

Муниципальное бюджетное образовательное учреждение  
«Знаменская средняя общеобразовательная школа»  
Покрово-Марфинский филиал с дошкольным отделением

Рассмотрена и рекомендована  
к утверждению  
на заседании ШМО педагогов  
дополнительного образования  
от « 4 » \_ 21.06.2023г.

Утверждаю:

Директор школы

Злобина И.В.

Приказ № 407  
от « 23 » \_ 06. 2023г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности**

**«ЮЗЕРЫ»**

Уровень освоения: базовый  
Возраст обучающихся: 9-14 лет

Срок реализации: 2 года

р.п. Знаменка 2023

Содержание:

Информационная карта программы – 3

Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной  
общеразвивающей программы – 4

    пояснительная записка – 4

    цели и задачи программы – 5

    содержание программы – 7

    планируемые результаты – 13

Список литературы – 16

Приложение 1. Календарно-тематический график модуль 19 – 20

Приложение 2. Мониторинг качества знаний – 21

## ИНФОРМАЦИОННАЯ КАРТА ПРОГРАММЫ

<b>1. Учреждение</b>	Первомайский филиал муниципального бюджетного общеобразовательного учреждения «Знаменская средняя общеобразовательная школа»
<b>2. Полное название программы</b>	Юзеры
<b>3. Сведения об авторах:</b>	
<b>3.1. Ф.И.О., должность</b>	Козадаева Ирина Петровна, педагог доп. образования
<b>4. Сведения о программе:</b>	
<b>4.1. Нормативная база:</b>	<p>Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации».</p> <p>Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 09.11.2018 г. № 196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».</p> <p>Распоряжение Правительства Российской Федерации от 4 сентября 2014 года № 1726-р «Концепция развития дополнительного образования детей».</p> <p>Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года N 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года».</p> <p>Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей (СанПиН 2.4.4.3172-14)</p>
<b>4.2. Область применения</b>	Дополнительное образование
<b>4.3. Направленность</b>	Техническая
<b>4.4. Тип программы</b>	Модифицированная
<b>4.5. Целевая направленность программы</b>	Образовательная
<b>4.6. Возраст обучающихся по программе</b>	9-14 лет
<b>4.7. Продолжительность обучения</b>	2 года
<b>5. Рецензенты и авторы отзывов:</b>	
<b>6. Заключение экспертного совета</b>	Протокол заседания от «__»_____20__г. №__

## 1.1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа «Юзеры» имеет *техническую направленность* и построена таким образом, чтобы заинтересовать учеников информатикой и помочь найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с информацией на компьютере. Программа позволяет уделить основное внимание формированию практических навыков работы на компьютере, умению применять компьютер при решении различных практических задач. Овладение компьютером и основами информатики развивают у обучающихся полезные качества, которые помогут им в учебе и в дальнейшей профессиональной деятельности:

- четкость и строгость мышления и делового общения;
- умение раскладывать поставленную задачу на подзадачи;
- умение четко планировать свои действия и последовательно достигать результата по разработанному плану;
- понимание принципов обработки информации в компьютере и принципов управления работой компьютера;
- умение пользоваться компьютером и периферийными устройствами в будущей профессиональной деятельности и в быту.

Педагог организует работы в группах, умение работать в группе, этика и организация коллективного труда воспитываются работой над совместными проектами. Кроме разработки проектов под руководством учителя, учащимся предлагаются практические задания для самостоятельного выполнения.

### **Актуальность и практическая значимость программы**

Дети воспринимают компьютер, прежде всего, как средство для отдыха и развлечений. Для более серьезной работы им нужны глубокие знания, и главное – интерес к освоению возможностей компьютера. В современном информационном мире умение хранить, обрабатывать и передавать информацию в электронном виде очень важно, но для оптимального освоения требуемых навыков интересующимся детям необходимо получать дополнительные сведения. Школьная программа предполагает изучение и закрепление, в основном, только базовых знаний, количество часов для качественного приобретения навыков составления текстовых документов, презентаций, графических рисунков, изучения программирования и для реализации метода проектов мало.

Программа направлена на создание условий для развития личности ребенка, развития мотивации личности к познанию и творчеству, умения ориентироваться в современном обществе, формирует мышление человека,

основанное на развитии логики с использованием современных компьютерных технологий.

**Педагогическая целесообразность** программы заключается в том, что она позволяет реализовать связь с общим образованием, выраженную в более эффективном и успешном освоении учащимися общеобразовательных программ благодаря развитию у детей информационной культуры и широкого круга компетенций применения ИКТ в различных сферах деятельности.

**Отличительной особенностью** данной авторской программы от уже существующих является усиление практической направленности деятельности учащихся. Она составлена с учётом интересов детей, их возможностей, уровня подготовки и владения практическими умениями и навыками и охватывает познавательную сферу основ информатики и ИКТ, а также дает возможность познакомиться с такими языками программирования как алгоритмический и Scratch, попробовать свои силы в создании собственного анимированного проекта.

**Адресат программы:** программа предназначена для детей в возрасте 9-14 лет.

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

**Состав группы:** постоянный. Нормы наполнения групп – 8-10 человек.

**Объем и срок освоения программы:** программа реализуется в течение 2 учебных лет, 1 год-36 часов, 2 год- 36 часов.

### **Формы и режим занятий**

Режим занятий для учащихся первого года обучения: по 1 академическому часу в день 1 раз в неделю. Режим занятий для учащихся второго года обучения: по 1 академическому часу в день 1 раз в неделю. Продолжительность академического часа – 40 минут.

Для организации продуктивной совместной деятельности и соблюдения необходимого баланса между обучением и развитием учащихся используются многообразные формы работы: учебное занятие, индивидуальные и коллективные творческие проекты, выставки, игры.

### **ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ**

**Цель программы:** формирование у обучающихся основных навыков рационального использования компьютерной техники в своей игровой, учебной, творческой деятельности, развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий

**Образовательные задачи:**

сформировать единую систему понятий, связанных с получением, обработкой, созданием, интерпретацией и хранением информации;

сформировать основные навыки создания и обработки графических и текстовых файлов;

вовлечь обучающихся в практическую исследовательскую деятельность;

развить мотивацию к сбору информации;

систематизировать подходы к изучению информационно-коммуникационных технологий.

**Воспитательные задачи:**

сформировать культуру работы в сети Интернет (общение, поиск нужной информации, соблюдение авторских прав);

сформировать культуру коллективной проектной деятельности при реализации общих информационных проектов;

содействовать формированию информационной культуры посредством работы с программными продуктами;

способствовать формированию установки на позитивную социальную деятельность в информационном обществе, на недопустимость действий, нарушающих правовые, этические нормы работы с информацией;

сформировать понимание принципов действия различных средств информатизации, их возможностей и ограничений.

**Развивающие задачи:**

развивать способности обучающихся к алгоритмическому мышлению, исследовательской и проектной деятельности;

развивать психофизиологические качества учеников: память, внимание, способность логически мыслить, анализировать, концентрировать внимание на главном;

развивать умения излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путем логических рассуждений;

развивать творческую инициативу и самостоятельность.

# СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

## Учебный план

№ n\n	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
	Вводное занятие. Правила поведения в компьютерном классе.	<b>1</b>	1	-	Входной контроль. Задания на определение уровня владения компьютером.
<b>1</b>	<b>Компьютер и программное обеспечение</b>	<b>12</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	Опрос. Кроссворд «Устройства ПК».
1.1	Устройство персонального компьютера.	2	2	-	
1.2	Устройства ввода\вывода информации.	3	1	2	
1.3	Информация. Виды информации. Информационные процессы.	1	1	-	
1.4	Основы работы с операционной системой Windows	3	1	2	
1.5	Прикладное программное обеспечение компьютера в соответствии с видами информации.	6	4	2	
<b>2</b>	<b>Графические возможности компьютера</b>	<b>14</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	Творческий проект
2.1	Компьютерная графика	1	1	-	
2.2	Графический редактор Paint	7	2	5	
2.3	Графический редактор Krita.	6	2	4	
<b>3</b>	<b>Текстовый редактор MS Word</b>	<b>16</b>	<b>4</b>	<b>12</b>	Проект
3.1	Обработка текстовой информации	1	1	-	

№ n\п	Название раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации/ контроля
		Всего	Теория	Практика	
3.2	Набор текста. Форматирование и редактирование текста	3	-	3	
3.3	Работа с графическими объектами	4	1	3	
3.4	Работа с таблицами	3	1	2	
3.5	Использование графических возможностей MS Word для создания схем и рисунков	5	1	4	
	<b>Microsoft Power Point</b>	<b>27</b>	<b>4</b>	<b>23</b>	
4.1	Технические средства мультимедиа	1	1	-	Проект- презентация
4.2	Компьютерные презентации	3	1	2	
4.3	Работа с текстом и графикой в Microsoft Power Point	10	1	9	
4.4	Анимация и видео в Microsoft Power Point	13	1	12	
	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>-</b>	<b>2</b>	Творческий проект
	<b>ИТОГО:</b>	<b>72</b>	<b>20</b>	<b>52</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

Вводное занятие.

*Теория:* вводный инструктаж по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе. Организация рабочего места.

*Практика:* вводное тестирование, задания для определения уровня владения компьютером.

### **Раздел 1. Компьютер и программное обеспечение**

#### **Тема 1.1 Устройство персонального компьютера**



*Теория:* Основные компоненты компьютера и их устройство: процессор, память, материнская плата, видеокарта, жесткий диск, дисковод, системы охлаждения, звуковая карта.

### **Тема 1.2 Устройства ввода\вывода информации**

*Теория:* Монитор, клавиатура, мышь, колонки, принтер, сканер, МФУ.

*Практика:* занятие на клавиатурном тренажере в режиме ввода слов.

Практическая работа «Освоение мыши».

### **Тема 1.3 Информация. Виды информации. Информационные процессы**

*Теория:* информация: понятие, изображение информации. Виды информации: зрительная, слуховая, обонятельная, вкусовая, тактильная. Способы организации информации: схемы, графы, каталоги. Информационные процессы: источники, приемники, каналы связи. Виды информационных процессов. Поиск и анализ информации. Организация информации. Таблица. Каталог. Справочники. Методы поиска информации: наблюдение, общение, чтение, просмотр, прослушивание. Организация деятельности человека по преобразованию информации: документы, каталоги, сайты. Средства хранения информации: книги, видеокассеты, жесткий диск, CD, DVD, сайты. Средства передачи информации: телефон, телеграф, пейджер, телевизор, радио, электронная почта. Средства обработки информации: счеты, арифмометр, компьютер.

### **Тема 1.5 Основы работы операционной системы Windows**

*Теория:* интерфейс операционной системы Microsoft Windows. Главное меню и панель задач. Контекстное меню. Файловая структура Windows: Знакомство с объектами: «файл», «приложение», «документ», «папка». Панель управления MS Windows.

*Практика:* окно приложения Microsoft Windows (размещение окон на экране, сворачивание и разворачивание окна, закрытие окна, переключение между окнами, размещение окон с помощью панели задач). Выполнение заданий по теме: «Главное меню и панель задач. Контекстное меню» (упорядочение значков, создание ярлыка и т.д.). Справочная система Windows (вызов справочной системы, поиск информации, заметки к статьям справочной системы). Просмотр файловой структуры в Проводнике. Методы отображения файлов. Копирование и перемещение файлов. Средства настройки Windows в окне Панель управления. Настройка кнопок мыши и скорости перемещения указателя. Настройка режима работы клавиатуры и раскладки клавиатуры. Настройка даты и времени. Настройка Корзины. Настройка фона рабочего стола. Выбор и настройка экранной заставки. Настройка схемы оформления Рабочего стола. Выбор разрешения экрана и цветового разрешения. Настройка частоты обновления экрана. Настройка главного меню. Изменение размеров и положения Панели задач.

### **Тема 1.6 Прикладное программное обеспечение компьютера в соответствии с видами информации.**

*Теория:* виды прикладного программного обеспечения. Действия с информацией. Хранение информации. Формы представления информации. Метод координат. Текст как форма представления информации. Табличная форма представления информации. Наглядные формы представления информации.

*Практика:* практическая работа «Запуск программ. Основные элементы окна программы». Логическая игра «Тренировка памяти». Игра «Морской бой».

## **Раздел 2. Графические возможности компьютера**

### **Тема 2.1 Компьютерная графика**

*Теория:* Основные области применения графики (научная графика, деловая графика, конструкторская графика, иллюстративная графика, художественная и рекламная, компьютерная анимация, мультимедиа). Сравнительная характеристика векторной и растровой графики (назначение, принцип формирования изображения, основные достоинства и недостатки).

### **Тема 2.2 Графический редактор Paint.**

*Теория:* знакомство с разнообразием графических редакторов. Растровый графический редактор Paint. Основные элементы программы Paint. Копирование и перенос фрагментов рисунка при помощи буфера обмена и клавиш Ctrl и Del. Редактирование и форматирование рисунков. Наклон и поворот. Функция «отразить».

*Практика:* знакомство с основными инструментами и фигурами графического редактора Paint. Палитра цветов. Применение изученного материала на практике: «Копирование и перенос фрагментов рисунка при помощи буфера обмена и клавиш Ctrl и Del». Применение изученного материала на практике: «Редактирование и форматирование рисунков. Наклон и поворот. Функция «отразить»». Практическая работа «Создание тематического рисунка на выбор ученика». Практическая работа «Создание рисунка по наглядному изображению». Практическая работа «Алгоритм построения бабочки».

### **Тема 2.3. Графический редактор Krita.**

*Теория:* графический редактор Krita. Интерфейс Krita. Работа с графическим планшетом в редакторе Krita.

*Практика:* Построение объемных фигур в Krita. Практические работы в редакторе Krita: «Рисование карандашом», «Рисование пером», «Рисование по образцу любым инструментом». Создание рисунков «Цветочная поляна», «Кот и рыбки», «Петушки». Создание объектов и применение инструментов искажения по образцу. Самостоятельное создание объектов и применение искажений с различными параметрами.

## **Раздел 3. Текстовый редактор MS Word**

### **Тема 3.1 Обработка текстовой информации**

*Теория:* основные элементы окна текстового редактора Word: строка заголовка, строка меню, рабочее поле, масштабные линейки, полосы прокрутки, область навигации, строка состояния и их функциональное значение.

### **Тема 3.2 Набор текста. Форматирование и редактирование текста**

*Практика:* создание, редактирование и форматирование текстов. Набор текста, копирование текста, удаление части текста, изменение местоположения частей текста. Выравнивание текста. Установка отступов, изменение интервалов. Изменение шрифта, размера, цвета, начертания символов. Создание типовых документов (заявление, объявление).

### **Тема 3.3 Работа с графическими объектами**

*Теория:* форматы графических объектов. Вставка готовых графических объектов. Масштабирование изображения с использованием мыши или главного меню. Размещение рисунков в тексте. Вставка декоративного текста WordArt.

*Практика:* работа с панелью рисования. Настройка панели. Обрамление и заливка. Создание документов с использованием готовых изображений. Создание изображений с помощью панели рисования. Создание текста с рисунками.

### **Тема 3.4 Работа с таблицами**

*Теория:* использование главного меню для создания таблиц. Автоформат таблиц. Сортировка объектов таблицы. Изменение ширины столбцов. Добавление и удаление столбцов, строк.

*Практика:* создание простых таблиц. Сортировка по заданному параметру. Создание таблиц с разбиением и объединением ячеек. Создание таблиц по образцу.

### **Тема 3.5 Использование графических возможностей MS Word для создания схем и рисунков**

*Теория:* применение схем. Цветовой баланс. Объемные объекты. Использование теней.

*Практика:* создание схем «Мое генеалогическое древо» и др.

## **Раздел 4. Microsoft Power Point**

### **Тема 4.1 Технические средства мультимедиа**

*Теория:* средства мультимедиа можно разделить на следующие

категории: устройства ввода: мышь, джойстик, микрофон, сканер; устройства вывода звука: аудиокарты с возможностью подключения микрофона и динамиков; midi-устройства: позволяют подключать к компьютеру электронные музыкальные инструменты и воспроизводить созданные с их помощью звуковые файлы; видеокарты: современные устройства для вывода на монитор визуальной информации представляют собой самостоятельные вычислительные узлы, позволяющие проигрывать видео высокой четкости и запускать на компьютере реалистичные игры с повышенными требованиями к графике; ими поддерживаются стандарты передачи трехмерной графики, широкоформатные мониторы с повышенной глубиной цветопередачи.

## **Тема 4.2 Компьютерные презентации**

*Теория:* основные приемы создания презентаций. Использование мастера автосодержания. Использование шаблонов презентаций. Организация совместного доступа. Создание слайдов. Непрерывное воспроизведение.

*Практика:* создание презентации с использованием мастера автосодержания.

Создание презентации на основе шаблона презентаций.

## **4.3 Работа с текстом и графикой в Microsoft Power Point**

*Теория:* текстовые блоки. Форматирование текста. Применение заголовков. Вставка декоративного текста в документ. Форматы графических объектов. Изменение размера и положения объектов. Границы рисунков.

*Практика:* подбор текстового материала для презентации. Набор текстовой информации для презентации. Подбор графических объектов.

Размещение и настройка графических объектов, фотоматериалов. Подбор цветовых схем. Выбор дизайна презентации. Оформление презентации.

#### **4.4 Анимация и видео в Microsoft Power Point**

*Теория:* настройка эффектов рисунков. Использование анимированных рисунков. Цветовые схемы. Настройка и изменения дизайна презентаций. Анимация слайдов, текста и графики. Добавление эффектов анимации. Настройка скорости, последовательности и направления. Выделение и пути перемещения. Использование ссылок. Форматы звуковых и видео файлов, используемых в презентации. Параметры звука и фильма.

*Практика:* настройка анимации в презентации. Отладка работы ссылок. Вставка звуковых эффектов. Вставка музыкального сопровождения в презентацию. Вставка видеоролика. Разработка сюжета слайд-фильма. Практические работы «Носители информации», «Геометрические фигуры», «Реклама турфирмы», «Фотоальбом», «Музыкальный клип», «Мой любимый город», «Моя семья», «Юбилейные даты», «Времена года», «Знаки зодиака», «Восточный гороскоп», «Рецепты», «Цветы».

### **ИТОГОВОЕ ЗАНЯТИЕ**

Представление творческих проектов. Повторение, обобщение и демонстрация учащимися знаний, практических умений и навыков работы с компьютером и с приложениями Microsoft Office.

### **1.4 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ**

Программа направлена на достижение учащимися следующих **личностных** результатов:

сотрудничество в различных ситуациях;

ответственное отношение к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;

объективность оценивания творческого продукта;

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 общению и сотрудничеству со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, общественно-полезной, учебно-исследовательской, творческой деятельности;

способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ.

### **Метапредметные результаты:**

умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учебе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;

владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и 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 (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;

умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;  
смысловое чтение;  
умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации; владение устной и письменной речью;  
формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

### **Предметные результаты:**

по итогам освоения программы учащиеся должны

#### **знать:**

понятие информации, источники информации;  
понятие компьютера как информационной машины;  
историю развития компьютеров;  
возможности компьютера и его применение;  
организацию файловой системы в компьютере;  
элементы Рабочего стола и панели задач;  
элементы окна и виды окон;  
назначение и возможности текстового редактора Microsoft Word;  
правила набора текста;  
назначение и возможности редактора PowerPoint и Paint;  
назначение основных команд графического редактора;  
состав компьютера и назначение его основных устройств;  
понятие мультимедиа, мультимедиа компьютер;  
стандартные программы мультимедиа;  
правила создания и оформления рефератов;  
правила создания и оформления презентаций;

#### **уметь:**

определять виды информации;  
приводить области применения компьютера;  
пользоваться клавиатурой и мышью;  
пользоваться справочной системой;  
ориентироваться в файловой системе;  
выполнять основные операции с файлами, каталогами, дисками;  
сохранять информацию на различные носители;  
грамотно использовать термины из области компьютерных технологий;  
выбирать и загружать нужную программу;  
работать в графическом редакторе (создавать собственные рисунки, редактировать их (отражать по вертикали и горизонтали, наклонять, поворачивать их) и сохранять);  
работать в текстовом редакторе (выбор шрифта, набор текста, вставка рисунков, работа с панелью рисования, форматирование, печать);  
создавать слайд-фильмы;

применять полученные знания для решения различных творческих задач (оформление рефератов, графических изображений, презентаций);  
работать со звуком.

## Список литературы

### для педагога:

1. Информатика: учебник для 3-4 класса: в 2 ч. Ч.1, Ч.2/ Н.В. Матвеева, Е.Н Челака, Н. К. Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 80 с. : ил.
2. Информатика: рабочая тетрадь для 3-4 класса: в 2 ч. Ч.1, Ч.2/ Н.В. Матвеева, Е.Н Челака, Н. К. Конопатова и др. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 56 с. : ил.
3. Информатика. Программы для начальной школы: 2 – 4 классы / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012. – 133 с. : ил. – (Программы и планирование).
4. Брыксина О.Ф. Планируем урок информационной культуры в начальных классах. // Информатика и образование. – 2008. – 2. – С. 86-93.
5. Грязнова ЕМ. Занимательная информатика в начальной школе // Информатика и образование. – 2006. –№6. – С.77 - 87.
6. Ефимова О. Курс компьютерной технологии с основами информатики: Уч. пособие / О. Ефимова, В. Морозов, Н. Угринович. - М.: ООО «Издательство АСТ»; АБФ, 2003. - 424с.
7. Журова СМ. Внеурочные занятия по информатике // Информатика и образование. – 2006. –5. – С. 8-13.
8. Золотарева А.В. Дополнительное образование детей: Теория и методика социально-педагогической деятельности/ Худож. А.А. Селиваниов. – Ярославль: Академия развития: 2004. – 304с.
9. Матвеева, Н. В. Информатика. 2-4 классы. Программа для начальной школы / Н.В. Матвеева, М.С. Цветкова. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2013. - 136 с.
10. Могилев, А. В. Информатика. 3-4 классы. Программа для начальной школы / А.В. Могилев, В.Н. Могилева, М.С. Цветкова. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2014. - 112 с.
11. Плаксин, М. А. Информатика. Программы для начальной школы. 3-4 классы / М.А. Плаксин, М.С. Цветкова. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2012. - 112 с.
12. Софронова, Н. В. Информатика в начальной школе. 2 год обучения / Н.В. Софронова, Н.В. Бакшаева, А.А. Бельчусов. - М.: Дрофа, 2009. - 112 с.
13. Хуторской, А.В. Информатика и ИКТ в начальной школе. Методическое



пособие / А.В. Хуторской. - М.: Бином. Лаборатория знаний, 2009.  
- **515** с.

- 14.. Цветкова, М. С. Виртуальные лаборатории по информатике в начальной школе / М.С. Цветкова, Г.Э. Курис. - М.: Бинوم. Лаборатория знаний, 2008. - 360 с.

**для обучающихся:**

1. Бондаренко, С. А. Компьютер и ноутбук для детей / [С. А. Бондаренко]. – Москва: Эксмо, 2016. - 79 с.
2. Горячев, А. В. Информатика. Информатика в играх и задачах: рабочая тетрадь: 2 класс: в 2 ч / [Горячев А. В., Горина К. И., Волкова Т. О.]. – Москва: Баласс, Ч. 1. - 2016. - 64 с.
3. Горячев, А. В. Информатика. Информатика в играх и задачах: рабочая тетрадь: 2 класс: в 2 ч / [Горячев А. В., Горина К. И., Волкова Т. О.]. – Москва: Баласс, Ч. 2. - 2016. - 96 с
4. Доктор Бит. Информатика для начинающих: теория, практика, тесты: 1 ступень: для учащихся начальных классов. – Москва: Стрекоза, 2009. - 72, [3] с.: цв. ил.
5. Доктор Бит. Информатика для начинающих: теория, практика, тесты: 2 ступень: для учащихся начальных классов. – Москва: Стрекоза, 2009. - 78, [3] с.: цв. Ил
6. Златопольский, Д. М. Занимательная информатика: учебное пособие / Д.М. Златопольский. - 4-е изд. – Москва: Лаборатория знаний Лаборатория, 2017. - 424 с.: ил
7. Информатика для начальной школы: в таблицах и схемах: из чего состоит компьютер. Работа с файлами и алгоритмы. Программы Windows и сеть Интернет: [учебное пособие] / авт.сост.: В. В. Москаленко; отв. ред. Оксана Морозова. – Ростов-на-Дону: Феникс, 2012. - 64 с.
8. Информатика: учебник для 2 класса: в 2 ч. / Н. В Матвеева, Е. Н. Челак, Н. К. Конопатова [и др.] – Москва: Бинوم. Лаборатория знаний, Ч. 1. - 2017. – 80 с.
9. Информатика: учебник для 2 класса: в 2 ч. / Н. В Матвеева, Е. Н. Челак, Н. К. Конопатова [и др.] – Москва: Бинوم. Лаборатория знаний, Ч. 2. - 2017. – 101 с.
10. Компьютер: моя первая энциклопедия / [авт.-сост.: В. Харитонов, В. Родин]. – Москва: Астрель, 2013 г. -160 с.
11. Рудченко, Т. А. Информатика: 2 класс: учебник для общеобразовательных организаций / Т. А. Рудченко, А. Л. Семёнов; под ред. А. Л. Семёнов. - 6-е изд. – Москва: Просвещение Институт новых технологий, 2017. - 104, [1] с.
12. Софронова, Н. В. Информатика в начальной школе. 2-й год обучения: учебное пособие / Н. В. Софронова, Н. В. Бакшаева, А. А. Бельчусов. – Москва: Дрофа, 2009. - 110,[1] с
13. Ступеньки к информатике: учебник по информатике для 2 класса / А. В. Ломаковская [и др.] – Киев: Ранок, 2012. – 160 с.: ил.

### Календарный учебный план-график

№ занятия	Число	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1.		Теоретическое	1	Вводный инструктаж по технике безопасности и правилам поведения в компьютерном классе. Организация рабочего места.	Мониторинг ЗУН. Задания на определение уровня владения компьютером.
<b>1. Компьютер и программное обеспечение (12 часов)</b>					
2-3		Теоретическое	2	Устройство персонального компьютера.	Опрос. Кроссворд «Устройства»
4		Теоретическое	1	Устройства ввода, вывода информации	
5-6		Практическое	2		
7		Теоретическое	1	Информация. Виды информации. Информационные процессы	
8		Теоретическое	1	Основы работы с операционной системой Windows	
9-10		Практическое	2		
11		Теоретическое	1	Прикладное программное обеспечение компьютера в соответствии с видами информации	
12-13		Практическое	2		
<b>2. Графические возможности компьютера (14 часов)</b>					
14		Теоретическое	1	Компьютерная графика	Творческий проект
15-16		Теоретическое	2	Графический редактор Paint	
17-21		Практическое	5		
22-23		Теоретическое	2	Графический редактор Krita	
24-27		Практическое	4		
<b>3. Текстовый редактор MS Word</b>					
28		Теоретическое	1	Обработка текстовой информации	Проект
29-31		Практическое	3	Набор текста. Форматирование и редактирование текста	
32		Теоретическое	1	Работа с графическими объектами	

33-35		Практическое	3		
36		Теоретическое	1	Работа с таблицами	
37-38		Практическое	2		
39		Теоретическое	1	Использование графических возможностей MS Word для создания схем и рисунков	
40-43		Практическое	4		
<b>4. Microsoft Power Point</b>					
44		Теоретическое	1	Технические средства мультимедиа	Презентация
45		Теоретическое	1	Компьютерные презентации	
46-47		Практическое	2		
48		Теоретическое	1	Работа с текстом и графикой в Microsoft Power Point	
49-57		Практическое	9		
58		Теоретическое	1	Анимация и видео в Microsoft Power Point	
59-70		Практическое	12		
71		Практическое	1	Итоговое занятие	Мониторинг
72		Практическое	1		Итоговый контроль

## Мониторинг качества знаний

1. Чем человек воспринимает информацию?

- а) ногами
- б) руками
- в) органами чувств
- г) головой

2. То, что мы слышим – это ...

- а) звук
- б) вкус
- в) обоняние
- г) осязание

3. Техническое устройство, позволяющее человеку работать с различными видами информации, которая в закодированном виде находится в его памяти – это ...

- а) лопата
- б) компьютер
- в) труба
- г) пила

4. Отметьте современные носители информации:

- а) DVD-диск
- б) береста
- в) пергамент
- г) flash-накопитель

5. Кто придумал древнеславянский алфавит?

- а) Кирилл и Мефодий
- б) Иван да Марья
- в) Алеша Попович и Добрыня Никитич
- г) Иван Царевич и Василиса Премудрая

6. Письменные источники информации – это ...

- а) магнитофон
- б) книга
- в) дневник
- г) пирог

7. Как называется информация, представленная в виде текста?

- а) числовая
- б) графическая
- в) звуковая
- г) текстовая

8. Отметьте формы представления информации о числе предметов:

- а) следы                      в) зарубки на дереве  
б) цифры                      г) буквы

9. Как называется информация, представленная в виде чисел?

- а) текстовая                  в) звуковая  
б) числовая                   г) графическая

10. С какой информацией работают с помощью абака, счет, арифмометра, калькулятора?

- а) с числовой                в) со звуковой  
б) с текстовой               г) с графической

11. Как называется память компьютера, в которой хранится закодированная информация во время его работы?

- а) внешняя                    в) девичья  
б) запасная                  г) внутренняя

12. Если заменить какую-либо букву в слове на другую, что изменится?

- а) шрифт слова                в) длина слова  
б) смысл слова                г) ничего не изменится

13. С помощью чего быстрее дойдет письмо до адресата?

- а) обычной почты            в) электронной почты  
б) самолета                    г) поезда

14. Отметьте естественные звуки:

- а) звук гитары                в) шум ветра  
б) стук молотка               г) щебетание птиц

15. Что помогает человеку хранить, обрабатывать и передавать закодированную текстовую информацию?

- а) компьютер                в) почта  
б) книга                        г) тетрадь

(итоговый контроль)

Задание 1-5. Напиши названия видов информации по способу её восприятия (с помощью органов чувств). (5б)

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_

Задание 6-7. Соедини стрелками по смыслу. (26)

Источник информации	Говорит
	Читает
	Поёт
	Наблюдает
	Смотрит
Приемник информации	Слушает
	Объясняет

Задание 8. Найди и соедини стрелкой долговечные носители информации. (16)

Носитель информации	Камень
	Флеш-карта
	Воздух
	Снег
	Бумага

Задание 9. Дополни предложение. (26)

Люди используют компьютер чтобы

---

Задание 10. Укажи порядок действий для сбора и хранения информации. (16)

	Представить информацию на носителе
	Понаблюдать за объектом
	Запомнить информацию

Задание 11-12. Соедини стрелками по смыслу. (4б)

Действия с информацией

Действия с предметами

Рисовать
Строить дом
Решать задачу
Есть яблоко
Писать
Наблюдать за котом

Задание 13-15. Представь рисунком текстом и числом информацию о том, сколько тебе лет. (3б)

Рисунок (графические данные)	Текст (текстовые данные)	Число (числовые данные)

Задание 15-16. Обработай информацию. (2б)

Представь себе треугольник и квадрат. Преобразуй свой мысленный образ в графические данные и текстовые данные.

Это графические данные	Это текстовые данные

Задание 16-17. Дополни таблицу. (4б)



Объект	Общее имя	Собственное имя	Свойства
		облепиха	
	человек		

Задание 18-19. Ответь на вопросы. (26)

а) Какое свойство указывает на форму объекта?

- круглый
- синий
- далёкий
- полезный

б) Какое свойство указывает на размер объекта

- круглый
- синий
- большой
- нужный

Задание 20-21. Дополни таблицу. (46)

Объекты	Общее свойство	Отличительное
Вишня		
Апельсин		

Задание 22-23. Дима пришел в магазин купить чистую видеокассету, чтобы записать на нее новогодний праздник. (2б)

Отметь, какую кассету следует купить Диме, если продолжительность фильма 1 час 50 мин.

\_\_\_ 30 мин

\_\_\_ 90 мин

\_\_\_ 120 мин

\_\_\_ 180 мин

\_\_\_ 240 мин

Назови объект задачи\_\_\_\_\_.

Задание 23-24. Выбери правильное утверждение. (2б)

- Компьютер служит или для хранения, или для обработки, или для передачи информации.
- Компьютер служит и для хранения, и для обработки, и для передачи информации

Задание 25-26. Выбери верный ответ. (2б)

а) Системные программы служат для

- Создания новых программ
- Обеспечения работы компьютера
- Решения задач пользователя

б) Для работы со звуком служат

- Колонки, микрофон и наушники
- Клавиатура и мышь
- Принтер и сканер

Задание 27-28. Дополни предложения. Воспользуйся словами для справки. (2б)

а) Системные\_\_\_\_\_нужны для обеспечения нормальной работы\_\_\_\_\_.

б) К системным программам относятся:\_\_\_\_\_системы,\_\_\_\_\_программы.

Слова для справки: операционные, программы, компьютера, антивирусные.

Задание 29-31. Отметь правильный ответ (✓). (3б)

Операционная система относится к группе программ

- Прикладных
- Системных
- Инструментальных

Графический интерфейс - это

- Текстовое изображение на экране
- Графическое изображение меню
- Звуковое представление данных

Утилиты – это программы

- для работы со звуком
- для управления устройствами и программами
- для тестирования и обслуживания устройств компьютера

Задание 32-34. Выбери нужное из данных для справки и допиши.(3б)

1. Локальная сеть объединяет пользователей компьютеров \_\_\_\_\_, а глобальная \_\_\_\_\_.

2. Компьютерная \_\_\_\_\_ объединяет два компьютера или более.

3. Браузер – это \_\_\_\_\_ для просмотра веб-страниц.

Слова для справок: в одном здании, во всем мире, сеть, программа.