Текст и его смысл. Передача текстов. Компьютер и обработка текстов. Работа с текстовым редактором Word.	Восприятие текста людьми, информация и животные, смысл текста. Влияние знаков препинания на смысл предложения, ударение и смысл слова. Текст как цепочка компьютерных символов, текст в памяти компьютера. Компьютерный текст. Работа с текстом в текстовом редакторе.
10.	Числовая информация. Число и кодирование информации. Код из двух знаков. Обработка числовой информации.	Число как способ представления информации о времени, дата, календарь, текущая дата. Число – носитель информации о размере, расстоянии, времени, с помощью чисел можно закодировать текстовую информацию. Звуковое двоичное кодирование информации, письменное двоичное кодирование. Программы обработки числовой информации.
11.	Назначение и функциональные возможности программы Калькулятор. Знакомство с интерфейсом.	Назначение программы калькулятор. Возможности программы. Инструменты и рабочая область данной программы.
12.	Настройка рабочей среды программы Калькулятор. Выполнение простейших вычислений.	Настройка рабочей среды программы и выполнение вычислений в ней.
13.	Знакомство с Microsoft Excel. Интерфейс программы.	Рабочая среда Microsoft Excel. Интерфейс программы. Выполнение простейших вычислений в Microsoft Excel.
14.	Память компьютера. Работа в Microsoft Excel.	Абак, счеты, арифмометр, калькулятор, компьютер. Выполнение простейших вычислений в Microsoft Excel.
15.	Работа в Microsoft Excel.	Практическая работа в Microsoft Excel.
16.	Повторение и компьютерный практикум.	Повторение пройденного материала и проведение компьютерного практикума.
Понятие, суждение, умозаключение		
17.	Понятие. Деление и обобщение. Отношения между понятиями. Работа в Excel.	Понятие, содержание понятия. Деление понятий. Обобщение понятий. Связь электронных таблиц с понятиями. Упражнения на вычисление в Microsoft Excel
18.	Совместимые и несовместимые понятия. Понятие «истина» и «ложь». Работа в Excel.	Симметричные, несимметричные отношения между понятиями. Отношения «род»-«вид», «вид»-«род». Круги Эйлера-Венна. Понятия «истина» и «ложь». Упражнения в электронных таблицах с понятиями «истина» и «ложь»
19.	Суждение и умозаключение. Работа в Excel.	Суждение, истинные и ложные суждения, простые и сложные суждения. Умозаключение. Упражнения в электронных таблицах с понятиями «истина» и «ложь»
20.	Повторение, компьютерный практикум.	Повторение, компьютерный практикум
Модель, моделирование, основы программирования.		
21.	Модель объекта. Модель отношений	Модель, материальные и информационные моде-

	между понятиями.	ли. Текстовая модель, графическая модель.
22.	Алгоритм. Исполнитель алгоритмов.	Алгоритм. Текстовые и графические алгоритмы, блок-схема, линейные алгоритмы и алгоритмы с ветвлением. Исполнитель. Система команд исполнителя.
23.	Компьютерная программа. Знакомство с программой Scratch.	Компьютер, система команд компьютера. Назначении программы скретч. Запуск программы и её окно.
24.	Интерфейс программы Scratch. Создание мультфильма.	Знакомство с интерфейсом программы. Учимся программировать в скретч. Создаём мультфильм.
25.	Повторение. Проект деятельность по созданию собственной игры в программе Scratch.	Повторение. Создаём в скретч собственную игру.
Информационное управление		
26.	Управление собой и другими людьми. Управление неживыми объектами. Схема управления. Практическая работа: «Схема управления».	Управление, задачи управления. Схема управления. Цель управления, выбор. Создание схемы управления в Word.
27.	Управление компьютером.	Управление, задачи управления. Запуск панели управления и основные её возможности.
28.	Повторение и тестирование	Повторение и тестирование.
Интернет		
29.	Понятие «сеть». Виды сетей. Интернет. Поиск в Интернете.	Понятие «сеть». Локальные и глобальные сети. Интернет и его возможности.
30.	Защита авторских прав.	Почему нужна защита авторских прав в Интернете.
31.	Программы для работы с Интернетом. Запуск браузера и работа в нём.	Браузер, как основная программы для работы в Интернете. Запускаем браузер и учимся работать в нём.
32.	Практическая работа «Поиск в Интернете».	Упражнения на работу с браузером.
33.	Повторение и обобщающий проект.	Повторение и обобщающая практическая работа.

IV. Ожидаемые результаты реализации программы кружка

Личностные результаты – это сформировавшаяся в образовательном процессе система ценностных отношений учащихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу, объектам познания, результатам образовательной деятельности. Основными личностными результатами, формируемыми при изучении курса, являются:

- наличие представлений об информации как важнейшем стратегическом ресурсе развития личности, государства, общества; понимание роли информационных процессов в современном мире;
- владение первичными навыками анализа и критичной оценки получаемой информации; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения; развитие чувства личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

- способность увязать учебное содержание с собственным жизненным опытом, понять значимость подготовки в области информатики и ИКТ в условиях развития информационного общества;
- готовность к повышению своего образовательного уровня и продолжению обучения с использованием средств и методов информатики и ИКТ;
- способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

Метапредметные результаты – освоенные обучающимися способы деятельности, применимые как в рамках образовательного процесса, так и в реальных жизненных ситуациях. Основными метапредметными результатами, формируемыми при изучении курса, являются:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в познавательной деятельности;
- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы для решения учебных и познавательных задач;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные результаты включают в себя: освоенные обучающимися в ходе изучения курса умения, специфические для данной области, виды деятельности по получению нового знания в рамках курса, его преобразованию и применению в учебных, учебно-проектных и социально-проектных ситуациях, формирование научного типа мышления, научных представлений о ключевых теориях, типах и видах отношений, владение научной терминологией, ключевыми понятиями, методами и приемами. Основными предметными результатами, формируемыми при изучении курса, являются:

- ✓ формирование представления об основных изучаемых понятиях: информация, графический редактор, текстовый редактор, презентации, электронные таблицы;
- ✓ развитие алгоритмического мышления, необходимого для профессиональной деятельности в современном обществе;
- ✓ формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации;
- ✓ формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей – таблица, схема, график, диаграмма, с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- ✓ формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Условия реализации программы ***Информационное обеспечение***

1. Горбачева Н.М., Гончарова М.А. Введение в информатику.– С.: издательство СПЭК, 2002
2. Симонович С.В. Общая информатика. Новое издание. – СПб.: Питер, 2007
3. Лесничая И.Г. Информатика и информационные технологии. Конспект лекций: учебное пособие / И.Г. Лесничая, Ю.Д. Романова. – М.: Эксмо, 2006.
4. Гончарова М.А. Курс лекций по дисциплине «Операционные системы и среды». – С.: издательство СПЭК, 2003
5. Иванов В. Microsoft Office System 2003: русская версия. Учебный курс. – СПб.: Питер; Киев: Издательская группа ВНУ, 2005.
6. Леготина С.Н. Элективный курс. Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. 9 класс./ Сост. Леготина С.Н. – Волгоград: ИТД «Корифей».
7. Официальный учебный курс Microsoft: Microsoft Office PowerPoint 2003/ пер. с англ. – М.: Издательство ЭКОМ; БИНОМ. Лаборатория знаний 2006.
8. О'Хара Шелли. Абсолютно ясно о Microsoft Office Access 2003: - М.: издательство ТРИ-УМФ, 2005.
9. Чиртик А.А. HTML: Популярный самоучитель. 2-е изд. – СПб.: Питер, 2008.
10. Хуторской А.В. Технология создания сайтов. Информатика и ИКТ. 10 – 11 кл.: учеб. пособие для профильных классов общеобразовательных учреждений / А.В. Хуторской, А.П. Орешко. – М.: Дрофа, 2007.
11. Официальный учебный курс Microsoft: Microsoft Office Access 2003/ пер. с англ. – М.: Издательство ЭКОМ; БИНОМ. Лаборатория знаний 2006.

12. Игра "Освобождение колобка"(бесплатное программное обеспечение)

Игра развивает навык рисования с помощью мыши. Игровое поле представляет собой вид сверху на лабиринт, затопленный водой. Чтобы Колобок смог перебраться с одного берега на другой, нужно двигаться лишь по узенькой тропе из досок и камней, выступающих из воды. Задача обучающегося - найти возможный путь и нарисовать его Колобку с помощью мыши. Классы: 1-4

13. Игра "Пазл"(бесплатное программное обеспечение)

С помощью мыши ученик собирает картинки из кусочков мозаики. При этом используется операция перетаскивания. В игре предусмотрены три пазла различной степени сложности. Класс: 1-4.

Перечень учебно-методических средств обучения:

- Компьютер
- Проектор
- Принтер
- Устройства вывода звуковой информации
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами — клавиатура и мышь.
- Все компьютеры в классе объединены в локальную сеть. Есть выход в Интернет. С помощью современного проекционного оборудования

- (проектор) и системы озвучивания зала можно максимально наглядно и качественно продемонстрировать учебные материалы (слайды, презентации, обучающие видеоролики).

Программные средства:

- Операционная система Windows XP.
- Офисное приложение MicrosoftOffice, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций.
- Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).
- Почтовый клиент (входит в состав операционных систем или др.).
- Браузер (входит в состав операционных систем или др.).

Формы аттестации/контроля

После завершения каждого этапа обучения и воспитания учащихся необходимо узнать, как он пройден, какие результаты достигнуты, насколько эффективным был процесс, что можно считать уже сделанным, а что придется совершенствовать повторно. Для выполнения этого безусловно необходим контроль знаний и умений, задача которой - проанализировать процесс и результат развития, обучения и воспитания.

Текущий контроль является одним из основных видов проверки знаний, умений и навыков учащихся. Ведущая задача текущего контроля - регулярное управление учебной деятельностью детей и ее корректировка. Он позволяет получить непрерывную информацию о ходе и качестве усвоения учебного материала и на основе этого оперативно вносить изменения в учебный процесс. Другими важными задачами текущего контроля является стимуляция регулярной, напряженной деятельности; определение уровня овладения умениями самостоятельной работы, создание условий для их формирования.

Для определения результативности усвоения программы «Мир компьютера», в конце каждого раздела, в середине учебного года, а также окончанию изучения курса предполагается контроль в виде тестирования и итоговых практических работ.

Аттестация в форме тестирования предполагает получение широкого диапазона результатов обучения. Итоговые тесты сформированы с учетом важных критериев: широта охвата материала курса, сложность и представительность выборки. Как и любая другая форма контроля, тестирование нацелено на определение степени достижения результатов обучения. В отличие от устной аттестации, суммирующий тест содержит разноплановые задания, которые обеспечивают более глубокую проверку индивидуальных достижений учащихся.

Оценочные материалы прилагаются

Методические материалы

Учебно-методический комплекс курса «Мир компьютера» содержит интерактивную и не интерактивную части.

Основу интерактивной части УМК, реализованной с помощью информационных технологий, составляют компьютерная поддержка урока,

Компьютерная поддержка урока - комплекс педагогических приёмов с использованием компьютерной техники, направленных на повышение эффективности обучения и облегчение труда педагога.

На занятиях используются следующие типы презентаций:

- презентации для сопровождения занятий;
- презентации для повторительно-обобщающих уроков, в том числе с использованием игровых моментов.

Проведение урока с демонстрацией презентаций

- дает возможность более доступно учить чему-то новому, качественно объяснить новый материал, сэкономить время на повторение пройденного материала;
- позволяет воспринимать лучше, т.к. зрительное восприятие дает объемное и полное запоминание новой темы. Поэтому даже самая сложная тема быстрее воспринимается учащимися, причем не только успевающими, но и отстающими;
- дает возможность представить уникальные материалы (изображения, видеофрагменты, звукозаписи и т.д.);
- повышает интерес к учебному процессу.

Также в комплект УМК "Мир компьютера" входят не интерактивные элементы: рабочая программа курса, дидактические материалы по изучаемым темам, оценочные материалы.

Дидактические материалы разработаны по темам:

- «Устройство компьютера»;
- «Основы моделирования»;
- «Основы программирования»;
- «Обработка текстовой информации»;
- «Обработка графической информации»;
- «Создание презентаций в PowerPoint»;
- «Работа в Интернете».

Для определения результативности освоения материала в конце каждого раздела, разработан оценочный материал в виде тестов и итоговых практических работ.

VI. Список литературы

1. <http://www.detkiuch.ru>
2. <http://nsportal.ru>
3. http://информатика.1сентября.рф/view_article.php?ID=200900520
4. Горбачева Н.М., Гончарова М.А. Введение в информатику.– С.: издательство СПЭК, 2002
5. Симонович С.В. Общая информатика. Новое издание. – СПб.: Питер, 2007
6. Лесничая И.Г. Информатика и информационные технологии. Конспект лекций: учебное пособие / И.Г. Лесничая, Ю.Д. Романова. – М.: Эксмо, 2006.
7. Гончарова М.А. Курс лекций по дисциплине «Операционные системы и среды». – С.: издательство СПЭК, 2003
8. Иванов В. MicrosoftOfficeSystem 2003: русская версия. Учебный курс. – СПб.: Питер; Киев: Издательская группа ВHV, 2005.
9. Леготина С.Н. Элективный курс. Мультимедийная презентация. Компьютерная графика. 9 класс./ Сост. Леготина С.Н. – Волгоград: ИТД «Корифей».

Официальный учебный курс Microsoft: MicrosoftOfficePowerPoint 2003/ пер. с англ. – М.: Издательство ЭКОМ; БИНОМ. Лаборатория знаний 2006

Оценочные материалы
1 год

Тест по теме «Введение».

1. Компьютер — в переводе с английского это ...
 - а) сумматор;
 - б) вычислитель;
 - в) делитель.
2. Самый маленький компьютер — это ...
 - а) ноутбук;
 - б) нетбук;
 - в) калькулятор.
3. Выбери перечень основные устройств компьютера:
 - а) монитор, системный блок, клавиатура, мышь;
 - б) монитор, ксерокс, принтер, мышь.
4. Выбери правило, которое не входит в технику безопасности при работе с компьютером:
 - а) в компьютерном классе нельзя бегать;
 - б) нельзя работать за компьютером в мокрой одежде и с мокрыми руками;
 - в) надо трогать экран монитора;
 - г) поработал 20 минут – дай отдохнуть глазкам.



Схема проекта.

Оценочные материалы

2 год

Тест по теме «Введение».

1. Дайте самый полный ответ. Информация – это...
 - а) сведения об окружающем нас мире;
 - б) то, что передают в телевизорах в выпусках новостей;
 - в) прогноз погоды;
 - г) то, что печатают в газете.
2. Через, что человек воспринимает информацию:
 - а) через органы чувств;
 - б) через мышцы;
 - в) через мозг.
3. Выберите устройства ввода информации на ПК:
 - а) принтер;
 - б) мышь;
 - в) клавиатура;
 - г) сканер.
4. Выберите полный ответ. Клавиатурный тренажёр — это ...
 - а) программа для обучения слепому методу печати;
 - б) программа для увеличения скорости набора;
 - в) вид компьютерных программ или онлайн-сервисов, предназначенных для обучения набору на компьютерной клавиатуре.

Компьютерный практикум в форме Flash-игры в формате swf.

Тест по теме “Понятие, суждение, умозаключение”

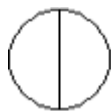
1. Все существенные признаки объекта составляют
 - А) описание объекта
 - Б) содержание понятия
 - В) характеристику объекта
2. Обобщение понятия – это
 - А) мысленное действие, смысл которого в выделении видовых понятий, входящих в родовое понятие
 - Б) мысленное действие, смысл которого в объединении нескольких видовых в одном родовом понятии
3. Слово, обозначающее понятие пишется
 - А) в кавычках, в родительном падеже, во множественном числе
 - Б) в кавычках, в единственном числе, в именительном падеже
4. Какие действия можно совершать с понятиями:
 - А) умножение
 - Б) деление
 - В) сложение
 - Г) обобщение
5. Отношение “вид”- “вид” называется

- А) симметричное
- Б) несимметричное

6. Отношение “компьютер” – “персональный компьютер” называется

- А) симметричное
- Б) несимметричное

7. Это отношение называют



- А) подчинения
- Б) противоречия
- В) противоположности

8. “Яблоко вкуснее вишни”. Является ли это высказывание суждением?

- А) да
- Б) нет

9. Умозаключение – это

- А) мысленное действие, смысл которого в объединении нескольких видовых понятий в одном родовом
- Б) умственное действие, которое состоит из посылок и заключения

10. Суждения могут быть:

- А) истинными
- Б) интересными
- В) ложными
- Г) необычными
- Д) сложными
- Е) секретные

Практическая работа по теме «Поиск информации в Интернете».

1. Указание адреса страницы.

- 1) Открыть Internet Explorer двойным щелчком ЛКМ по значку на рабочем столе.
- 2) Ввести в адресную строку <http://top140.com/fantasy/library/tolkien.htm>
- 3) По полученным материалам выяснить, где и когда родился Дж.Р.Р.Толкиен (автор книги «Властелин колец»).
- 4) Скопировать полученные данные и вставить под номером 1 в файл текстового процессора Microsoft Word 2003.

2. Передвижение по гиперссылкам поискового каталога.

- 1) Ввести в адресную строку – www.list.ru (название поискового каталога).ENTER.
- 2) Выбрать рубрику «Культура и искусство», перейти по гиперссылке - театр
- 3) Перейти по гиперссылке – драматический театр.
- 4) Перейдём по гиперссылке «Большой Драматический Театр».
- 5) На сайте театра найти гиперссылку «История»
- 6) В полученном материале найдите дату основания большого театра.
- 7) Скопировать полученные данные и вставить под номером 2 в файл текстового процессора Microsoft Word 2003