

**Управление образования городского округа Клин**

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**

**СОГЛАСОВАНО**  
с педагогическим советом  
протокол № 1  
от 28.08.2024 г.

**УТВЕРЖДАЮ**  
Директор \_\_\_\_ Л.В. Марина  
Приказ от 02.09.2024 г. № 59-1

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

**«КОМПЬЮТЕР»**

(стартовый, базовый уровень)

**Возраст обучающихся: 7-11 лет**

**Срок реализации: 2 года**

**Автор-составитель:**  
**Зыкина Н.Е.**  
педагог дополнительного образования

**г. Клин, 2024 г.**

## 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 МБУДО **«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»**. Скорректирована в 2024 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 обучающихся 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 даёт возможность соприкоснуться с миром компьютерных игр, что придаёт 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 немислимо 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 учащихся 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.: Эскиммо, 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:**

1. Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29 декабря 2012 № 273 (в редакции Федерального закона от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся»);

2. Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 г. N 996-р «Об утверждении Стратегии развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»;

3. Концепция развития дополнительного образования детей (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022г № 678-р);

4. Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования», утвержденная постановлением Правительства Российской Федерации от 26 декабря 2017 г. №1642;
5. Постановление от 28 сентября 2020 года N 28 Об утверждении санитарных правил 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организации воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи"
6. Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (утверждены приказом Министерства образования и науки РФ от 22.09.2015 №1040)
7. Приказ Министерства просвещения РФ от 09.11.2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
8. Об изучении правил дорожного движения в образовательных учреждениях Московской области (Инструктивное письмо МОМО от 26.08.2013 №10825-13в/07)
9. Устав МБУДО «ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА» (утвержден Приказом Управления образования Администрации городского округа Клин № 130-3/О от 23.08.2022)
10. Распоряжение министерства просвещения РФ от 21 июня 2021 г. n p-126 «Об утверждении ведомственной целевой программы "развитие дополнительного образования детей, выявление и поддержка лиц, проявивших выдающиеся способности"

### **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

<p><b>Младший школьный возраст</b> (7- 11 лет)</p>	<p><b>Характеризуется следующими особенностями:</b> 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 сверстниками переходят из сферы личных предпочтений в сферу партнерских; преодолевается реализм мышления, что позволяет видеть закономерности, не представленные в плане восприятия;</p>	<p><b>Ведущая деятельность:</b> учебная. Она поворачивает ребенка на самого себя, требует рефлексии, оценки того, "чем я был" и "чем я стал".</p>	<p><b>Новообразования:</b> 1. формирование теоретического мышления; 2. рефлексия как осознание своих собственных изменений;. 3. способность к планированию.</p> <p>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 переход от произвольного восприятия дошкольника к целенаправленному произвольному наблюдению за объектом, подчиняющемся определенной задаче. Происходит также развитие волевых процессов.</p>
--	--	---	--

**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.

**В результате освоения стартового уровня программы обучающийся должен:**

- владеть терминологией и уметь выполнять основные операции в системе «Windows»;
- уметь создавать и обрабатывать изображения
- уметь применять технологии обработки текстовой информации.
- уметь создавать презентации и слайдшоу.

**В результате освоения базового уровня программы обучающийся должен:**

- уметь работать с графической информацией;

- знать основные программные продукты, предназначенные для работы с графической информацией,
- уметь работать с векторной информацией.
- уметь создавать слайдшоу и презентации.
- уметь работать с настольными издательскими системами.
- уметь создавать двухмерные анимационные ролики
- знать основы программирования.

**Диагностика достижений обучающихся  
Основные критерии оценки результатов**

<b>Знания и умения</b>	<b>Низкий уровень 1-3 балла</b>	<b>Средний уровень 4-8 баллов</b>	<b>Высокий уровень 9-10 баллов</b>
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 (плакат)
4.	Компьютерные игры	-	6	6	
5.	Итоговые занятия	-	2	2	
<b>Всего</b>		<b>32</b>	<b>112</b>	<b>144</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

### I 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.

## ВТОРОЙ ГОД ОБУЧЕНИЯ

№ п/п	Тема	Теория	Практика	Кол- во часов (общ. )	Формы аттестации (контроля)



1.	Инструктаж по технике безопасности, изучение ПДД. Программа <b>MICROSOFT OFFICE POWER POINT</b> (создание презентации)	7 4	- 16	7 20	Устный опрос Творческая работа
2.	Графический редактор <b>PHOTOSHOP</b> - 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 <b>FINE READER</b> (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	
	<b>Всего</b>	<b>33</b>	<b>111</b>	<b>144</b>	

## 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.

ABBYY 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 инструментальный	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 инструментальный, 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 инструментальный, Карточки с вопросами и заданиями, кроссворды	Рефлексия, Наблюдение Опрос
<i>Программа MicrosoftOfficePowerPoint</i>	Лекция Традиционное занятие Диагностика Компьютерные игры	Рассказ, консультация, психологические и социологические методы, Исследовательский, коллективно-групповой	Диагностический инструментальный, Карточки с вопросами и заданиями	Рефлексия, Наблюдение Опрос
<i>Графический редактор Photo Shop</i>	Лекция Традиционное занятие Диагностика Компьютерные игры	Рассказ, консультация, психологические и социологические методы, Исследовательский, коллективно-групповой	Диагностический инструментальный, Карточки с вопросами и заданиями	Рефлексия, Наблюдение Опрос Контрольный опрос
<i>Программа</i>	Лекция	Рассказ, консультация,	Диагностический	Рефлексия,

<i>FineReader</i>	Традиционное занятие Диагностика Компьютерные игры	психологические и социологические методы, Исследовательский, коллективно-групповой	ский инструментальный, Карточки с вопросами и заданиями	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, 200. – 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