

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Научно-технический прогресс на современном этапе характеризуется широким внедрением вычислительной техники во все сферы деятельности человека. Компьютер становится рабочим инструментом и советчиком инженера и ученого, врача и журналиста, геолога и архитектора, учителя и студента, и, наконец, ребенка.

Под компьютеризацией понимается не столько рост числа используемых компьютеров, сколько перестройка профессионального и, в определенной степени, социального мышления современного человека. В том числе и ребенка, который обязан по-новому подходить к пониманию решаемых сегодня задач, методов и средств достижения поставленных целей.

Несмотря на все большее внедрение компьютера в человеческую сферу деятельности, сначала у новичков-пользователей возникает чувство неуверенности и растерянности. Нередко дети, приходящие в объединение, не имеют элементарных представлений о компьютере, его устройстве, работе и эксплуатации. Программа **«Компьютер»** позволяет детям адаптироваться к компьютеру, открывает для них «ворота в мир информатики». Дети, посещающие объединение, приобретают уверенность и навыки общения с компьютером. Исчезает страх незнания и непонимания.

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютер» реализуется с 1992 года в МУ ДО «Дом детского творчества». Скорректирована в 2016 году с учетом основных нормативно-правовых документов регулирующих деятельность учреждений дополнительного образования, современных требований к дополнительному образованию, развивающихся потребностей обучающихся и родителей.

Программа основывается на развитии навыков работы с компьютером (восприятие информации с экрана, её анализ, управление мышью и клавиатурой), формировании понятий информации, знакомство с функциональной структурой компьютера и его основными устройствами. В процессе изучения основ компьютерной грамоты воспитанники начинают

знакомство с новым учебным предметом информатика, который в дальнейшем раскроет перед ними ещё более удивительные возможности компьютера. большинство разделов данной программы предполагает формирование у воспитанников определённых навыков. Часть из них носит ознакомительный, информационный характер. Знакомство с основными приёмами работы в среде Windows, со стандартными приложениями: для вычислений, набора и редактирования текста, а также знакомство с графическим редактором Paint, а также созданием и редактированием графических изображений с помощью графического редактора Photoshop делает программу универсальной, присваивает развивающий и образовательный характер. Также программа дает возможность соприкоснуться с миром компьютерных игр, что придает ей и досуговый и развивающий характер. Общение с компьютером оказывает существенное влияние на различные стороны психологического развития детей. Владение компьютером благотворно влияет на формирование личности ребёнка и придаёт ему более высокий социальный статус, значительно повышает самооценку ребёнка.

Когда ребенок начинает учиться, его общение становится более целенаправленным, поскольку появляется постоянное и активное воздействие педагога, с одной стороны, и других воспитанников — с другой, появляется необходимость постигать не только назначение предметов и явлений, но и их суть. От собственного представления об объекте он переходит к научному представлению о нем. Общение воспитанника с окружающими людьми вне школы также имеет свои особенности, обусловленные его новой социальной ролью. Он стремится четко обозначать свои права и обязанности и ожидает доверия старших к своим новым умениям.

Одна из важнейших задач дополнительного образования детей - формировать способность действовать и быть успешным в условиях динамично развивающегося современного общества. Всё это заставляет

задуматься о том, как сделать процесс обучения результативным в соответствии с требованиями жизни. В современных условиях для решения этой задачи применяются многочисленные инновационные технологии: метод проектов или презентаций, обучение в сотрудничестве, “портфолио ученика” и другие. Применение этих инноваций немыслимо без использования новых информационных компьютерных технологий. Компьютерные технологии обучения - это процесс подготовки и передачи информации обучаемому, средством осуществления которых является компьютер.

В объединении ведётся работа с родителями воспитанников в виде родительских собраний, которые проводятся три раза: в начале учебного года, в середине и конце учебного года, практикуются индивидуальные встречи и беседы с родителями, проводятся занятия **по правилам дорожного движения** (7 часов).

Основой программы является книга Зыкиной О.В. Компьютер для детей М.: Эскимо, 2005. Данный учебник – пособие для первого знакомства с этим чудом техники, прочно вошедшим в нашу жизнь. Информационная эпоха, в которую мы живем, требует от детей новых навыков, таких, как способность получать, оценивать и интерпретировать большое количество данных. Без компьютера в таком деле не обойтись. Первые наглядные уроки общения с компьютером разовьют логическое мышление и научат навыкам самостоятельной работы. Ребенок сможет сохранить файлы, знать и понимать устройство компьютера, пользоваться Windows и его приложениями, а также свободно перемещаться во всемирной сети Интернет. Данное пособие было переработано и модифицировано с учетом образовательных и социальных потребностей детей и родителей. В программу добавлены такие разделы как введение в изучение профессионального графического редактора **Photoshop**, оформление презентации с помощью программы **PowerPoint**, сканирование и обработка

текста с помощью программы **FineReader**. Программа изменена с учётом особенностей учреждения, возраста и уровня подготовки обучающихся.

Актуальность и отличительная особенность программы «Компьютер»:

- доступность изложенного материала для понимания учащихся младшей школьной возрастной категории;

- адаптация маленькой личности в «Мире информатики»: знания, умения и навыки, полученные учащимися на занятиях в компьютерном классе по программе, необходимы для продолжения образования и последующего освоения базового курса информатики, рассчитанного на более старший возраст;

- открытость данной программы к изменениям и способность динамично реагировать на потребности детей и родителей создает основы для осознанного выбора и освоения профессиональных программ является ее;

- возможность обучения и развития детей с ограниченными возможностями здоровья. В данном случае решаются задачи социализации детей с ОВЗ и адаптации через доступный курс обучения навыкам компьютерной грамотности.

Базовые нормативно-правовые документы, учитываемые при разработке программы:

- Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» № 273-ФЗ от 29 декабря 2012 г.;

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. N 1008 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- СанПиН 2.4.4.3172-14 от 10 сентября 2014 г.;

- Письмо Минобрнауки РФ от 11 декабря 2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»);

- Устав МУ ДО «Дом детского творчества». № 94-1/О от 27 мая 2015 года;
- Методические рекомендации по разработке дополнительных общеразвивающих программ в Московской области (Приложение к письму Министерства образования Московской области №3597/21 от 24.03.2016 г.).

ЦЕЛЬ ПРОГРАММЫ

приобретение учащимися начальных знаний в области информатики и навыков свободного управления компьютером

Задачи программы

Обучающие:

- дать знания в доступной форме по изучению основ компьютерной грамотности;
- формировать навыки в работе с компьютером современной модификации;
- научить свободному ориентированию в программном обеспечении, которое является неотъемлемой частью любой электронно-вычислительной машины.

Развивающие:

- в зависимости от целей занятия и индивидуальных особенностей детей своевременно вовлекать их в различные виды деятельности в рамках одного занятия;
- организовать продуктивную самостоятельную и групповую работу учащихся;
- развить интерес к творческой и исследовательской деятельности в информационно-технической сфере.
- развить внимательность, быстроту реакции, творческое, логическое, абстрактное мышление, развитие интеллектуальных способностей и познавательных процессов.
- расширить кругозор воспитанников в области источника получения информации;
- развить индивидуальные и творческие способности детей;
- развить навыки логического и алгоритмического стиля мышления

Воспитательные:

- воспитать чувство ответственности;
- научить детей работать в коллективе;
- воспитать доброжелательность и контактность в отношении со сверстниками;
- подготовить свободного, функционально-грамотного гражданина, способного к сотворчеству в интересах человека, общества и государства;
- создать условия для гражданско-патриотического воспитания учащихся;
- способствовать формированию гармонично развитой личности;
- создать условия для воспитания дисциплинированности, усидчивости, точности суждений;
- способствовать воспитанию личностных качеств: целеустремленности, настойчивости, самостоятельности, чувства коллективизма и взаимной поддержки, чувство такта.

Ожидаемые результаты: приобретенный учащимися объем знаний, умений, навыков, развитие технических и творческих способностей детей, умение самостоятельно пользоваться компьютером PENTIUM, свободно ориентироваться в типовых программах, программном обеспечении; умение учащихся самостоятельно использовать в учебной деятельности информационные источники, в том числе ресурсы школьной библиотеки и медиатеки; формирование элементарного умения работы на компьютере; готовности к работе с информацией с использованием средств коммуникаций; расширение круга понятий учащихся в области информатики и ИКТ.

Педагогические технологии, применяемые в процессе реализации программы

При обучении по данной программе реализуются технологии развивающего обучения (образовательная программа «Компьютер» направлена на развитие ребёнка в сфере компьютерной грамотности, начиная с младшего школьного возраста);

- Технология продуктивного обучения А.В. Хуторской. В продуктивном обучении мерой продукта становится учащийся со своими интересами, опытом и образовательными целями, а самим продуктом - выполненный им реальный проект, завершённая работа, реальная вещь. Критерий продуктивности – это наличие самостоятельного, творческого продукта деятельности конкретного учащегося, а не соответствие стандарту. Продуктом деятельности являются знания и навыки при работе на компьютере, а также детские творческие работы-шедевры, выполненные в графическом редакторе Paint;
- Технологии игрового обучения А.Н. Леонтьев (компьютерные развивающие игры, соответствующие возрастным особенностям детей позволяют развить быстроту реакции, способность к неординарным решениям, зрительную память, логику и многое другое);
- Групповые технологии по В. К. Дьяченко. Используется бригадно-лабораторный метод, метод проектов (совместно выполненная работа, как например, триптих «Дети рисуют войну...» Кубок России по художественному творчеству место в номинации Компьютерный дизайн и анимация, развивает чувство коллективизма, ответственности за товарища);
- Здоровье сберегающие технологии О.В. Петрова. В объединении большое внимание уделяется сохранению физического здоровья детей, используются различные приёмы здоровье сберегающих технологий в виде физкульт. минуток, прогулок на свежем воздухе, подвижных игр. Также важен психологический настрой в начале урока и создание благоприятного психологического климата в течение всего занятия.
- Информационно-коммуникационные технологии по В.П. Беспалько (позволяют воспитанникам осваивать ресурсы Интернета, электронной библиотеки и медиатеки, расширяют круг понятий учащихся в области информатики и ИКТ.

Программа объединения «Компьютер» рассчитана на два года обучения детей 7-11 лет. Количество часов на каждый год обучения -144 ч. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 часа. Программа **базового уровня** реализуется в течение двух лет, направлена на формирование базовых знаний, умений и навыков и предполагает занятия с постоянным составом детского объединения.

Программой предусмотрен добор учащихся в течение учебного года и на втором году обучения, по итогам прохождения собеседования/тестирования.

В программе предусматривается уровневая дифференциация, обусловленная особенностями направленности программы, спецификой освоения и индивидуальными особенностями, возможностями и потребностями детей и подростков.

Возрастные особенности учащихся

Младший школьный возраст (7- 11 лет)	Характеризуется следующими особенностями: в систему отношений появляется учитель («чужой взрослый»), который является непререкаемым авторитетом; в этом периоде ребенок впервые сталкивается с системой жестких культурных требований, предъявляемых учителем, вступая в конфликт с которым, ребенок вступает в конфликт с «обществом» (при этом он не может получить эмоциональной поддержки как в семье); ребенок становится объектом оценки, при этом оценивается не продукт его труда, а он сам; взаимоотношения со	Ведущая деятельность: учебная. Она поворачивает ребенка на самого себя, требует рефлексии, оценки того, "чем я был" и "чем я стал".	Новообразования: 1. формирование теоретического мышления; 2. рефлексия как осознание своих собственных изменений;. 3. способность к планированию. Интеллект опосредует развитие всех остальных функций: происходит интеллектуализация всех психических процессов, их осознание и произвольность. Так, память приобретает ярко выраженный познавательный характер. Это связано с тем, что ребенок, начинает осознавать особую мнемическую задачу и отделяет эту задачу от всякой другой. Во-вторых, в младшем школьном возрасте идет интенсивное формирование приемов запоминания. В области восприятия происходит
--	--	---	--

	сверстниками переходят из сферы личных предпочтений в сферу партнерских; преодолевается реализм мышления, что позволяет видеть закономерности, не представленные в плане восприятия;		переход от непроизвольного восприятия дошкольника к целенаправленному произвольному наблюдению за объектом, подчиняющемуся определенной задаче. Происходит также развитие волевых процессов.
--	--	--	--

Режим занятий. Согласно Инструкции по технике безопасности в компьютерном классе, написанной на основании Сборника приказов и инструкций Министерства просвещения РСФСР от 15.05.88 года, занятия в объединении проводятся два раза в неделю длительностью один академический час каждое занятие для учащихся первого года обучения и два раза в неделю длительностью два академических часа каждое занятие для учащихся второго года обучения (см. Типовой учебный план средней образовательной школы на изучение «Основ информатики и электронно-вычислительной техники»). Количество учащихся в группе строго соответствует числу компьютеров в классе, то есть за одним компьютером должен заниматься один ребенок, так как недопустимо занятие 2-3 человек за одним дисплеем ввиду нарушения угла видения у детей. Так как компьютеров в классе семь, то количество воспитанников в группе также семь человек. Форма занятий в объединении *индивидуально-групповая*, так как количество детей в группе позволяет заниматься как со всей группой, так и индивидуально с каждым учащимся. Программа составлена с учетом возрастных особенностей детей и согласно пройденному школьному материалу. В программе учтены все основные положения статей закона «Об образовании» Российской Федерации, Конвенции о правах ребенка и Устава Дома детского творчества.

Способы проверки ожидаемых результатов, предусмотренных программой, это устные опросы, письменные опросы, беседа, наблюдения, самостоятельные работы, участие в конкурсах различного уровня, выставка работ, соревнования.

По окончании изучения определённой темы для проверки усвоения материала проводятся самостоятельные работы на пройденный материал, как-то: обработка фрагмента текста, выполнение открытки, рекламы, выполнение таблицы в виде объявления, кроссворда, календаря и тому подобное. На закрепление материала воспитанникам предлагается выполнить задания-тесты: разгадать кроссворд, собрать пазлы. Кроме того, учащиеся выполняют работы для участия в выставках, фестивалях, выполняют открытки для ветеранов Великой Отечественной Войны, учителей, что позволяет закрепить материал и одновременно сделать подарок. Формы подведения итогов предусматривают проведение тестирования, творческие работы, а также участие в районных, областных и других мероприятиях.

Виды контроля и механизм оценки достижений обучающихся:

вводный контроль - в начале каждого занятия, направленный на повторение и закрепление пройденного материала. Вводный контроль может заключаться, как в форме устного опроса, так и в форме выполнения практических заданий;

текущий контроль - в процессе проведения занятия, направленный на закрепление технологических правил решения изучаемой задачи;

тематический контроль проводится по завершении изучения раздела программы в форме устного опроса и в форме выполнения самостоятельных работ;

годовой контроль - в форме выполнения годовых авторских работ по изученным в течение года разделам программы, участие в конкурсах различного уровня;

итоговый контроль - по окончании изучения всей программы.

Диагностика достижений обучающихся
Основные критерии оценки результатов

Знания и умения	Низкий уровень 1-3 балла	Средний уровень 4-6 баллов	Высокий уровень 7-10 баллов
способность к усвоению материала	Усваивает материал после нескольких объяснений	Усваивает новый материал сразу после объяснения	Активно участвует в усвоении нового материала
осмысленность действий	Не всегда понимает поставленную задачу	Понимает поставленную задачу и успешно выполняет ее	Полностью понимает поставленную задачу и импровизирует при ее выполнении
самостоятельность работы	Работает с подсказкой педагога	Работает самостоятельно при незначительном участии педагога	Работает самостоятельно и всегда пытается оказать помощь другим воспитанникам.
разнообразие освоенных задач	Не все и не всегда осваивает поставленные задачи	Практически осваивает весь учебный материал	Успешно осваивает учебный материал и заинтересован в познании нового
способность к коллективному творчеству	Неинициативен. Вяло участвует в коллективной работе	Активно участвует в коллективной работе.	Активно участвует в коллективной работе с задатками лидера и «мозгового центра»
умение представить и защитить свою работу	Не способен представить и защитить свою работу	Способен представить и защитить свою работу	Выразительно представляет и защищает свою работу и активно участвует в дискуссии

Компьютерные игры

Немаловажную роль в программе играют компьютерные игры. Известно, что познание жизни и окружающего мира у детей начинается именно с игр. Это могут быть и спортивные игры, игры с куклами, настольные развивающие игры и т.д. Играя в ту или иную игру, ребенок, да и взрослый, получают дополнительную информацию и эмоциональный заряд. Возникает целый ряд новых детских возможностей, тесно связанных с овладением воспитанников компьютерными играми (исследование, мысленное

конструирование, сюжетная игра, творческое экспериментирование и т. д.)

Вспомним слова великого математика Пифагора: «Жизнь подобна игрищам: иные приходят на них состязаться, иные – торговать, а самые счастливые – смотреть!» Компьютерные игры («бродилки», «стрелялки», стратегия, приключения головоломки и т.п.) несут огромную умственную, эмоциональную и развивающую нагрузку. Благодаря компьютерным играм у детей развивается быстрота реакции, зрительная память, логика, свобода и уверенность в общении с компьютером.

Однако не следует забывать, что чрезмерное увлечение разного рода электронными играми может быть опасно. Речь идет о психологической опустошенности, о сужении кругозора, о многих других немаловажных моментах, как-то раздраженности, агрессивности, утомленности и т.

УЧЕБНЫЙ ПЛАН ПЕРВЫЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Тема	Теория	Практика	Кол-во часов (общ.)	Формы аттестации (контроля)
1.	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности, изучение ПДД. Компьютер PENTIUM: устройство, режим работы, эксплуатация. Операционная система Windows. Файлы и папки.	6	20	26	Устный, письменный опрос
2.	Графический редактор PAINT (выполнение индивидуального рисунка)	10	24	34	Творческая работа (рисунок)
3.	Текстовый редактор Microsoft Word работа с текстами и таблицами). Программа WordArt (оформление открыток, реклам, визиток).	16	60	76	Устный, письменный опрос Самостоятельная работа Творческая работа
4.	Компьютерные игры	-	6	6	работа (плакат)
5.	Итоговые занятия	-	2	2	
Всего		32	112	144	

ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Тема	Теория	Практика	Кол- во часов (общ.)	Формы аттестации (контроля)
1.	Инструктаж по технике безопасности, изучение ПДД.	7	-	7	Устный опрос
	Программа MICROSOFT OFFICE POWER POINT (создание презентации)	4	16	20	Творческая работа
2.	Графический редактор PHOTOSHOP - создание, выделение, перемещение; - цветокоррекция; - сканирование и обработка изображений, реставрация фотографий - сканография	6 2 2 2	18 12 18 19	24 14 20 11	Устный, письменный опрос Самостоятельная работа Творческая работа
3.	Программа FINE READER (сканирование и обработка текста)	4	16	20	Самостоятельная работа
4.	Введение в Internet. Поиск информации в Internet	4	12	16	Устный опрос
5.	Компьютерные игры	2	8	10	
	Итоговые занятия	-	2	2	
	Всего	33	111	144	

СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

І ГОД ОБУЧЕНИЯ

Компьютер PENTIUM (26 ч.)

Теория (6ч.) Основные понятия Windows. Клавиатура. Рабочий стол. Панель задач. Иконки. Главное меню. Работа с окнами. Инструктаж по технике безопасности. Изучение правил дорожного движения.

Практика (20ч.) Перемещение окна, изменение размера окна. Запуск программ (главное меню ПУСК). Стандартные программы Блокнот, Калькулятор, Игры). Программа Проводник. Файлы и папки. Создать папку. Переименовать (удалить) файл (папку).

Графический редактор PAINT (34 ч.)

Теория (10 ч.) Панель задач. Текстовое меню. Панель инструментов. Палитра красок. Рисунок. Сохранение рисунка.

Практика (24 ч.) Редактирование рисунка. Выполнение заданий по теме. Выполнение индивидуального рисунка.

Текстовый редактор Microsoft Word (76 ч.)

Теория (16 ч.) Возможности текстового редактора: набрать текст, маркировка (выделение) текста; сохранить файл, копировать файл; форматирование текста (изменение внешнего вида текста или его фрагмента, например, начертания шрифтов); сохранить, копировать и перемещать фрагменты текста; выравнивание, автоматическая расстановка переносов; проверка орфограмм; колонтитулы; список, сортировка; рамка вокруг текста; вставка рисунка, символа; колонки; фигурная надпись, заголовок; работа с таблицами.

Практика (60 ч.) Работа с текстом – набор и редактирование. Оформление открыток, поздравлений, реклам, плакатов, визиток. Составление таблицы. Виды таблиц. Оформление таблицы. Выполнение задания по теме.

Итоговые занятия (практика 2 ч.) Выполнение творческой работы по итогам пройденного материала (рисунок, открытка, плакат, календарь, кроссворд). Диагностика теоретических знаний и практических навыков.

II ГОД ОБУЧЕНИЯ

Графический редактор PHOTOSHOP (36 ч.)

Теория (6 ч.) Изучение возможностей графического редактора: меню (Файл, Редактирование, Изображение, Слои, Фильтры, Выбор, Окно), панель инструментов, панель атрибутов инструмента.

Практика (30 ч.) Adobe Photoshop — растровый графический редактор, разработанный и распространяемый фирмой Adobe Systems. Этот продукт является лидером рынка в области коммерческих средств редактирования растровых изображений, и наиболее известным продуктом фирмы Adobe. Часто эту программу называют просто Photoshop (Фотошоп). Программа для обработки растровой графики. Поддерживается множество графических

форматов. Adobe Photoshop позволяет как создавать новые изображения, так и редактировать их. Adobe Photoshop применяют для создания фотореалистических изображений, работы с цветными сканированными изображениями, ретуширования, цветокоррекции, коллажирования, трансформации графики, цветоделения и т.д. Adobe Photoshop располагает всеми методами работы с точечными изображениями, при этом имеет возможность работы со слоями и использует контуры. Adobe Photoshop является безусловным лидером среди профессиональных графических редакторов за счет своих широчайших возможностей, высокой эффективности и скорости работы. Программа предоставляет все необходимые средства для коррекции, монтажа, подготовки изображений к печати и высококачественного вывода.

Выполнение заданий по темам:

- создание, выделение, перемещение;
- цветокоррекция;
- сканирование и обработка изображений, фотографий;
- реставрация поврежденных изображений, фотографий
- сканография (картина, выполненная на сканере).

Программа MICROSOFT OFFICE POWER POINT (10 ч.)

Теория (2 ч.)Изучение возможностей программы MICROSOFT OFFICE POWER POINT: меню (Вставка, Дизайн, Переходы, Анимация, Показ слайдов, Рецензирование),

Практика (8 ч.)создание презентации при помощи возможностей данной программы и с использованием наработанного ранее материала в виде сканированных фотографий и изображений.

Создание презентации: Создание нового слайда. Выбор оформления слайда.

Графическое оформление:

- Выбор фона.
- Добавление надписи, рисунка и т.д.
- Форматирование надписи, рисунка и т.д.

Настройка анимации:

- Встроенная анимация.
- Настройка анимации вручную: а) выбор эффекта; б) настройка звука; в) настройка времени.
- Показ слайдов.

Программа FINE READER (6 ч.)

Теория (2 ч.) Изучение возможностей программы FINE READER

Практика (4 ч.) Работа со сканерами **hp scanjet 2300c, Genius Color-Page-Vivid 4**. Сканирование текста, обработка текста, сохранение исправленного текста в нужном формате. Выполнение задания по теме.

ABBY FineReader позволяет ввести документ одним нажатием на кнопку Scan&Read, не вдаваясь в подробности работы программы. Распознанный текст можно передать в текстовый редактор или электронную таблицу, сохранить в форматах RTF, DOC, Word XML (при сохранении в Microsoft Office 2003), PDF и HTML с полным сохранением оформления документа или передать в базу данных.

Введение в Internet (6 ч.)

Теория (2 ч.) История и принципы построения глобальной сети Internet. Понятие провайдера. Способы подключения к сети. Программы-обозреватели. Понятие обозревателя, обзор основных обозревателей. Интерфейс окна обозревателя. WWW. Адресация в сети Internet. Понятие URL. FTP.

Практика (4 ч.) Поиск информации в Internet. Сохранение информации из Интернет. Сохранение страницы целиком, сохранение части страницы, сохранение отдельного рисунка Принципы работы и задачи поисковых систем. Обзор российских и зарубежных поисковых систем.

Итоговые занятия (Практика 2 ч.) Выполнение творческой работы по итогам пройденного материала (изображение, сканография, презентация). Диагностика теоретических знаний и практических навыков.

Учебно-методический материал

- книги и журналы по информатике;
- диски с прикладными программами.

Перечень оборудования

<i>Наименование</i>	<i>Количество</i>
Компьютеры PENTIUM-IV (полностью укомплектованные) Принтер лазерный Samsung ML 1210 Сканер hp scanjet 2300c	7 шт. 1 шт. 1 шт. 1 шт.

Методическое обеспечение программы «Компьютер»

Раздел или тема занятия	Форма занятия	Приемы и методы	Дидактический материал, ТСО	Формы подведения итогов
<i>Вводное занятие</i>	Беседа Диагностика, игры на сплочение группы	Рассказ, консультация, психологические и социологические методы, игровые методы	Диагностический инструментарий	Рефлексия Наблюдение Опрос
<i>Графический редактор Paint</i>	Лекция Комбинированное занятие Диагностика Компьютерные игры	Рассказ, консультация, психологические и социологические методы, игровые методы Исследовательский, коллективно-групповой	Диагностический инструментарий, Карточки с вопросами и заданиями, кроссворды	Рефлексия Наблюдение Опрос
<i>Текстовый редактор MicrosoftOffice Word</i>	Лекция Традиционное занятие Диагностика Компьютерные игры	Рассказ, консультация, психологические и социологические методы, игровые методы Исследовательский, коллективно-групповой	Диагностический инструментарий, Карточки с вопросами и заданиями, кроссворды	Рефлексия, Наблюдение Опрос
<i>Программа MicrosoftOfficePow erPoint</i>	Лекция Традиционное занятие Диагностика Компьютерные игры	Рассказ, консультация, психологические и социологические методы, Исследовательский, коллективно-групповой	Диагностический инструментарий, Карточки с вопросами и заданиями	Рефлексия, Наблюдение Опрос
<i>Графический редакторPhoto</i>	Лекция Традицион	Рассказ, консультация, психологические и	Диагностический	Рефлексия, Наблюдение

Shop	ное занятие Диагностик а Компьютер ные игры	социологические методы, Исследовательский, коллективно-групповой	инструмента рий, Карточки с вопросами и заданиями	Опрос Контрольный опрос
Программа FineReader	Лекция Традицион ное занятие Диагностик а Компьютер ные игры	Рассказ, консультация, психологические и социологические методы, Исследовательский, коллективно-групповой	Диагностиче ский инструмента рий, Карточки с вопросами и заданиями	Рефлексия, Наблюдение Опрос Контрольный опрос

Список литературы:

1. Microsoft Excel для детей Компания «Одиссей», 2006.
2. Microsoft Word для детей Компания «Одиссей», 2006.
3. Аверкин Ю.А., Матвеева Н.В. Дидактические материалы для организации тематического контроля по информатике в начальной школе. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2004. – 477 с.: ил.
4. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. – Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.
5. Детский сад/ научно-методический журнал для педагогов и родителей от А до Я № 1 (01)2003 г., стр.63.
6. Дополнительное образование № 11, 2001, стр.54
7. Зыкина О.В. Компьютер для детей. – М.: Эскимо, 2005. -112с., ил.
8. Информатика. 5-7 классы: материалы к урокам / авт. – сост. С.В. Сидорова. – Волгоград: Учитель, 2010. – 128 с.
9. Е.А. Кубичев «ЭВМ в школе» М.: «Педагогика», 1986
10. Леонтьев В.П. Детская компьютерная энциклопедия. – М.: ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2005 г. – 175 с.: ил. – (Новейшая энциклопедия).
11. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2001. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2001. – 847 с.: ил.
12. Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
13. В.А. Каймин, В.М. Питеркин, А.Г. Уртминцев Учебное пособие и сборник задач с решениями. Информатика. М.: «Бридж», 1994
14. Окулов С.М. Информатика: Развитие интеллекта школьников. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 212 с., ил.
15. Первин Ю.А. Методика раннего обучения информатики: Методическое пособие – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.-228 с.: ил.
16. «Компьютер – это просто!» Тверь, «Мир книги», 2002
17. Рыбьякова О.В. Информационные технологии на уроках в начальной школе. – Волгоград: Учитель, 2008. – 223 с.: ил.
18. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 1 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 144 с.: ил.
19. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 2-4 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 496 с.: ил.

20. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 2-4 классов.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005. 496 с.: ил.
21. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 220. – 272 с.: ил.
22. Хребтов В.А. Информатика для младших школьников. – СПб.: Издательский Дом «Литера», 2006. – 64 с.

Литература для детей и родителей

1. Весёлые пальчики. Клавиатурный тренажёр. Компания «Одиссей», 2007.
2. Информатика. Увлекательная программа-тренажёр для детей.
3. Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
4. Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
5. Microsoft Word для детей. Компания «Одиссей», 2006.
6. Microsoft Excel для детей. Компания «Одиссей», 2006.
7. Леонтьев В.П. Детская компьютерная энциклопедия. – М.: ОЛМА-ПРЕСС образование, 2005. – 175 с.: ил. – (Новейшая энциклопедия).
8. Симонович С.В. Весёлая энциклопедия по компьютерам и информатике. – СПб.: Питер, 2005. – 224 с.: ил.
9. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 220 – 272 с.: ил.
10. Хребтов В.А. Информатика для младших школьников. – СПб.:Издательский Дом «Литера», 2006. – 64 с