

«УТВЕРЖДАЮ»

И.о. директора
ГБОУ Школа № 1232 «на
Кутузовском»



Г.А. Джелия

30 августа 2016 г.

**Рабочая программа
кружка по информатике и ИКТ
для 3 классов
«Занимательные вопросы информатики»
на 2016-2017 учебный год**

Составитель:
Е.Ю. Морозова,
учитель информатики и ИКТ
высшей квалификационной категории

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Введение

Получение и обработка информации является необходимым условием жизнедеятельности любого организма. Даже простейшие одноклеточные (вроде амебы или инфузории-туфельки) постоянно воспринимают и используют информацию, например, о температуре и химическом составе среды для выбора наиболее благоприятных условий существования.

Живые существа способны не только воспринимать информацию из окружающей среды с помощью органов чувств, но и обмениваться ею между собой. Например, муравьи и пчелы сообщают сородичам о местоположении корма. Для этого им приходится применять специальный язык, на котором эту информацию можно передать («танец» пчел).

Человек также воспринимает информацию с помощью органов чувств, а для обмена информацией между людьми служат языки. За время развития человеческого общества таких языков возникло очень много. Прежде всего, это родные языки (русский, болгарский, английский и др.), на которых говорят многочисленные народы мира. Роль языка для человечества исключительно велика. Без него, без обмена информацией между людьми было бы невозможным возникновение и развитие общества. Деятельность человека, связанную с процессами получения, преобразования, накопления и передачи информации, называется *информационной деятельностью*.

Информационная деятельность – специфический вид человеческой (преимущественно интеллектуальной) деятельности, выделившейся в процессе исторического развития. Так, появление языка как средства хранения и передачи информации привело к обособлению группы старейшин и жрецов, которые являлись основными носителями и распространителями накопленных поколениями знаний об окружающей действительности; распространение письменности породило первую информационную «профессию» – писцов и переписчиков книг. Дальнейший прогресс человечества (по мере изобретения и развития книгопечатания, средств связи, электронно-вычислительной техники) неуклонно сопровождался расширением разнообразия, увеличением масштабов и ростом значимости информационной деятельности.

Информационная деятельность – это деятельность, обеспечивающая сбор, создание, обработку, организацию, хранение, поиск, распространение и использование информации.

Именно востребованная обществом информация (текстовая, числовая, графическая, звуковая, видео, анимационная) служит объектом и результатом информационной деятельности.

Информация (в ее социальном значении) – воспринимаемые человеком и (или) специальными устройствами сведения о лицах, предметах, фактах, событиях, явлениях и процессах.

Информация может существовать в форме сигнала (светового, звукового, электрического и др.), информационного сообщения (текстового, графического, речевого, визуального, аудиовизуального и др.), формализованных данных (символов, показателей, параметров и др.). Информация, зафиксированная на материальном носителе любым доступным человеку способом, является документированной (суть документом).

В процессе поиска, восприятия и усвоения информации человек осуществляет над ней некоторые действия – преобразования. Эти преобразования могут носить формальный характер (смена носителя информации, форматирование текста, тиражирование документа), либо касаться содержания

информационного сообщения (перевод с иностранного языка, конспектирование лекции, редактирование текста, подготовка резюме, составление реферата). В зависимости от характера решаемых задач и квалификации исполнителя информационная деятельность может:

- являться основным видом профессиональной деятельности, осуществляться информационными работниками, обладающими специальной подготовкой, информационными знаниями и умениями;
- обеспечивать выполнение субъектом профессиональных функций, быть «включенной» в политическую, управленческую, научную, проектную, коммерческую, педагогическую и иную деятельность;
- осуществляться в режиме информационного самообслуживания – для удовлетворения учебных, самообразовательных, досуговых, бытовых и иных запросов.

Таким образом, в структуре информационной деятельности можно выделить две относительно самостоятельные сферы:

- информационное производство;
- информационное самообслуживание.

Оставаясь многозначным понятием, информационная технология может быть определена:

- в прикладном значении (применительно к сфере информационного производства) – как способ производства информационных продуктов и услуг требуемого качества и количества с оптимальными для данных условий и времени затратами;
- в расширительном толковании – как совокупность рациональных методов и средств информационной деятельности, обеспечивающих гарантированный результат.

Направленность программы

Образовательная деятельность данной программы направлена на:

- формирование и развитие творческих способностей учащихся;
- удовлетворение индивидуальных потребностей учащихся в интеллектуальном, художественно-эстетическом, нравственном и интеллектуальном развитии;
- формирование культуры здорового и безопасного образа жизни, укрепление здоровья учащихся;
- обеспечение духовно-нравственного, гражданско-патриотического, военно-патриотического, трудового воспитания учащихся;
- выявление, развитие и поддержку талантливых учащихся, а также лиц, проявивших выдающиеся способности;

- профессиональную ориентацию учащихся;
- создание и обеспечение необходимых условий для личностного развития, укрепление здоровья, профессионального самоопределения и творческого труда учащихся;
- социализацию и адаптацию учащихся к жизни в обществе;
- формирование общей культуры учащихся;
- удовлетворение иных образовательных потребностей и интересов учащихся, не противоречащих законодательству Российской Федерации, осуществляемых за пределами федеральных государственных образовательных стандартов и федеральных государственных требований

Актуальность

Система образования в России проходит новый этап развития, ориентированного на вхождение в мировое образовательное пространство. Современное общество быстрыми темпами идет в направлении его глобальной информатизации. Информатизация всех сфер жизни и деятельности общества обязывает видеть особую значимость вопроса информатизации образования. В стране идет высокий экономический и технический рост, вместе с ним меняется и видение результата образования, высоких результатов которого можно достичь, используя современные технологии, подходы и методы.

В связи со стремительным развитием общества в последнее время всё больше говорится о «цифровой грамотности» населения - грамотности человека в век информационных технологий, потребность в которой сложилась в связи с переходом мировой экономики от индустриальной к информационной.

В цифровую грамотность включаются четыре аспекта:

- компьютерная грамотность – умение работать на компьютере;
- информационная грамотность – умение находить, понимать, организовывать и архивировать цифровую информацию;
- мультимедийная грамотность – умение создавать материалы с использованием цифровых ресурсов (текстовых, изобразительных, аудио- и видео);
- грамотность компьютерной коммуникации (точнее, коммуникации посредством компьютера) – способность к онлайн-коммуникации в устной и письменной форме (электронная почта, чаты, блоги, видеоконференции и т.д.).

Социальные требования к образованию предполагают его ориентацию не только на усвоение обучающимся определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей.

Данная программа позволяет:

- решить проблему «цифровой грамотности» (так как учащиеся в процессе усвоения программы учатся реализовывать все четыре аспекта «цифровой грамотности»)
- помочь в развитии личности учащегося, развить его познавательные и созидательные способности.

В настоящее время уже нельзя считать себя образованным человеком, если не иметь навыков работы с компьютерными технологиями вообще и навыков работы в сети Интернет, в частности; не иметь представлений о возможностях сети, ее услугах, приемах поиска нужной информации и т.д. Более того, во всех учреждениях и компаниях одним из самых серьезных вопросов является - выбор специалиста, владеющего компьютером, графическими программами и имеющего опыт работы в Веб. Анализ содержания профессиональной деятельности людей массовых профессий и особенно прогноз ее развития в ближайшей перспективе позволяют сделать вывод о возрастании роли подготовки молодежи в области информационных технологий. Информационная компонента становится ведущей составляющей технологической подготовки человека, в какой бы сфере деятельности ему ни пришлось работать в будущем.

Педагогическая целесообразность

Рабочая программа кружка по информатике «Занимательные вопросы информатики» разработана на основе Федерального государственного образовательного стандарта начального образования (1-4 классы). Данные стандарты предполагают воспитание и развитие качеств личности, отвечающих требованиям информационного общества.

Содержание курса позволяет развить основу системного видения мира, расширить возможности информационного моделирования, обеспечив тем самым значительное расширение и углубление межпредметных связей с другими дисциплинами.

Педагогическая целесообразность программы «Информатика и ИКТ» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

Компьютерные технологии – эффективный инструмент развития творчества детей. Проблема творчества является одной из основных проблем для психологии личности и ее развития. Критерием проявления творчества является характер выполнения учащимся предлагаемых ему мыслительных заданий. Вместе с тем можно выделить следующие структурные компоненты: доминирующая роль внутренней мотивации; исследовательская и творческая активность, выражающиеся в постановке и решении проблем; возможность прогнозировать решения; способность к созданию идеальных

эталонов, обеспечивающих высокие эстетические, нравственные, интеллектуальные оценки. Развитие творческого мышления у детей может быть достигнуто путем специального построения курса, особой организации познавательной деятельности детей. В основу программы заложены необходимые условия для овладения теми видами деятельности, которые дают возможность проявить свои исследовательские и творческие потенциалы.

Цели программы:

- 1) Обучить навыкам решения практических задач с применением подходов, наиболее распространенных в информатике (с применением формальной логики, алгоритмический, системный и объектно-ориентированный подход).
- 2) Сформировать первоначальных представлений о свойствах информации, способах работы с ней (в частности, с использованием компьютера).
- 3) Воспитать и подготовить учеников к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Основными задачами являются:

1) обучение:

- развитие познавательного интереса к предметной области «Информатика»
- познакомить школьников с основными свойствами информации
- научить их приемам организации информации
- формирование обще учебных умений и навыков
- приобретения знаний, умений и навыков работы с информацией
- формирование умения применять теоретические знания на практике
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и сферах его применения;

2) развитие:

- памяти, внимания, наблюдательности
- абстрактного и логического мышления
- творческого и рационального подхода к решению задач;

3) воспитание

- настойчивости, собранности, организованности, аккуратности
- умения работать в мини группе, культуры общения, ведения диалога
- бережного отношения к школьному имуществу,
- навыков здорового образа жизни.

Особенность данной образовательной программы

Особенностью данной образовательной программы является то, что она ориентирована на тех детей, чьи интересы в использовании возможностей компьютера выходят, на определенном этапе, за рамки школьного курса информатики, опирается на элементарное владение учащимися компьютером, расширяет имеющиеся знания, углубляет их, создаёт условия для дифференциации и индивидуализации обучения. Интегрированное предъявление знаний из разных областей способствует формированию целостного восприятия окружающего мира. Темы 1 и 2 программы изучаются одновременно. Изучается теория 1 темы, а далее на практических занятиях используется знания о предметах изучения 1 темы.

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы

Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы: 9 - 10 лет.

Возрастные особенности обучающихся.

В этом возрастном периоде продолжается освоение учебной деятельности. Ребенок учится оценивать причины своих достижений и неудач, способы предотвращения последних, то есть развивает познавательную рефлексию.

Возможно существенное снижение творческих способностей, стремления фантазировать за счет появления умения действовать по образцу, следовать инструкции.

Присутствует острое желание быть успешным в учебе, что для ребенка означает «быть хорошим и любимым». Поэтому у некоторых детей происходит снижение самооценки. Эта тенденция может закрепиться, если ребенок считает, что родителей очень огорчают его неудачи. Ребенок перестает верить в свои возможности. В наиболее сложном варианте ребенок перестает хотеть быть успешным, начинает лениться, думая о себе так: «Я не могу быть хорошим, поэтому не буду хотеть быть хорошим, чтобы не огорчаться».

У некоторых детей закрепляются социальные страхи — сделать что-то не так, неправильно, допустить ошибку, что приводит к снижению качества контрольных работ, трудностям выполнения творческих заданий.

Включение в учебную деятельность игр, соревнований может существенно повысить ее эффективность.

Ребенок лучше запомнит, когда не только услышит информацию, но и увидит ее наглядное отображение.

Ребенок становится критичнее к педагогу, может сформулировать то, что нравится в нем и что не нравится.

Появляется способность хорошо дифференцировать личностные качества сверстников. Ребенок может обосновать причины выбора друга или свое нежелание дружить.

Продолжает активно развиваться воля ребенка. Он учится сдерживать свои непосредственные импульсы, учитывать желания других людей. Учится преодолевать трудности, не пасовать перед ними.

Развиваются произвольное внимание и память. Но устойчивость внимания может снижаться к концу дня, недели, учебной четверти, после длительного заболевания.

У некоторых может наблюдаться сильное стремление к лидерству, острое переживание при невозможности его реализации.

Интенсивно развивается способность к сотрудничеству в играх и учебе. Дети учатся договариваться, уступать друг другу, распределять задания без помощи взрослых. В период освоения сотрудничества может наблюдаться тенденция к образованию группировок, некоторой враждебности между их лидерами.

Ребенок хорошо осознает свою роль в семье, отношения между родителями. Глубоко страдает, если они его не удовлетворяют. Появляется желание иметь больше свободы. Излишне сильная опека начинает его угнетать. Начинают осознаваться ценностные представления о жизни.

Принцип формирования групп

Группы формируются из учащихся 3 класса, 10-15 человек в группе (при проведении практических занятий с компьютером должны соблюдаться требования СанПин 2.4.2.2821-10. Для каждого учащегося должен быть выделен индивидуальный компьютер).

Срок реализации программы

Срок реализации программы: 1 учебный год.

Форма и режим занятий

Форма занятий: групповая.

Режим занятий: 2 раза в неделю по 45 минут.

Ожидаемые результаты и способы определения их результативности

Личностные результаты:

1. формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию, осознанному выбору и построению дальнейшей индивидуальной траектории образования на базе ориентировки в мире профессий и профессиональных предпочтений, с учётом устойчивых познавательных интересов;
2. формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики, учитывающего социальное, культурное, языковое, духовное многообразие современного мира;
3. формирование осознанного, уважительного и доброжелательного отношения к другому человеку, его мнению, мировоззрению, культуре, языку, вере, гражданской позиции, к истории, культуре, религии, традициям, языкам, ценностям народов России и народов мира; готовности и способности вести диалог с другими людьми и достигать в нём взаимопонимания;
4. освоение социальных норм, правил поведения, ролей и форм социальной жизни в группах и сообществах, включая взрослые и социальные сообщества
5. развитие морального сознания и компетентности в решении моральных проблем на основе личностного выбора, формирование нравственных чувств и нравственного поведения, осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам;
6. формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, общественно полезной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности;
7. формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения в чрезвычайных ситуациях, угрожающих жизни и здоровью людей, правил поведения на транспорте и на дорогах;
8. развитие эстетического сознания через освоение творческой деятельности эстетического характера.

Образовательные результаты:

После завершения курса обучающийся будет знать:

- назначение и основы применения компьютерной графики;
- специальную терминологию;
- принцип работы графического редактора;
- простейшие методы создания и редактирования графических изображений с помощью программы;
- понятие композиции, дизайна в графике;
- назначение и возможности программы создания презентаций;
- способы создания презентаций с помощью шаблонов;
- что можно делать с текстом;
- что можно делать с графическим изображением;
- способы управления анимацией;
- назначение и основы применения текстовых редакторов;
- принцип работы текстового редактора;

- простейшие методы создания и редактирования текстового документа.
- основные принципы создания анимации

Обучающийся будет уметь:

- запускать графический редактор, создавать и редактировать изображения;
- сохранять и загружать изображения;
- выполнять операции над фрагментами;
- выполнять надписи на изображении;
- решать типовые задачи обработки графической информации;
- самостоятельно создать и редактировать графические открытки;
- создавать и редактировать презентации, используя программу MS PowerPoint.
- запускать текстовый редактор, создавать и редактировать текстовые документы;
- сохранять и загружать текстовые документы;
- выполнять простейшее форматирование документа.
- запускать программу Scratch, работать с основными инструментами программы.

Способы определения результативности

Методы отслеживания успешности овладения обучающимися содержанием программы:

- педагогическое наблюдение;
- педагогический анализ результатов выполнения обучающимися заданий, решения задач поискового характера, активности обучающихся на занятиях.

Виды контроля:

- Начальный (или входной контроль) проводится с целью определения уровня развития детей (выявляется в процессе беседы на вводном занятии).
- Текущий контроль – с целью определения степени усвоения обучающимися учебного материала (в конце каждого занятия).
- Промежуточный контроль – с целью определения результатов обучения (в конце изучения каждой темы).
- Итоговый контроль – с целью определения изменения уровня развития детей, их творческих способностей (в конце года при выполнении итогового задания).

Форма подведения итогов: после изучения каждого раздела программы выполняются творческие задания по заданной или свободной теме. В конце изучения обучающиеся выполняют творческий проект, представление которого происходит на итоговых занятиях.

Учебно-тематическое планирование

№ п/п	Тема	Количество часов		
		теория	практика	всего
1	Введение. Техника безопасности в компьютерном классе. Устройство компьютера и основные навыки работы в компьютере. Принципы работы основных устройств компьютера.	16	2	18
2	Знакомство с графическим редактором Paint.	1	17	18
3	Знакомство с текстовым редактором (текстовым процессором) Microsoft Office Word.	1	11	12
4	Знакомство с программой подготовки и просмотра презентаций Microsoft Office PowerPoint	1	15	16
5	Визуальное программирование с использованием программы Scratch. Знакомство с базовыми элементами программы Scratch.	1	11	12
			Итого:	76 часов

Содержание программы

Содержание программы направлено на:

- создание условий для личностного развития обучающегося, его позитивную социализацию;
- социальное, культурное, профессиональное самоопределение и творческую самореализацию;
- формирование у обучающихся умений и навыков, приобретение опыта творческой деятельности.

Тема 1. Введение. Техника безопасности в компьютерном классе. Устройство компьютера и основные навыки работы в компьютере. Как вводить информацию в компьютер? Основные группы клавиш. Управление компьютером с помощью мыши. Создание папок и файлов. Сохранение файлов.

Тема 2. Знакомство с графическим редактором Paint. Знакомство с графическим редактором Paint. Строение окна графического редактора Paint. Работа с графическими примитивами: линия, овал, прямоугольник. Обучение работе в редакторе Paint инструментом «заливка». Отработка навыков работы с инструментами линия, овал, прямоугольник, «заливка». Обучение работе в редакторе инструментами карандаш, «ластик». Обучение работе в редакторе инструментом «кривая». Знакомство с инструментом «распылитель». Вставка надписи в рисунок. Знакомство с командой поворот. Выбор изображения, извлечение его, изменение размеров, перемещение. Отработка навыков работы в графическом редакторе Paint.

Тема 3. Знакомство с текстовым редактором (текстовым процессором) Microsoft Office. Компьютер – основной инструмент подготовки текстов. Знакомство с текстовым процессором Microsoft Office Word. Знакомство со строкой меню. Знакомство со строкой инструментов и панелью форматирования. Печать текста в текстовом процессоре Microsoft Office Word. Форматирование текста по заданию. Работа с иллюстрациями в текстовом процессоре Microsoft Office Word. Создание документов в текстовом процессоре Microsoft Office Word.

Тема 4. Знакомство с программой подготовки и просмотра презентаций Microsoft Office PowerPoint (10 часов). Возможности и область использования приложения PowerPoint. Объекты презентации. Группы инструментов среды Microsoft Office PowerPoint. Назначение панели инструментов. Запуск и настройка приложения Microsoft Office PowerPoint. Выделение этапов создания презентаций. Создание фона и текста. Вставка рисунка в презентацию. Работа с рисунком. Создание анимации текста и рисунка. Запуск и отладка презентации.

Тема 5. Визуальное программирование с использованием программы Scratch. Знакомство с базовыми элементами программы Scratch. Фон, выбор фона. Костюм, выбор костюма. Понятие скрипта. Скрипт «внешность» (говорить, сказать, думать, показаться – спрятаться, следующий костюм). Скрипты движения (идти, повернуть), скрипты управления (повторить), скрипты «звуки» (играть звук, выбрать инструмент).

Методическое обеспечение

Используемые формы организации обучения:

- **по дидактической цели:** вводное занятие, практическое занятие, комбинированные формы занятий;
- **по особенностям коммуникативного взаимодействия педагога и детей:** лекция, практикум.

Методы обучения, в основе которых лежит способ организации занятия:

- словесные (устное изложение, беседа, объяснение);
- наглядные (показ педагогом приёмов исполнения; показ по образцу и т.д.);
- практические (практикум).

Материально-техническое обеспечение

Материально-техническая база для проведения занятий:

- помещение, в котором проводятся занятия - компьютерный класс;
- оборудование учебного помещения, кабинета (интерактивная доска, столы и стулья для обучающихся и педагога, шкафы и стеллажи для хранения дидактических пособий и учебных материалов, компьютеры);
- оборудование, необходимое для проведения занятий (компьютеры с подключением к сети интернет)

Условия реализации программы: наличие компьютеров с установленной операционной системой Windows с установленным пакетом стандартных программ (в частности, графический редактор Paint), установленным пакетом программ Microsoft Office, наличие подключения к сети интернет.

Литература

1. Закон Российской Федерации «Об образовании».
2. Федеральные государственные стандарты общего образования по информатике.
3. Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от «4» июля 2014 г. № 41 «Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 "Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей».
4. Босова Л.Л. Преподавание информатики в 5–7 классах / Л.Л. Босова. — М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2009. — 342 с.
5. Босова Л.Л. Графический редактор Paint как инструмент развития логического мышления // М.: ИКТ в образовании (приложение к Учительской газете). 2009. № 12
6. Материалы авторской мастерской Босовой Л.Л.
7. Ресурсы Единой коллекции цифровых образовательных ресурсов (<http://school-collection.edu.ru/>)
8. Ресурсы сети интернет: сайт <http://mosmethod.ru/>.
9. Сайт <https://scratch.mit.edu/>

Поурочное планирование занятий кружка «Компьютерная грамота».

№ п/п	Тема	Тип занятия	Количество часов
Тема 1. Введение. Техника безопасности в компьютерном классе. Устройство компьютера и основные навыки работы в компьютере. Принципы работы основных устройств компьютера. (18 часов)			
Тема 2. Знакомство с графическим редактором Paint. (18 часов)			
Темы изучаются параллельно, сначала теоретический материал, затем на базе него выполняются практические задания.			
1	Вводное занятие. Техника безопасности в компьютерном классе. Устройство компьютера. Что умеет компьютер?	лекция	1
2	Для чего нужен компьютер? Как вводить информацию в компьютер? Основные группы клавиш. Управление компьютером с помощью мыши. Создание папок и файлов. Сохранение файлов.	практикум	1
3-4	Строение компьютера. Знакомство с графическим редактором Paint. Строение окна графического редактора Paint.	Лекция + практикум	2
5-6	Роботы. Работа с графическими примитивами: линия, овал, прямоугольник. Обучение работе в редакторе Paint инструментом «заливка».	Лекция + практикум	2
7-8	Роботы (город роботов). Отработка навыков работы с инструментами линия, овал, прямоугольник, «заливка».	Лекция + практикум	2
9-10	Умный дом. Обучение работе в редакторе инструментами карандаш, «ластик».	Лекция + практикум	2
11-12	Информация – что это? Обучение работе в редакторе инструментом «кривая».	Лекция + практикум	2
13-14	Как хранится информация. Знакомство с инструментом «распылитель».	Лекция + практикум	2
15-16	Носители информации. Вставка надписи в рисунок.	Лекция + практикум	2

17-18	Как ухаживать за компьютером? Знакомство с командой поворот. Выбор изображения, извлечение его, изменение размеров, перемещение.	Лекция + практикум	2
19-20	Файлы. Отработка навыков работы в графическом редакторе Paint.	Лекция + практикум	2
21-22	История развития вычислительной техники. Отработка навыков работы в графическом редакторе Paint.	Лекция + практикум	2
23-24	Компьютерная мышь. Отработка навыков работы в графическом редакторе Paint.	Лекция + практикум	2
25-26	Клавиатура. Отработка навыков работы в графическом редакторе Paint.	Лекция + практикум	2
27-28	Питание компьютера. Отработка навыков работы в графическом редакторе Paint.	Лекция + практикум	2
29-30	Устройства ввода звуковой информации. Микрофон. Отработка навыков работы в графическом редакторе Paint.	Лекция + практикум	2
31-36	Выполнение итоговых работ.	Практикум.	6

Тема 3. Знакомство с текстовым редактором (текстовым процессором) Microsoft Office Word (12 часов).

37	Компьютер – основной инструмент подготовки текстов.	Лекция + практикум	1
38	Знакомство с текстовым процессором Microsoft Office Word.	Лекция + практикум	1
39	Знакомство со строкой меню.	Лекция + практикум	1
40	Знакомство со строкой инструментов и панелью форматирования.	Лекция + практикум	1
41	Печать текста в текстовом процессоре Microsoft Office Word.	Лекция + практикум	1
42	Форматирование текста по заданию.	Лекция + практикум	1
43	Работа с иллюстрациями в в текстовом процессоре Microsoft Office Word.	Лекция + практикум	1
44	Создание документов в текстовом процессоре Microsoft Office Word.	Практикум	1
45-48	Итоговая творческая работа.	Практикум	4

Тема 4. Знакомство с программой подготовки и просмотра презентаций Microsoft Office PowerPoint (10 часов).

49	Возможности и область использования приложения PowerPoint. Объекты презентации.		1
50	Группы инструментов среды Microsoft Office PowerPoint. Назначение панели		1

	инструментов. Запуск и настройка приложения Microsoft Office PowerPoint.		
51	Выделение этапов создания презентаций.		1
52	Создание фона и текста.		1
53	Вставка рисунка в презентацию. Работа с рисунком.		1
54	Создание анимации текста и рисунка.		1
55	Запуск и отладка презентации.		1
56-58	Итоговая творческая работа.		3
Тема 5. Визуальное программирование с использованием программы Scratch. (18 часов)			
59	Понятие визуального программирования. Интерфейс программы Scratch. Отработка навыков работы с интерфейсом.		1
60	Фон, выбор фона. Отработка навыков работы с фоном.		1
61-62	Костюм, выбор костюма. Отработка навыков работы с костюмом, выбором костюма.		2
63-64	Понятие скрипта. Отработка навыков работы со скриптами.		2
65-66	Скрипт «внешность» (говорить, сказать, думать, показаться – спрятаться, следующий костюм). Отработка навыков работы со скриптами.		2
67-68	Скрипты движения (идти, повернуть). Отработка навыков работы со скриптами.		2
69-70	Скрипты управления (повторить). Отработка навыков работы со скриптами.		2
71-72	Скрипты «звуки» (играть звук, выбрать инструмент). Отработка навыков работы со скриптами.		2
73-76	Выполнение практических заданий по визуальному программированию с использованием программы Scratch.		4