

ТАМБОВСКОЕ ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«ШКОЛА № 3 — ЦЕНТР ПРОФНАВИГАЦИИ И РАЗВИТИЯ КАРЬЕРЫ»

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
Протокол № 1
от 27.08.2025

УТВЕРЖДАЮ
Директор (ТОГАОУ «Школа №3 –
Центр профнавигации и развития
карьеры»)
В.Б. Яковлева
Приказ № 596 от 28.08.2025

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**
технической направленности
«Компьютерная грамотность»

Возраст обучающихся: *7-10 лет*
Срок реализации: *1 год*
Уровень программы: *ознакомительный*

Разработчик программы:
*Педагог дополнительного образования
Дмитриева Анастасия Андреевна*

г. Тамбов, 2025

ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

1. Учреждение	Тамбовское областное государственное автономное общеобразовательное учреждение «Школа № 3 - Центр профнавигации и развития карьеры»
2. Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической направленности «Компьютерная грамотность»
3. Сведения об авторах 3.1. Ф.И.О., должность автора	Дмитриева Анастасия Андреевна, педагог дополнительного образования
4. Сведения о программе: 4.1. Дата разработки	2025 год
4.2. Нормативная база:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями от 01.04.2024); ✓ Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27 сентября 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; ✓ Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей» (ред. от 21.04.2023) ✓ Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»; ✓ Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015г. № 09-3242 «О направлении информации». Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы); ✓ Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; ✓ Устав ТОГАОУ «Школа № 3 - Центр профнавигации и развития карьеры»; ✓ Локальные акты, регламентирующие образовательную деятельность ТОГАОУ «Школа № 3 - Центр профнавигации и развития карьеры».
4.3. Область применения	дополнительное образование
4.4. Направленность	техническая
4.5. Вид программы	общеразвивающая
4.6. Образовательная область	познавательное развитие
4.7. Уровень освоения	ознакомительный
4.8. Возраст учащихся	7-10 лет

4.9. Продолжительность обучения	1 год
---------------------------------------	-------

1 КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ

1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Компьютерная грамотность» (далее – Программа) имеет техническую направленность и знакомит учащихся младшего школьного возраста с основами компьютерной грамотности.

Программа способствует техническому, интеллектуальному развитию учащихся; формирует у них основы компьютерной, информационной грамотности. Учащиеся приобретут специальные знания и навыки работы на компьютере.

Актуальность и практическая значимость программы

Актуальность программы состоит в том, что она готовит детей к программно-технической деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе со всеми видами компьютерной техникой. Компьютер уже давно превратился в доступный инструмент работы с информацией, такой как карандаш, ручка или калькулятор. В наше время практически не осталось сфер деятельности, в которых не применялись бы компьютеры, ноутбуки, планшеты и пр.

Современные дети должны уметь грамотно и безопасно использовать имеющиеся в их распоряжении информационные ресурсы.

Программой предусмотрено индивидуальное творчество учащихся в наиболее интересном для них направлении. Программа предлагает учащимся разные виды деятельности при работе с компьютерной техникой: работа в текстовом и графическом редакторе, работа в программе для создания презентаций, ознакомление с программой для работы с электронными таблицами.

Программа призвана получить знания школьников по информатике, причем она ориентирована в основном на практические умения, которым в школе уделяется недостаточно внимания.

Данная программа позволяет детям приобрести устойчивые навыки работы на персональном компьютере, ноутбуке, планшете, обеспечивает развитие внимания, памяти, мышления, познавательных интересов у учащихся.

Программа предполагает формирование у учащихся комплекса универсальных учебных действий (УУД), обеспечивающих способность к самостоятельной учебной деятельности, т.е. умение учиться.

УУД позволяют приобрести учащимся следующие умения:

- основы логической и алгоритмической грамотности (овладение основами логического и алгоритмического мышления, умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы);
- основы информационной грамотности;
- основы коммуникационной компетентности (прием и передача информации);
- основы коммуникативной и исследовательской компетентностей.

В основе программы лежит системно-деятельностный подход, позволяющий учесть индивидуальные особенности учащихся младшего школьного возраста. В рамках занятий в кружке детям предоставляется возможность личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам. Данная программа предусматривает не только обучение с использованием компьютерной техники, но и развитие творческих, интеллектуальных способностей.

Новизна программы

Программа спроектирована с учетом образовательных потребностей детей, родителей, социума и готовит учащихся к программно-технической деятельности. Новизна программы заключается в том, что знания по теории основ компьютерной грамотности учащиеся получают в контексте практического применения, т.е. программа дает возможность детям младшего школьного возраста стать уверенным пользователем персонального компьютера.

Педагогическая целесообразность

Педагогическая целесообразность программы «Компьютерная грамотность» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии. Позволит обеспечить динамическое развитие личности ребенка, а также развить его интеллектуальные и творческие способности.

Адресат программы: программа предназначена для учащихся младшего школьного возраста 7-10 лет.

Возрастные особенности учащихся

От 7 до 10 лет у ребёнка начинается новая деятельность – учебная. Ребёнок не просто овладевает определенным кругом знаний, он учится учиться. Под воздействием новой, учебной деятельности изменяется характер мышления ребёнка, его внимание и память.

Более выражен интерес детей данного возраста к предметам эстетического цикла. Так же наблюдается большой интерес к компьютерам, а, следовательно, и мотивация к изучению азов компьютерной грамотности.

В этом возрасте дети только начинают изучать компьютерные программы, их привлекает яркость, красочность и возможность научиться рисовать на компьютере. Они учатся создавать свои рисунки, затем покадровую анимацию. Обучение для них проходит в увлекательной, творческой деятельности с использованием игровых форм. Учащиеся овладевают элементарными знаниями компьютерных программ, что так же способствует их всестороннему развитию. Работая индивидуально и в группе, ребенок учится управлять собой, строить свою деятельность в соответствии с поставленными целями, оценивать не только свою работу, но и своих товарищей.

Условия набора учащихся: для обучения в объединении принимаются все желающие, независимо от уровня первоначальных знаний.

Объем и срок освоения программы: программа реализуется в течение 1 учебного года (72 академических часа).

Формы обучения: программа предполагает использование очной и дистанционной форм обучения (при необходимости).

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий: в программе предусматривается выделение фиксированного количества часов на освоение учащимися определенного раздела, при этом учащиеся могут самостоятельно распределить учебную нагрузку, предоставив выполненное задание к установленной контрольной дате.

1.2 Цели и задачи программы

Цель программы: повышение уровня знаний учащихся младшего школьного возраста в области современных информационных технологий.

Предметные задачи:

- ознакомить с правилами работы и техникой безопасного поведения при использовании всех видов компьютерной техники;
- освоить приемы работы в текстовом, табличном и графическом редакторе,
- освоить программу для создания презентаций;
- создать у учащихся представление об информационной среде, средствах, способах и инструментах работы с видами компьютерной техники.
- освоить правила и приемы работы на периферийных устройствах.

Метапредметные задачи:

- сформировать навыки учебного труда, самостоятельного добывания знаний;
- развить познавательные способности, мышление, внимание, память, волю;
- сформировать пространственное воображение, логическое и визуальное мышление;
- планировать последовательность действий для достижения цели, а также решать широкий спектр задач.

Личностные задачи:

- сформировать ответственное отношение к обучению и собственным поступкам, способность довести до конца начатое дело;
- развить коммуникативную компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- ознакомить с правилами безопасного поведения при работе с компьютерной техникой;
- формировать развитие настойчивости в достижении цели (участие в конкурсах и олимпиадах);
- формировать устойчивый интерес к обучению и потребности в общении.

Воспитательные задачи:

- интерес к избранному виду деятельности;
- доброжелательное отношение друг к другу, окружающим людям;
- умение работать в группе, коллективе.

1.3 Учебный план

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	2	1	1	Беседа, стартовая диагностика
1.	Раздел 1. «Основные понятия компьютерной грамотности»	14	2	12	
1.1	Устройство персонального компьютера	2	1	1	Опрос, практическое задание
1.2	Устройства ввода и вывода информации	2	1	1	Опрос, практическое задание
1.3	Знакомство с клавиатурным тренажером BabyType	10	0	10	Тестирование. Самостоятельная работа
2.	Раздел 2. «Текстовый редактор»	30	8	22	
2.1	Знакомство с интерфейсом	2	1	1	Опрос, практическое задание
2.2	Создание документа	2	1	1	Опрос, практическое задание
2.3	Ввод чисел	2	1	1	Опрос, практическое задание
2.4	Ввод символов	2	1	1	Опрос, практическое задание
2.5	Создание рисунков из символов	2	0	2	Практическое задание
2.6	Ввод алфавита. Набор простых слов и предложений.	6	1	5	Опрос, практическое задание
2.7	Набор сложного текста, форматирование текста	8	1	7	Опрос, практическое задание
2.8	Вставка изображений	2	1	1	Опрос, практическое задание
2.9	Создание и форматирование таблиц в текстовом редакторе. <i>Промежуточная аттестация.</i>	4	1	3	Контрольное занятие, практическое задание
3.	Раздел 3. «Интерфейс графического редактора Paint»	8	2	6	

3.1	Интерфейс и особенности графической программы Paint	2	1	1	Опрос, практическое задание
3.2	Построение линий и фигур, работа с цветом в Paint	2	1	1	Опрос, практическое задание
3.3	Создание рисунков в Paint. Промежуточная аттестация.	4	0	4	Подготовка творческих проектов
4.	Раздел 4. «Презентации»	16	4	12	
4.1	Создание, открытие и сохранение презентаций	2	1	1	Опрос, практическое задание
4.2	Дизайн слайдов	2	1	1	Опрос, практическое задание
4.3	Анимация в презентации	2	1	1	Опрос, практическое задание
4.4	Совместное создание презентации	6	1	5	Опрос, практическое задание
4.5	Самостоятельное создание короткой презентации	4	0	4	Творческая работа
	Итоговое занятие и аттестация	2	0	2	Защита творческих проектов
	Итого:	72	17	55	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности (2 часа)

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

Теория. Цели и задачи обучения по программе, знакомство с планом обучения, разделами и темами программы. Характеристика необходимого программного обеспечения. Техника безопасности при работе с компьютером.

Практика. Стартовая диагностика по изучению уровня владения учащимися навыками работы с персональным компьютером, выявление интересов и склонностей учащихся.

Раздел 1. Основные понятия компьютерной грамотности (14 часов)

Тема 1.1. «Устройство персонального компьютера»

Теория. Изучение компьютера. Характеристики.

Практика. Просмотр мультфильма «Знакомство с компьютером». Изучение пункта меню «Пуск». Развитие навыка работы со стандартными приложениями. Знакомство с Корзиной. Самостоятельная смена заставки.

Тема 1.2. «Устройства ввода и вывода информации»

Теория. Устройства ввода и вывода информации: клавиатура, мышь

компьютерная, сканер, web-камера, монитор, колонки, наушники, принтер, МФУ.

Практика. Самостоятельная работа по перенесению документа с флэшки на компьютер. Создание ярлыков на рабочем столе. Перемещение папки с одной в другую.

Тема 1.3. «Знакомство с клавиатурным тренажером BabyType»

Практика. Изучение клавиатурного тренажера BabyType, повышение уровня скорости набора текстовой информации. Проведение тестирования «Устройство персонального компьютера».

Раздел 2. Текстовый редактор (30 часов)

Тема 2.1. «Знакомство с интерфейсом».

Теория. Знакомство с интерфейсом текстового редактора. Работа с основными вкладками.

Практика. Самостоятельное изучение вкладок и инструментов для работы с текстом.

Тема 2.2. «Создание документа».

Теория. Изучение способов создания новых документов с нуля или с помощью готового шаблона

Практика. Упражнение: создать новый документ двумя способами.

Тема 2.3. «Ввод чисел».

Теория. Сформировать представления о числах.

Практика. Ввод чисел от 1 до 10 под диктовку по порядку и в произвольном порядке.

Тема 2.4. «Ввод символов».

Теория. Знакомство со знаками препинания и комбинациями клавиш.

Практика. Упражнение по карточкам «Найди символ».

Тема 2.5. «Создание рисунков из символов».

Практика. В текстовом редакторе создать рисунки из символов: «Дом», «Корабль», «Капитан», «Котик».

Тема 2.6. «Ввод алфавита. Набор простых слов и предложений».

Теория. Знакомство с алфавитом, расположением букв на клавиатуре.

Практика. Ввод простых слов, коротких предложений.

Тема 2.7. «Набор сложного текста, форматирование текста».

Теория. Использование различных шрифтов, изменение размера текста, цвета, фона и других параметров. Создание рамок для абзаца, страницы, текстового документа.

Практика. Самостоятельная работа в текстовом редакторе по карточкам.

Тема 2.8. «Вставка изображений».

Теория. Порядок вставки изображения в текст. Расположение текста относительно изображения.

Практика. Набор сложного текста со вставкой изображений в текст.

Тема 2.9. «Создание и форматирование таблиц в текстовом редакторе».

Теория. Применение различных способов форматирования таблиц, стилей. Изучение свойств ячеек.

Практика. Проведение промежуточной аттестации: набор текста на время. Контрольное занятие с таблицами в текстовом редакторе.

Раздел 3. Интерфейс графического редактора Paint (8 часов)

Тема 3.1. «Интерфейс и особенности графической программы Paint»

Теория. История создания Paint. Интерфейс и особенности графической программы.

Практика. Знакомство с рабочим окном программы. Знакомство с панелью инструментов. Открытие и сохранение файлов.

Тема 3.2. «Построение линий и фигур, работа с цветом в Paint».

Теория. Способы использования параметров инструментов (линии, кривая, круг, эллипс). Изучение инструментов рисования в Paint: задание основного цвета и фона, правила заливки области или объекта цветом, правила рисования при помощи кисти, распылителя. Правила преобразования цветного рисунка в черно-белый, изменения цвета существующей линии. Копирование цвета области или объекта.

Практика. Рисование прямой и кривой линии, рисование произвольной линии и эллипса (круга). Рисование различных фигур (прямоугольника, круга, многоугольника). При помощи инструментов (линии, кривая, эллипс) нарисовать снежинку, мяч, арбуз, зонт.

Темы 3.3. «Создание простых рисунков в Paint. Промежуточная аттестация».

Практика. Совершенствование навыков работы в графическом редакторе Paint, создание рисунков по образцу: «Слон», «Дерево», «Черепашка», «Пчела», «Летний пейзаж», «Осенний пейзаж», «Дом с забором», «Поезд», «Дорога», «Светофор», «Зоопарк», «Планеты солнечной системы», «Конструирование из кирпичиков», «Конструирование объемных фигур», «Открытка к празднику». Самостоятельное создание рисунков. Подготовка творческих проектов на свободную тему.

Раздел 4. Презентации (16 часов)

Тема 4.1. «Создание, открытие и сохранение презентаций»

Теория. Работа с презентациями. Понятие и виды презентаций. Изучение различных способов создания, открытия и сохранения презентаций.

Практика. Упражнение: создать презентацию по заданным параметрам и сохранить в личной папке.

Тема 4.2. «Дизайн слайдов»

Теория. Создание слайдов, конструктор слайдов, фон, вставка текста и картинок.

Практика. Совместное создание коротких презентаций по темам: «Моя семья», «Моя малая Родина», «Мир моих увлечений» (наложение эффектов, демонстрация презентации) и пр.

Тема 4.3. «Анимация в презентациях»

Теория. Анимирование объектов по щелчку, по времени, применение различных анимационных эффектов к объектам.

Практика. Применение анимации к презентации. Творческая работа на свободную тему.

Тема 4.4. «Совместное создание сложных презентаций»

Теория. Знакомство со слайдами презентаций.

Практика. Совместное создание сложных презентаций на темы: «Мультфильм своими руками», «Техника безопасности в компьютерном классе» с демонстрацией на экране.

Тема 4.5. «Самостоятельное создание короткой презентации»

Практика. Самостоятельное создание короткой презентации на одну из предложенных тем.

Итоговое занятие и аттестация. Защита творческого проекта (2 часа)

Практика. Защита творческих проектов. Аттестация работы.

1.4 Планируемые результаты

В результате обучения по программе учащиеся младшего школьного возраста получают необходимый уровень компьютерной грамотности в области современных информационных технологий.

Будут сформированы:

Предметные результаты:

- ✓ правила работы и технику безопасного поведения при использовании всех видов компьютерной техники;
- ✓ приемы работы в текстовом, табличном и графическом редакторе;
- ✓ инструменты для создания презентаций;
- ✓ основные устройства компьютера и технические средства, используемые в информационной среде;
- ✓ знать общие правила и приемы работы на периферийных устройствах (копировальная техника: сканер, принтер...).

Метапредметные результаты:

- ✓ могут самостоятельно принять решение и осуществить осознанный выбор в учебной и познавательной деятельности;
- ✓ будут развиты познавательные способности, мышление, внимание, память, воля;
- ✓ сформировано пространственное воображение, логическое и визуальное мышление;
- ✓ уметь планировать последовательность действий для достижения цели, а также решать широкий спектр задач.

Личностные результаты:

- ✓ сформировано ответственное отношения к обучению и собственным поступкам, способность довести до конца начатое дело;
- ✓ сформирована коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, позитивное отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- ✓ усвоены правила индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой
- ✓ настойчивость в достижении цели (участие в конкурсах и олимпиадах);
- ✓ сформировать устойчивый интерес к обучению и потребности в общении.

Воспитательные результаты:

- ✓ сформирован интерес к избранному виду деятельности;
- ✓ доброжелательное отношение друг к другу, окружающим людям;
- ✓ умение работать в группе, коллективе.

2 КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

2.1 Календарный учебный график

Учебный год по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Компьютерная грамотность» начинается с 8 сентября 2025года. Окончание учебного года – 31 мая 2026 года. Продолжительность учебного года – 36 недель. Количество учебных часов – 72.

<i>Этапы образовательного процесса</i>	<i>Сроки проведения</i>
Промежуточная аттестация	Январь 2025
Итоговая аттестация	Май 2026

2.2 Условия реализации программы

Материально-техническое обеспечение

Для успешной реализации содержания программы необходимо следующее программное и техническое обеспечение:

- ✓ персональный компьютер RAY B182 в составе: mATX 450W/ H310/ Celeron G4900 Soc-1151v2 (3.1GHz/Intel UHD Graphics 610)/ 4Gb DDR4/120Gb SSD/500Gb HDD/ nVidiaGeForce GT 710 1024Mb 64bit/ DVDRW + Сетевая карта Карта PCI-Ex1 1000Mbps – 12 штук;
 - ✓ монитор ACER 21.5" V226HQLBbd (16:9)/TN+Film(LED)/1920x1080/60Hz/5ms/200nits/600:1/VGA+DVI/Black Matt" – 12 штук;
 - ✓ клавиатура Logitech Keyboard K120, USB, black, [920-002522] – 12 штук
мышь компьютерная Logitech B100 Optical Mouse, USB, 800dpi, Black, [910-003357] – 12 штук;
 - ✓ роутер ASUS RT-AC66U rev B1 // роутер 802.11b/g/n/ac, до 450 + 1300Мбит/с, 2,4 + 5 ГГц, 3 антенны, USB, GBT LAN ; 90IG0300-BM3100 – 1 штука;
 - ✓ коммутатор ZYXEL GS1200-8-EU0101F – 1 штука;
 - ✓ интерактивная панель [LMP6501ELRU] Lumien 65" 3840 x 2160 @ 60 Hz, инфракрасный тачскрин 20 касаний, яркость 450cd/m2, контрастность 1200:1, матовое покрытие, память 3GB DDR4 + 32GB, Android 8.0, колонки 2x15 Вт, пульт ДУ, 2 стилуса – 1 штука;
- Требования к помещению:*
- ✓ уровень естественного и искусственного освещения в кабинете;
 - ✓ стол – 12 штук;
 - ✓ стул – 12 штук;
 - ✓ рабочее место педагога.

Программные средства

1. Операционная система.
2. Файловый менеджер.
3. Антивирусная программа.
4. Программа-архиватор.
5. Текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы.
6. Программа разработки презентаций.
7. Браузер.
8. Клавиатурный тренажер BabyType

2.3 Формы контроля (аттестации)

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
<i>Стартовая диагностика</i>		
В начале учебного года	Определение уровня развития детей, их способностей	Беседа, опрос, тестирование, анкетирование
<i>Текущий контроль</i>		
В течение всего учебного года	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Определение степени усвоения учащимися учебного материала. ➤ Определение готовности детей к восприятию нового материала. ➤ Повышение ответственности и заинтересованности учащихся в обучении. ➤ Выявление отстающих и опережающих обучение. ➤ Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения. 	Педагогическое наблюдение, опрос, контрольное занятие. Самостоятельная работа.
<i>Промежуточный контроль</i>		
По окончании изучения темы или раздела. В конце месяца, полугодия.	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Определение степени усвоения учащимися учебного материала. ➤ Определение результатов обучения. 	Соревнование, творческая работа, опрос, контрольное занятие, зачет, олимпиада, самостоятельная работа, защита проектов, презентация творческих работ, тестирование, анкетирование.
<i>Итоговая диагностика</i>		
В конце учебного года или курса обучения	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Определение изменения уровня развития детей, их творческих способностей. ➤ Определение результатов обучения. ➤ Ориентирование учащихся на дальнейшее обучение. ➤ Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения. 	Соревнование, открытое занятие, взаимозачет, игра-испытание, коллективный анализ работы, контрольное занятие, зачет, олимпиада, самостоятельная работа, защита проектов, презентация творческих работ, демонстрация моделей, тестирование, анкетирование и др.

Результативность контролируется на протяжении всего процесса обучения. Для этого предусмотрено использование тестирований, выполнение практических работ и творческих заданий, что позволяет проводить оценивание результатов в форме взаимооценки.

В программе предусмотрено проведение стартовой, текущей, промежуточной, а также итоговой диагностики.

Стартовая диагностика. При приеме детей в объединение педагог проводит тестирование уровня развития мотивации ребенка к обучению, уровня знаний учащихся в сфере применения ИКТ и навыков использования программного обеспечения. Результаты тестирования фиксируются в сводных таблицах.

Текущий и промежуточный контроль предусматривает: онлайн-тестирование, опросы, на которых дети рассказывают, что каждый из них узнал нового, что больше всего заинтересовало на каждом занятии. Уровень освоения программы отслеживается также с помощью выполнения заданий. Задания подбираются в соответствии с возрастом учащихся.

Итоговая диагностика. Основной формой подведения итогов является подготовка творческого проекта.

Критериями выполнения программы служат:

- знания, умения и навыки учащихся, позволяющие им комплексно использовать информационные технологии для получения необходимой информации и создания собственных проектов, стабильный интерес к изучению информационно-коммуникационных технологий и их использования в различных сферах деятельности.

2.4 Оценочные материалы

Диагностика развития теоретических знаний и практических навыков осуществляется с помощью диагностических контрольных заданий по следующим критериям:

№ п/п	Оцениваемые параметры	Критерии	Методы диагностики
Теоретическая подготовка учащихся			
1	Теоретические знания по основным разделам учебного плана программы	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	Тестирование
2	Владение специальной терминологией. Словарь терминов (Приложение 1)	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Выполнение практических заданий с использованием программных средств
Практическая работа учащихся			
3	Практические умения и навыки, знания по основным разделам	Соответствие практических умений	Контрольное занятие

	учебного плана программы	и навыков программным требованиям	
4	Владение специальным программным обеспечением	Отсутствие затруднений при работе в сети Интернет	Анализ информации
5	Творческие навыки	Способность к усовершенствованию, инициатива, самостоятельность познания	Индивидуальный проект

Оценкой эффективности обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Компьютерная грамотность» также является выполнение творческих работ по различным темам.

2.5 Методическое обеспечение программы

В образовательном процессе используются следующие методы обучения:

- объяснительно-иллюстративный;
- метод проблемного изложения (постановка проблемы и её решение);
- проектно-исследовательский;
- наглядный (использование видеороликов и других технических средств обучения);
- практический (использование электронных образовательных ресурсов, практические задания и решение других проблемных ситуаций).

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности учащихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения в значительной степени влияет состав учебной группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

Формы обучения:

Фронтальная – совместная деятельность всей группы, преподаватель излагает учебный материал для всей группы, ставит одинаковые задачи, учащиеся решают одну и ту же проблему, овладевают общей темой.

Групповая – учебная группа делится на несколько подгрупп, которые выполняют одинаковые или различные задания. Количество учащихся в группе зависит от учебного предмета и поставленной задачи (2-7 человек, но чаще от 3-х до 5-ти чел.).

Индивидуальная – каждый учащийся получает задание, которое он выполняет независимо от других, что предполагает высокий уровень активности и самостоятельности учащихся. Как правило данная форма используется с фронтальной.

При работе с детьми по Программе, наиболее актуально проведение комбинированных занятий, которые предусматривают смену методов обучения и деятельности учащихся. В комбинированном занятии можно выделить основные этапы:

1. Организационный момент.
2. Активизация мышления и актуализация ранее изученного (интеллектуальная «разминка», повторение ранее изученного материала).
3. Объяснение нового материала.
4. Работа за компьютером (работа на клавиатурном тренажёре, выполнение работ компьютерного практикума, логические игры).
5. Подведение итогов.

2.6 Воспитательный компонент программы

Реализация программы невозможна без осуществления воспитательной работы с учащимися. Воспитательная работа ведётся на протяжении всего учебного процесса.

Приоритетные направления в организации воспитательной работы:

воспитание нравственных качеств (трудолюбия, настойчивости, целеустремленности) происходит непосредственно в процессе обучения во время совместной деятельности;

духовно-нравственное воспитание формирует ценностные представления о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и др. народов России;

трудовое и профориентационное воспитание формирует знания, представления о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и профессиональные направления учащихся;

воспитание познавательных интересов формирует потребность в приобретении новых знаний, интерес к творческой деятельности;

экологическое воспитание формирует ценностные представления и отношение к окружающему миру.

Основные задачи воспитательной работы:

формирование мировоззрения и системы базовых ценностей личности;

организация инновационной работы в области воспитания и дополнительного образования;

организационно-правовые меры по развитию воспитания и дополнительного образования учащихся;

приобщение учащихся к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям и традициям образовательного учреждения;

обеспечение развития личности и её социально-психологической поддержки, формирование личностных качеств, необходимых для жизни;

воспитание внутренней потребности личности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к природной и социокультурной среде обитания;

развитие воспитательного потенциала семьи;

поддержка социальных инициатив и достижений учащихся.

Основные воспитательные мероприятия:

просмотр учащимися тематических материалов и их обсуждение;
тематические диспуты и беседы;
участие в конкурсах, соревнованиях, олимпиадах различного уровня.

Работа с коллективом учащихся:

формирование практических умений по организации органов самоуправления этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования;
обучение умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;
развитие творческого культурного, коммуникативного потенциала ребят в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;
содействие формированию активной гражданской позиции;
воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

Работа с родителями:

организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации);
содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность кружкового объединения (организация и проведение открытых занятий для родителей в течение года);
оформление информационных уголков для родителей по вопросам воспитания учащихся.

Успешная работа детского объединения во многом зависит от степени участия в ней родителей учащихся. В большинстве родители заинтересованно относятся к занятиям своих детей в объединении, радуются их успехам и достижениям.

Работа с родителями включает в себя следующие формы деятельности:

родительские собрания;
консультации;
беседы;
работа с семьями, находящимися в трудной жизненной ситуации;
совместные праздники учащихся и их родителей;
привлечение родителей к подготовке и проведению мероприятий;
приглашение родителей на мероприятия объединения и всего учреждения.

Такая работа способствует формированию общности интересов учащихся и их родителей, служит развитию эмоциональной и духовной близости.

Результат воспитания

В процессе воспитания происходят изменения в личностном развитии учащихся, в процессе общения со своими сверстниками по достижению общих целей, у ребят формируются такие качества как взаимопомощь, самостоятельность, ответственность за порученное дело. Несомненно, большую роль в воспитании моральных качеств, учащихся играет личный пример педагога.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. Акулов О.А., Медведев Н.В. Информатика: базовый курс: Учебник для техн. вузов – М.: Омега-Л, 2004. 2.
2. Балдин К.В., Уткин В.Б. Информационные системы в экономике: Учебник. – 4-е изд. – М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К^о», 2007.
3. Беспалов В.В., Информационные технологии. [Текст] / В.В. Беспалов – Томск: Томский политехнический университет, 2012 – 134 с.
4. Горбунова Е.В., Методическое пособие «Работа в программе PAINT». [Текст] / Е.В. Горбунова – Прокопьевск, 2012 – 29 с.
5. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для учителя. [Текст] / А.А. Дуванов – СПб.: БХВ-Петербург, 2005 – 288 с.
6. Залогова Л.А., Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие [Текст] / Л.А. Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 – 212 с., 16 с. ил.
7. Корнеева Т.Б., Офисные технологии: текстовые документы и мультимедийные презентации. Учебная программа. [Текст] / Т.Б. Корнеева – Томск: НОУ «Открытый молодежный университет», ОЦ «Школьный университет», 2014 – 20 с.
8. Левин А.Ш. Самоучитель полезных программ. 4-е издание. – СПб.: Питер, 2006.
9. Леонтьев В.П., Новейшая энциклопедия персонального компьютера. [Текст] / В.П. Леонтьев – М.: ПФ Красный пролетарий, 2005 – 799 с.
10. Малев В.В. Общая методика преподавания информатики: учебное пособие. - Воронеж: ВГПУ, 2005. - 271 с.
11. Особенности и как рисовать 3D фигуры [Электронный ресурс] // URL: <https://junior3d.ru/article/3d-figury-v-paint-net.html>
12. Островский В.А., Лабораторный практикум по информатике. [Текст] / В.А. Островский – М.: Высшая школа, 2016 – 371с.
13. Якимчук Н.А., Методичка по программе Paint. [Текст] / Н.А. Якимчук – Новоалтайск, 2011 – 20 с.
14. Яцюк О.Г., Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий [Текст] / О. Г. Яцюк – СПб.: БХВ-Петербург, 2004 – 56 с.

Для учащихся:

1. Графический редактор Paint для детей [Электронный ресурс] // URL: <https://pandia.ru/text/78/431/43767.php>
2. Как пользоваться Paint [Электронный ресурс] // URL: <https://comp-doma.ru/paint.html>

3. Орлов А.А., Тайны и секреты компьютера, 2-е изд., перераб. и доп.[Текст] / А.А. Орлов – М.: Горячая линия – Телеком, 2012 – 416 с.
4. Серия буклетов «Компьютер – это просто» [Текст] /М.: Мир книги, 2005 – 50 с.
5. Серия буклетов «Я изучаю компьютер» [Текст] /М.: Мир книги, 2005 – 48 с.
6. Симонович С.В., Занимательный компьютер. Книга для детей, учителей [Текст] / С.В. Симонович – М.: АСТ – Пресс, 2005 – 367 с.
7. Симонович С.В., Компьютер для детей: Моя первая информатика [Текст] / С.В. Симонович – М.: АСТ – Пресс, 2005 – 80 с.
8. Шуманн Х.Г., Компьютер для детей от 8 до 88. [Текст] / Х.Г. Шуманн – М.: Интерэксперт, 2012 – 272 с.

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

Абзац – фрагмент текста, заканчивающийся нажатием клавиши Enter.

Алгоритм – точное и понятное указание исполнителю совершить конечную последовательность действий, направленных на достижение указанной цели или на решение поставленной задачи.

Алгоритмизация – разработка алгоритма решения задачи.

Алгоритмический язык - см. **язык программирования**.

Алфавит – конечное множество объектов, называемых буквами или символами.

Аппаратный интерфейс – устройство, обеспечивающее согласование между отдельными блоками вычислительной системы.

Арифметическо-логическое устройство – часть процессора, предназначенная для выполнения арифметических и логических операций.

Архивация данных организация хранения данных в удобной и легкодоступной форме, снижающей затраты на хранение и повышающей общую надежность информационного процесса.

Архитектура ЭВМ – общее описание структуры и функций ЭВМ на уровне, достаточном для понимания принципов работы и системы команд ЭВМ. Архитектура не включает в себя описание деталей технического и физического устройства компьютера.

База данных – хранящаяся во внешней памяти ЭВМ совокупность взаимосвязанных данных, организованных по определенным правилам, предусматривающим общие принципы их описания, хранения и обработки.

Базовая аппаратная конфигурация – типовой набор устройств, входящих в вычислительную систему. Включает в себя системный блок, клавиатуру, мышь и монитор.

Базовое программное обеспечение – совокупность программ, обеспечивающих взаимодействие компьютера с базовыми аппаратными средствами.

Байт – 1. восьмиразрядное двоичное число; 2. элемент памяти, позволяющий хранить восьмиразрядное двоичное число.

Буфер обмена – область оперативной памяти, к которой имеют доступ все приложения и в которую они могут записывать данные или считывать их.

Векторный редактор – графический редактор, использующий в качестве элемента изображения линию, являющуюся кривой третьего порядка. Используется, когда форма линии важнее информации о цвете.

Видеопамять – участок оперативной памяти компьютера, в котором хранится код изображения, выводимого на дисплей.

Внедрение – включение объекта в документ, созданный другим приложением.

Внешняя память – память большого объема, служащая для долговременного хранения программ и данных.

Вычислительная сеть (компьютерная сеть) – соединение двух и более компьютеров с помощью линий связи с целью объединения их ресурсов.

Базовое программное обеспечение – совокупность программ, обеспечивающих взаимодействие компьютера с базовыми аппаратными средствами.

Гибкий магнитный диск – устройство, предназначенное для переноса документов и программ с одного компьютера на другой, хранения архивных копий программ и данных, не используемых постоянно на компьютере.

Графический редактор – программа, предназначенная для создания и обработки графических изображений.

Данные – зарегистрированные сигналы.

Диаграмма – любой видов графического представления данных в электронной таблице.

Диалоговое окно – разновидностью окна, позволяющая пользователю вводить в компьютер информацию.

Диалоговый режим – режим работы операционной системы, в котором она находится в ожидании команды пользователя, получив её, приступает к исполнению, а после завершения возвращает отклик и ждёт очередной команды.

Диапазон – совокупность ячеек электронной таблицы, образующихся на пересечении группы последовательно идущих строк и столбцов.

Диспетчер файлов (файловый менеджер) – программа, выполняющая операции по обслуживанию файловой системы.

Документ Windows – любой файл, обрабатываемый с помощью приложений, работающих под управлением операционной системы Windows.

Драйвер – программа, обеспечивающая взаимодействие компьютера с внешним устройством.

Жесткий магнитный диск (ЖМД) – внешняя память компьютера, предназначенная для постоянного хранения данных, программ операционной системы и часто используемых пакетов программ.

Запрос – объект, служащий для извлечения данных из таблиц и предоставления их пользователю в удобном виде.

Защита данных – комплекс мер, направленных на предотвращение утраты, воспроизведения и модификации данных.

Интерфейс – набор правил, с помощью которых осуществляется взаимодействие элементов систем

Информатика – наука, изучающая закономерности получения, хранения, передачи и обработки информации в природе и человеческом обществе.

Информационная система – система, способная воспринимать и обрабатывать информацию.

Информация – сообщение, снижающее степень неопределенности знаний о состоянии предметов или явлений и помогающее решить поставленную задачу.<

Исполнитель – человек или автомат, способный выполнять определенный конечный набор действий.

Каталог (папка) – специально отведенное место на диске для хранения имен файлов, объединенных каким-либо признаком, вместе со сведениями об их типе, размере, времени создания.

Клавиатура – клавишное устройство управления компьютером.

Кодирование – представление данных одного типа через данные другого типа.

Команда – приказ исполнителю на выполнение действий из указанного конечного набора.<

Компьютер (ЭВМ) – универсальное электронное программно-управляемое устройство для хранения, обработки и передачи информации.

Компьютерная информатика – естественнонаучная дисциплина, занимающуюся вопросами сбора, хранения, передачи, обработки и отображения информации с использованием средств вычислительной техники.

Компьютерная сеть – см. **вычислительная сеть**.

Компьютерный вирус – специально написанная программа, производящая действия, несанкционированные пользователем.

Курсор – световая метка на экране, обозначающая место активного воздействия на рабочее поле.

Линейный алгоритм – алгоритм с однозначным последовательным выполнением команд.

Локальная сеть – компьютеры, расположенные в пределах одного или нескольких рядом стоящих зданий и объединенные с помощью кабелей и разъёмов.

Курсор – световая метка на экране, обозначающая место активного воздействия на рабочее поле.

Машинно-зависимый язык – язык программирования, зависящий от типа компьютера. Включает в себя набор команд, выполняемых процессором.

Микропроцессор – сверхбольшая интегральная схема, выполняющая функции процессора. Микропроцессор создается на полупроводниковом кристалле (или нескольких кристаллах) путем применения сложной микроэлектронной технологии.

Многозадачная операционная система – операционная система, управляющая распределением ресурсов вычислительной системы между приложениями и обеспечивающая возможность одновременного выполнения нескольких приложений, возможность обмена данными между

приложениями и возможность совместного использования программных, аппаратных и сетевых ресурсов вычислительной системы несколькими приложениями.

Монитор – устройство визуального представления данных.

Мультимедиа средства – программные и аппаратные средства компьютера, поддерживающие звук и цвет.

Мышь – устройство управления компьютером манипуляторного типа.

Накопители (дисководы) – устройства, обеспечивающие запись информации на носители, а также ее поиск и считывание в оперативную память.

Одноранговая сеть – компьютерная сеть, состоящая из равноправных компьютеров.

Окно – ограниченная рамкой часть экрана, с помощью которой обеспечивается взаимодействие программы с пользователем.

Оперативная память – память компьютера, служащая для временного хранения программ и данных непосредственно во время вычислений.

Операционная система – комплекс системных и служебных программ, управляющий ресурсами вычислительной системы и обеспечивающий пользовательский, программно-аппаратный и программный интерфейсы.

Пакетный режим – режим работы операционной системы, в котором она автоматически исполняет заданную последовательность команд.

Память – физическая система с большим числом возможных устойчивых состояний, служащая для хранения данных. Память ЭВМ можно разделить на внутреннюю (оперативную) память, регистры процессора и внешнюю память.

Параллельный интерфейс – аппаратный интерфейс, через который данные передаются параллельно группами битов.

Печатный документ – документ на бумажном носителе, создаваемый и распечатываемый на одном рабочем месте.

Пользовательский интерфейс – интерфейс между пользователем и программно-аппаратными средствами компьютера.

Печатный документ – документ на бумажном носителе, создаваемый и распечатываемый на одном рабочем месте.

Постоянное запоминающее устройство (ПЗУ) – быстрая, энергонезависимая память, предназначенная только для чтения.

Последовательный интерфейс – аппаратный интерфейс, через который данные передаются последовательно бит за битом.

Предписание – см. команда/

Преобразование данных - перевод данных из одной формы в другую. – аппаратный интерфейс, через который данные передаются последовательно бит за битом.

Прерывание – способность операционной системы прервать текущую работу и отреагировать на события, вызванные либо пользователем с помощью управляющих устройств, либо устройствами компьютера, либо выполняемой программой.

Прикладное программное обеспечение – комплекс прикладных программ, с помощью которых на данном рабочем месте выполняются конкретные работы.

Программа - конечная последовательность команд с указанием порядка их выполнения.

Программирование - составление последовательности команд, которая необходима для решения поставленной задачи.

Программно-аппаратный интерфейс - интерфейса между программным и аппаратным обеспечением.

Программный интерфейс – интерфейс между разными видами программного обеспечения.

Протокол – совокупность технических условий, которые должны быть обеспечены разработчиками для успешного согласования работы устройств или программ.

Рабочая книга – документ Excel.

Раздел – совокупность абзацев, для которых сохраняется одинаковая специфика оформления размера и ориентации страницы, размера полей, нумерации страниц, оформления колонтитулов, количество колонок текста.

Распределенная база данных – база данных, различные части которой хранятся на множестве компьютеров, объединенных между собой сетью.

Растровый редактор – графический редактор, использующий в качестве элемента изображения точку, имеющую цвет и яркость. Используется, когда информация о цвете важнее информации о форме линии.

Регистры – внутренняя сверхбыстрая память процессора.

Редактирование – изменение уже существующего документа.

Реляционная база данных – база данных, содержащая информацию, организованную в виде таблиц.

Рецензирование – редактирование текста с регистрацией изменений и его комментирование.

Сбор данных – накопление информации с целью обеспечения достаточной полноты для принятия решений.

Связывание – включение в документ указателя на местоположение связываемого объекта.

Сигнал – изменение некоторой физической величины во времени, обеспечивающее передачу сообщений.

Синтаксис – совокупность правил, с помощью которых строятся правильные предложения.

Система команд процессора – совокупность команд, выполняемых процессором конкретной ЭВМ. Включает в себя команды, выполняющие арифметические и логические операции, операции управления последовательностью выполнения команд, операции передачи и пр.

Система управления базой данных (СУБД) – комплекс программных средств, предназначенных для создания новой структуры базы, наполнения ее содержимым, редактирования содержимого и его визуализации.

Системное программное обеспечение – совокупность программ, обеспечивающих взаимодействие прочих программ вычислительной системы с программами базового уровня и непосредственно с аппаратным обеспечением.

Системный блок – основной узел компьютера, внутри которого установлены наиболее важные компоненты: материнская плата с процессором, жесткий диск, дисковод гибких дисков, дисковод компакт-дисков.

Слово – конечная упорядоченная последовательность букв алфавита.

Служебное программное обеспечение – совокупность программ, предназначенных для автоматизации работ по проверке, наладке и настройке вычислительной системы, а также для расширения и улучшения функций системных программ.

Сортировка данных – упорядочение данных по заданному признаку с целью удобства использования.

Стиль оформления – именованная совокупность настроек параметров шрифта, абзаца, языка и некоторых элементов оформления абзаца, таких как рамки и линии.

Таблица размещения файлов (FAT) – специальная таблица системной области диска, в которой хранятся данные о местоположении файлов на диске.

Табличный процессор (электронная таблица) – прикладная программа, предназначенная для хранения данных различных типов в табличной форме и их обработки.

Текстовый процессор – прикладная программа, предназначенная для создания, редактирования и форматирования текстовых документов.

Текстовый редактор – прикладная программа, предназначенная для ввода текстов в компьютер их редактирования.

Текущий дисковод – это дисковод, с которым работает пользователь в настоящее время.

Топология сети – способ соединения компьютеров в вычислительную сеть.

Транслятор – программа, преобразующая исходный текст программы на языке программирования в команды процессора.

Транспортировка данных – приём и передача данных между удаленными участниками информационного процесса.

Управляющее устройство – часть процессора, которая определяет последовательность выполнения команд, занимается поиском их в памяти и декодированием, вырабатывает последовательность управляющих сигналов, координирующую совместную работу всех узлов ЭВМ.

Файл – 1. логически связанная последовательность данных одного типа, имеющая имя; 2. последовательность произвольного числа байтов памяти, имеющая имя.

Файловая система, комплекс программ операционной системы, обеспечивающий хранения данных на дисках и доступ к ним.

Файловый сервер – специальный компьютер, выделенный для совместного использования участниками сети.

Фильтрация данных – отсеивание данных, в которых нет необходимости для принятия решений, снижающее уровень шума и повышающее достоверность и адекватность данных.

Формализация данных – приведение данных, поступающих из разных источников, к одинаковой форме, что позволяет сделать их сопоставимыми между собой.

Форма – это специальное средство для ввода данных, предоставляющее конечному пользователю возможность заполнения только тех полей базы данных, к которым у него есть право доступа.

Форматирование – оформление документа с использованием методов выравнивания текста, применением различных шрифтов, встраиванием в текстовый документ рисунков и других объектов и пр.

Центральный процессор – основной элемент компьютера, обеспечивающий выполнение программ и управление всеми устройствами компьютера. Состоит из управляющего и арифметическо-логического устройств.

Шаблон – набор настроек, таких как тип и размер шрифта, параметры абзаца и других, хранимый в отдельном файле.

Электронная таблица – см. **табличный процессор**.

Электронный документ – документ, создаваемый в электронном виде в формате текстового процессора.

Язык программирования (алгоритмический язык) – искусственный язык, предназначенный для записи программ.

Ячейка – минимальный элемент для хранения данных.

Web-документ – электронный документ, предназначенный для просмотра на экране компьютера средствами Internet.

Календарный учебный график на 2025 – 2026 учебный год
Место проведения занятий: ТОГАОУ «Школа № 3 - Центр профнавигации и развития карьеры», ЦЦОД «ИТ-Куб», городской округ - Тамбов, поселок Первомайский, ул. Студенческая, 64

№ п/п	Месяц	Число	Время	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1.				Групповая	2	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	Аудитория	Беседа, стартовая диагностика
Раздел 1 «Основные понятия компьютерной грамотности»								
2.				Групповая	2	Устройство персонального компьютера	Аудитория	Опрос, практическое задание
3.				Групповая	2	Устройства ввода и вывода информации	Аудитория	Опрос, практическое задание
4.				Групповая	2	Знакомство с клавиатурным тренажером BabyType	Аудитория	Тестирование. Самостоятельная работа
5.				Групповая	2	Знакомство с клавиатурным тренажером BabyType	Аудитория	Тестирование. Самостоятельная работа
6.				Групповая	2	Знакомство с клавиатурным тренажером BabyType	Аудитория	Тестирование. Самостоятельная работа
7.				Групповая	2	Знакомство с клавиатурным тренажером BabyType	Аудитория	Тестирование. Самостоятельная работа
8.				Групповая	2	Знакомство с клавиатурным тренажером BabyType	Аудитория	Тестирование. Самостоятельная работа

								работа
Раздел 2. «Текстовый редактор»								
9.			Групповая	2	Знакомство с интерфейсом		Аудитория	Опрос, практическое задание
10			Групповая	2	Создание документа		Аудитория	Опрос, практическое задание
11			Групповая	2	Ввод чисел		Аудитория	Опрос, практическое задание
12			Групповая	2	Ввод символов		Аудитория	Опрос, практическое задание
13			Групповая	2	Создание рисунков из символов		Аудитория	Практическое задание
14			Групповая	2	Ввод алфавита. Набор простых слов и предложений.		Аудитория	Опрос, практическое задание
15			Групповая	2	Ввод алфавита. Набор простых слов и предложений.		Аудитория	Опрос, практическое задание
16			Групповая	2	Ввод алфавита. Набор простых слов и предложений.		Аудитория	Опрос, практическое задание
17			Групповая	2	Набор сложного текста, форматирование текста.		Аудитория	Опрос, практическое задание
18			Групповая	2	Набор сложного текста, форматирование текста.		Аудитория	Опрос, практическое задание
19			Групповая	2	Набор сложного текста, форматирование текста.		Аудитория	Опрос, практическое задание
20			Групповая	2	Набор сложного текста, форматирование текста.		Аудитория	Опрос, практическое задание

								задание
21			Групповая	2	Вставка изображений	Аудитория		Опрос, практическое задание
22			Групповая	2	Создание и форматирование таблиц в текстовом редакторе. Промежуточная аттестация.	Аудитория		Контрольное занятие, практическое задание
23			Групповая	2	Создание и форматирование таблиц в текстовом редакторе. Промежуточная аттестация.	Аудитория		Контрольное занятие, практическое задание
Раздел 3. «Интерфейс графического редактора Paint»								
24			Групповая	2	Интерфейс и особенности графической программы Paint	Аудитория		Опрос, практическое задание
25			Групповая	2	Построение линий и фигур, работа с цветом в Paint	Аудитория		Опрос, практическое задание
26			Групповая	2	Создание рисунков в Paint	Аудитория		Подготовка творческих проектов
27			Групповая	2	Создание рисунков в Paint	Аудитория		Подготовка творческих проектов
Раздел 4. «Презентации»								
28			Групповая	2	Создание, открытие и сохранение презентаций	Аудитория		Опрос, практическое задание
29			Групповая	2	Дизайн слайдов	Аудитория		Опрос, практическое задание
30			Групповая	2	Анимация в презентации	Аудитория		Опрос, практическое задание
31			Групповая	2	Совместное создание презентации	Аудитория		Опрос,

								практическое задание
32				Групповая	2	Совместное создание презентации	Аудитория	Опрос, практическое задание
33				Групповая	2	Совместное создание презентации	Аудитория	Опрос, практическое задание
34				Групповая	2	Самостоятельное создание короткой презентации	Аудитория	Творческая работа
35				Групповая	2	Самостоятельное создание короткой презентации	Аудитория	Творческая работа
Итоговое занятие								
36				Групповая	2	Итоговое занятие и аттестация	Аудитория	Защита творческих проектов