Государственное общеобразовательное учреждение

«Черновская специальная (коррекционная) школа-интернат»

Утверждено Педагогическим Советом

Протокол №___от_____20__

Директор _____ Е.А. Перфильева

Дополнительная общеразвивающая программа объединения «КОМПЬЮТЕРНЫЙ КЛАСС»

Направленность: ТЕХНИЧЕСКАЯ.

Уровень: БАЗОВЫЙ.

Возраст детей: 11-17 лет.

Общее количество часов: 544 часа.

Срок реализации: 5 лет.

Разработчик: педагог
дополнительного образования
Аленкин Федор Александрович.

Чита

Пояснительная записка.

Настоящая программа разработана в соответствии с:

- Законом Российской Федерации от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ “Об образовании в Российской Федерации ”.
- Федеральным законом Российской Федерации от 24 июля 1998 г. № 124-ФЗ “ Об основных гарантиях прав ребёнка в Российской Федерации ”.
- Санитарно-эпидемиологическими правилами и нормативами СанПиН 2.4.2.3286-15 “ Санитарноэпидемиологические требования к условиям и организации обучения и воспитания в организациях, осуществляющих образовательную деятельность по адоптированным основным общеобразовательным программам для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья ” (утверждены постановлением Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 10 июля 2015 г. №26).
- Приказом Минобрнауки России от 30 августа 2013 г. №1015 г. Москва “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по основным общеобразовательным программам-образовательным программам начального общего, основного общего и среднего общего образования” (в ред. От 17 июля 2015 г.).
- Федеральным перечнем учебников, рекомендованных Минобрнауки России к использованию в образовательном процессе в общеобразовательных учреждениях, на текущий учебный год.
- Уставом ГОУ “Черновская специальная (коррекционная) школа- интернат”.

Профиль программы.

Современные требования общества к развитию детей с ОВЗ, диктуют необходимость более полно реализовывать идею индивидуализации обучения.

Направленность программы – Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерный класс» по содержательной, тематической направленности является **технической**, по функциональному предназначению –информационно развивающей; по форме организации – групповой.

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерный класс» ***направлена на получение основных информационно-коммуникационных компетентностей (овладение учащимися навыками работы на компьютере, умением работать с различными видами информации и освоение основ проектно-творческой деятельности) и развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий.***

Новизна:

Данная образовательная программа педагогически целесообразна, т.к. при ее реализации обучающийся сможет сам сформулировать задачи, новые

знания теории помогут ему в процессе решения творческих заданий.

В специальной коррекционной школе изучение компьютера приобретает большую ценность в связи с тем, что расширяется поле методов и приемов коррекционно-развивающего обучения (обучение чтению, грамотности, счетным операциям и т.д.).

Умение выделить систему понятий, представить их в виде совокупности атрибутов и действий, описать алгоритмы действий и схемы логического вывода (то есть то, что и происходит при информационно-логическом моделировании) улучшает ориентацию ребенка в любой предметной области и свидетельствует о его развитом логическом мышлении, что играет большую роль при обучении детей с ограниченными возможностями здоровья.

Учитывая специфические трудности обучения, обусловленные структурой дефекта учащихся с ОВЗ, для которых характерны: слабость ориентировочной деятельности, недостаточная развитость сенсорных процессов, мелкой моторики, аналитико-синтетической деятельности, не сформирована учебная мотивация, общение детей с компьютером начинается с компьютерных игр.

Одной из важнейших функций компьютерных игр является обучающая. Компьютерные игры составлены так, что ребенок может представить себе не единичное понятие или конкретную ситуацию, а получить обобщенное представление обо всех похожих предметах или ситуациях, что позваляет развивать такие важные операции мышления как обобщение и классификация.

Ребенок с нарушением интеллекта, играя на компьютере, начинает понимать, что предметы на экране - это не реальные вещи, а только знаки этих реальных вещей. Таким образом, у детей начинает развиваться так называемая знаковая функция сознания, то есть понимание того, что, есть несколько уровней окружающего нас мира - это и реальные вещи, и картинки, схемы, слова или числа и т.д.

В процессе занятий детей на компьютерах улучшаются их память и внимание. Компьютер передает информацию в привлекательной для ребенка форме, что не только ускоряет запоминание содержания, но и делает его осмысленным и долговременным.

Занятия детей на компьютере имеют большое значение не только для развития интеллекта, но и для развития их моторики. Дети учатся нажимать пальцами на определенные клавиши, что развивает мелкую мускулатуру рук. Во время занятий дети делают много мелких и сложных движений пальцами, что обеспечивает больше участков мозга включаться в работу. Чем внимательнее ребенок всматривается в то, над чем работает, тем больше пользы его мозгу. Межанализаторные связи позволяют задействовать компенсаторные механизмы. Вот почему так важно формирование моторной координации и координации совместной деятельности зрительного и моторного анализаторов, что с успехом достигается при работе на компьютерах.

Общение с ПК вызывает у детей живой интерес, сначала как игровая деятельность, а затем и как учебная. Этот интерес и лежит в основе формирования таких важных структур, как познавательная мотивация, произвольные память и внимание.

Компьютерные игры учат детей преодолевать трудности, контролировать выполнение действий, оценивать результаты. Благодаря компьютеру становится эффективным обучение целеполаганию, планированию, контролю и оценки результатов самостоятельной деятельности ребенка, через сочетание игровых и неигровых моментов. Ребенок входит в сюжет игр, усваивает их правила, подчиняя им свои действия, стремиться к достижению результатов. Кроме того, практически во всех играх есть свои герои, которым нужно помочь выполнить задание. Таким образом, компьютер помогает развить не только интеллектуальные способности ребенка, но и воспитывает волевые качества, такие как самостоятельность, собранность, сосредоточенность, усидчивость, а так, же приобщает ребенка к сопереживанию, помощи героям игр, обогащая тем самым его отношение к окружающему миру.

Актуальность программы в том, что программа позволяет педагогу концентрировать внимание на индивидуальности каждого обучающегося, помогает развитию личности через техническое творчество. Занятия в объединении «Компьютерный класс» стимулируют творческую деятельность, создают условия для развития личностных качеств обучающихся.

Актуальность программы обусловлена тем, что в современное время дети учатся по развивающим технологиям, где логическое мышление является основой.

Цель программы: развитие поэтапного логического мышления, алгоритмического мышления обучающихся, наблюдательности. Сформировать информационную культуру личности обучающихся, способных к творческому самовыражению через овладение компьютерных программ. Формирование у обучающихся навыков работы на компьютере, умение работать с различными видами информации окружающего мира и применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни.

Реализация программы предполагает решение задач дополнительного образования по ИКТ:

Предметные задачи:

1. Научить правилам работы на компьютере и правилам поведения в компьютерном классе;

2. Формировать навыки работы с клавиатурой, мышью при работе с

прикладными программами: Microsoft Power Point, текстовом редакторе Microsoft Word, графическом редакторе Paint и др.

3. Выработать умения сохранить нужную информацию на жестком диске; найти нужную информацию на жестком диске и в Интернете; создать, сохранить, отредактировать и распечатать текст, рисунок; инсталлировать игровую программу (принцип «PLUG and PLAY» - «Подключи и играй»).

4. Познакомить с играми-тренажерами, флеш-играми, обучающими программами, электронными пособиями, с целью повторения, закрепления знаний и навыков, полученных на уроках русского языка, литературы, математики и др.

5. Научить выполнять практически значимые работы: написание деловых бумаг, особенности их создания и оформления, изготовление визиток, поздравительных открыток, школьных информационных публикаций (выпуск школьной газеты, листовок, объявлений), подготовка печатных и электронных материалов для социально-значимых проектов (школьных, городских);
6. Научить решать расчетные задачи, содержание которых продиктовано потребностями сегодняшнего дня (конвертирование денег, оплата коммунальных услуг и т.д.).

Метапредметные задачи:

1. Корригировать и развивать мыслительную деятельность: операции анализа и синтеза; обобщения и сравнения; абстрагирования и умозаключения, выявление главной мысли.
2. Развивать творческий и рациональный подход к решению поставленных задач.
3. Корригировать развитие мелкой моторики, зрительное восприятие, переключение внимания, объём запоминаемого материала, через компьютерные задания, игры, тренажеры.

Личностные задачи:

1. Учить пониманию того, что мнения, отличные от собственного, имеют право на существование, интерес к различиям в точках зрения, стремление к учету и координации различных мнений в общении и сотрудничестве.
2. Воспитывать умения работать в минигруппе, культуру общения, ведение диалога.
3. Учить настойчивости, собранности, организованности, аккуратности.

4. Воспитывать бережное отношение к школьному имуществу.

5. Формировать навыки здорового образа жизни.

Возраст детей, участвующих в реализации дополнительной

общеразвивающей программы.

Данная программа разработана для обучающихся 5-9 классов (11-17 лет), обучающихся по программе VIII вида. Условиями отбора детей в кружок является желание заниматься.

Объем и срок освоения программы.

Сроки реализации дополнительной общеразвивающей программы.

Данная рабочая программа занятий в кружке «Компьютерный класс» рассчитана на 5 лет обучения: 5-8 класс по 102 часа, 9 класс – 136 часов в неделю. Объём часов, отпущенных на занятия: 5,6,7,8 кл. - 3 часа в неделю, 9 кл. – 4 часа в неделю, продолжительность занятий 60 минут.

Состав группы не более 6 человек.

Форма обучения –очная.

Схема занятий кружка «Компьютерный класс»

Каждое занятие строится по плану:

5-10 минут - организационное время, повторение правил ТБ и правил поведения в компьютерном классе;

15 минут – объяснение нового материала с демонстрацией через проектор (ПАК);

10 - 15 мин - практическая работа за компьютером;

5 мин - гимнастика для глаз;

20 мин - игровой блок;

5 мин - анализ занятия.

Во время физкультминутки делаются физические упражнения для снятия общего напряжения и усталости глаз. Проводится регулярное проветривание кабинета.

Кабинет соответствует санитарным и гигиеническим нормам и отвечает правилам техники безопасности и противопожарной безопасности.

Работа с воспитанниками строится на взаимном сотрудничестве, на основе уважительного, искреннего, деликатного и тактичного отношения к личности ребенка.

Важный аспект в обучении – индивидуальный подход. Индивидуальный подход в нашей работе создает наиболее благоприятные возможности для развития познавательных сил, активности, склонностей и дарования каждого учащегося в объединении.

Перед воспитанниками ставится цель аккуратно и правильно выполнять задания, соблюдая последовательность выполнения всех операций.

Сначала выявляются первоначальные навыки и умения в специальных заданиях, далее элементарные упражнения перерастают в более сложные, идет пополнение багажа знаний и умений, все больше подключается творчество детей.

Методические материалы

Формы и режим занятий.

Основной формой обучения по данной программе является практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами её организации служат практические работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с информацией и компьютером как инструментом обработки информации.

На каждом этапе обучения выбирается такой объект или тема работы для обучающихся, который позволяет обеспечивать охват всей совокупности рекомендуемых в программе практических умений и навыков. При этом учитывается посильность выполнения работы для обучающихся соответствующего возраста, его общественная и личностная ценность, возможность выполнения работы при имеющейся материально-технической базе обучения.

Большое внимание обращается на обеспечение безопасности труда обучающихся при выполнении различных работ, в том числе по соблюдению правил электробезопасности.

Личностно-ориентированный характер обеспечивается посредством предоставления обучающимся в процессе освоения программы возможности выбора личностно или общественно значимых объектов труда. При этом обучение осуществляется на объектах различной сложности и трудоёмкости, согласуя их с возрастными особенностями обучающихся и уровнем их общего образования, возможностями выполнения правил безопасного труда и требований охраны здоровья детей.

При реализации программы используются:

Формы работы:

-Беседы с демонстрацией информационных объектов.
-Консультации – индивидуальные, групповые.
-Самостоятельная работа обучающихся.
-Групповая работа обучающихся.

Методы обучения:

-Словесный – рассказ, беседа, объяснение, убеждение, поощрение.
-Наглядный – демонстрация информационных объектов, алгоритмов работ, показ приёмов работы.
-Практический – самостоятельное выполнение заданий по алгоритму.
-Аналитический – наблюдение, сравнение с оригиналом, самоконтроль, самоанализ, взаимоанализ, опрос.

Методы воспитания:

-Метод организации воспитывающей среды (чистота, порядок, красота, уют, внешний вид педагога – основные характеристики предметной среды компьютерного класса).
-Метод организации воспитывающей деятельности, то есть взаимодействия со средой (доверительный и уважительный стиль общения, культура речи,

атмосфера принятия человека и доброго отношения друг к другу).

Методы воспитательного воздействия:

-Убеждение.
-Приучение.
-Пример
-Поощрение.

ФОРМА АТТЕСТАЦИИ.

Формы, виды и приемы проверки знаний и умений обучающихся

Исходя из целей общеобразовательной программы, задач обучения и ожидаемых результатов, разработаны следующие формы отслеживания результативности обучения:

-в общеобразовательном аспекте – методы устного контроля, самостоятельные практические работы;

-в развивающем аспекте - систематическое тестирование логического мышления и математических способностей, наблюдение;

-в воспитательном аспекте – наблюдение и фиксирование изменений в личности и поведении учащегося с момента поступления и по мере включения в образовательную деятельность.

Предусматривается выполнение определённого количества практических работ. Текущий контроль уровня освоения материала осуществляется по результатам выполнения обучающимися практических заданий. Итоговый контроль реализуется в форме защиты итоговых проектов. Проводятся творческие, самостоятельные, зачётные работы.

Неотъемлемой частью образовательного процесса является участие в конкурсах, фестивалях, выставках, научно-практических конференциях.

Способы определения результативности

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие виды контроля:

-**начальный** контроль (сентябрь) -в начале учебного года с целью выявления уровня развития детей, уровня знаний в области компьютерных технологий. Форма контроля – опрос, тест, практическое задание.

-**промежуточный** контроль (декабрь) – по окончании изучения темы или раздела в конце месяца. Проводится с целью определения степени усвоения воспитанниками учебного материала. Форма контроля – самостоятельная практическая работа, тест, работа в паре.

-**итоговый** контроль (май) в конце учебного года – с целью определения изменения уровня развития детей, определение результатов обучения, ориентирование на дальнейшее обучение. Получение сведений о совершенствовании образовательной программы и методов обучения. Может проходить в форме ситуационной игры, теста, контрольной работы.

Учебно-тематический план кружка «Компьютерный класс»
5 класс (первый год обучения)

№ п/п	Наименование раздела, темы (теория и практика)	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	**Первое знакомство с компьютером** Вводный урок. Т.Б. и правила поведения. Включение, выключение ПК. Рабочий стол.	4	2	2
2	**Работа в среде Windows.Понятие «Информация».** Файлы и папки. Копирование и перемещение. Удаление. Запуск программ Информация, источники, накопление Использование, переработка. Носители информации.	10	3	7
3	**Работа с объектами и ярлыками** Понятие объекта, его свойства. Сортировка. Понятие ярлыка, его отличие от объекта. Пиктограммы.	10	2	8
4	**Приложение «Paint»** Назначение и возможности. Демонстрация. Окно программы. Строка меню. Панель инструментов. Линии и фигуры. Цветовая палитра. Назначение и способ использования инструментов рисован. Очистка. Ластик. Название рисунка. Графический рисунок. Художественный рисунок. Обобщение и повторение темы	30	8	22
5	**Понятие «Папка»** Назначение. Внешний вид. Содержание. Создание Папки, присвоение имени, сохранение в Папку. Действия с Папками.	10	3	7
6	**Игра «Баба Яга учится читать»** Запуск. Настройки. Правила игры. Правила. Способы	12	2	10
7	**Творческая работа.** Художественное рисование. Графика.	16	5	11
8	**Итоговая аттестация.** Итоговая аттестация. Подведение итогов за год.	3		3
9	**Резерв**	7	3	4
	Итого:	**102**	**28**	**74**

Планируемые результаты.

ЦЕЛЬ: Научить детей основным приемам и методам работы с компьютером.
ЗАДАЧИ:
-Техника безопасности на занятиях в компьютерном классе.
- Правильное включение и выключение компьютера.
- Развитие и совершенствование навыков работы «мышкой».
- Знакомство с назначением и действием основных функциональных клавиш клавиатуры.
- Работа в приложении «Paint».
- Развитие внимания, мышления, памяти, общеучебных навыков посредством специальных упражнений и развивающих игр.

Требования к уровню подготовки учащихся.

Учащиеся, успешно освоившие программу:
МОГУТ ЗНАТЬ:
- Правила техники безопасности и правила поведения в компьютерном классе.
- Назначение основных клавиш клавиатуры, а так же их комбинации.
- Порядок включения, возможные настройки и выключение компьютера.
- Назначение и возможности приложения «Paint».
- Понятие объекта, свойства объекта.
- Понятие ярлыка объекта, его отличие от самого объекта.
- Понятие папки, возможные действия с папками.
- Порядок запуска некоторых простых игр и способы выхода из игры.
МОГУТ УМЕТЬ:
- Правильно располагаться за компьютером.
- Делать зрительную и физическую гимнастику для снятия усталости и напряженности.
- Правильно работать «мышкой».
- Правильно работать нужными клавишами клавиатуры.
- Создавать графические и художественные рисунки в «Paint».
- Находить нужные объекты, сортировать их по тем или иным свойствам.
- Правильно пользоваться ярлыками и отличать их от соответствующих объектов.
- Создавать папку, сохранять в нее рисунки. Находить нужную папку или рисунок. Удалять ненужную папку или рисунок.
- Запускать нужную игру, правильно играть (достигать цель игры), выходить из игры.

Содержание программы.

1. Первое знакомство с компьютером.
Теория: Правила ТБ. Правила пользования ПК. Режим работы на ПК. Знакомство с общеобразовательной программой. История компьютерной

техники. Демонстрация возможностей ПК.
Практика: Релаксационные упражнения после работы за компьютером. Гимнастика для глаз. Демонстрация архитектуры современного персонального компьютера. Алгоритм включения и отключения компьютера.

2. Работа в среде Windows. Понятие «Информация».

Теория: Запуск программ. Рабочий стол. Основные элементы рабочего стола и их назначение: Мой компьютер, Мои документы, Корзины. Ярлык программы. Меню пуск. Запуск программ через меню Пуск. Окно программы. Основные элементы окна программы. Манипулятор мышь. Назначение левой и правой кнопкой мыши.
Виды информация, источники, накопление, хранение, использование, переработка.
Носители информации: жесткий диск, флешдиск, DVD-диск, CD-диск.
Практика: Работа с мышью, управление: наведение указателя на объект, щелчок, двойной щелчок. Форматирование, сохранение, добавление информации. Перенос информации с носителя на рабочий стол ПК и наоборот. Сохранение информации на рабочем столе ПК.

Игровой блок.

3. Работа с объектами и ярлыками.

Теория: Понятие объекта, его свойства. Сортировка.
Понятие ярлыка, его отличие от объекта. Пиктограммы.
Практика: Упражнения на сортировку объектов. Создание ярлыка.
Определение объекта по ярлыку. Название ярлыка. Действия с ярлыком. Игровой блок.

4. Приложение «Paint».

Теория: Графическая информация. Компьютерная графика. Виды компьютерной графики: растровая, векторная. Пиксель. Запуск программы и основные операции. Сохранение файла. Графические примитивы: линии, основные фигуры, карандаш, кисть. Основы создания рисунка. Редактирование рисунка. Основные приемы с изображением: выделение, копирование, перемещение. Вставка текста в рисунок. Панель инструментов в Paint. Создание рисунков в Paint и различные действия с ними. Работа с инструментом «выделение». Палитра цветов. Различные операции с буфером обмена в Paint. Вставка текста.
Практика: Рисование карандашом. Рисование кистью. Цвета. Рисование геометрических фигур. Создание геометрической мозаики. Название рисунка. Создание графического рисунка. Создание художественного рисунка. Свободная деятельность детей.
Игровой блок.

5. Понятие «Папка».

Теория: Файлы и папки. Создание файлов и папок. Копирование и перемещение. Удаление. Назначение. Внешний вид. Содержание.
Создание Папки, присвоение имени, сохранение в Папку.
Практика: Навигация по «Рабочему столу» и «Папкам».
Игровой блок.

6. Игра «Баба Яга учится читать».

Теория: Запуск программы через ярлык, через меню кнопки «ПУСК». Настройки игры. Правила игры.
Практика: Игровой блок.

7. Творческая работа.

Теория: Повтор возможностей графического редактора Paint с демонстрацией через мультимедийный проектор. Демонстрация графических работ.
Практика: Создание графического, художественного рисунка.
Игровой блок.

8. Итоговая аттестация.

Презентация проектов выполненных за учебный год. Подведение итогов работы за год. Подведение итогов по балльно - рейтинговой системе.
Планирование индивидуального образовательного маршрута на следующий год.

Учебно-тематический план кружка «Компьютерный класс»
6 класс (второй год обучения)

№ п/п	Наименование раздела, темы (теория и практика)	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	**Вводный урок**. Т.Б. и правила поведения. Включение, выключение ПК. Рабочий стол.	1	1	
2	**Повторение.** Создание и сохранение рисунков. Работа с Папками. Файлы и папки. Копирование и перемещение. Удаление. Запуск программ Информация, источники, накопление Использование, переработка. Носители информации.	13	5	8
3	**Устройство компьютера.** Блок-схема компьютера. Назначение устройств. Виды памяти. Диски и дисководы. Устройство «Мышь» Устройство клавиатуры. Принтеры и сканеры. Сбои и зависания. Возможности компьютера. Обобщающий урок.	20	10	10
4	**«Окно» программы.** Понятие Окна. Размер. Три управляющие кнопки. Строка Меню. Операции. Окно Папки.	10	3	7
5	**Приложение«Блокнот»** Запуск, настройки окна. Выбор шрифта, размера, начертания. Абзац. Большие и малые буквы. Пробел. Знаки препинания. Исправление ошибок. Сохранение текста.	20	5	15
6	**Программа «Калькулятор»** Ввод целых и дробных чисел. Очистка табло. Действия с целыми числами. Действия с дробными числами.	10	3	7
7	**Создание рисунков и сохранение в Папку.** Алгоритм действий	8	1	7
8	**Творческая работа учеников.** Создание художественных рисунков. Создание художественных текстов. Свободная тема.	10	3	7
9	**Итоговая аттестация.** Итоговая аттестация. Подведение итогов за год.	1	1	
10	**Резерв**	9	5	4
	Итого:	**102**	**37**	**65**

Планируемые результаты.

ЦЕЛЬ: Познакомить учеников с устройством компьютера. Учить набирать текст. Учить пользоваться калькулятором.

ЗАДАЧИ:
- Совершенствование навыков работы с «мышкой».
- Развитие и совершенствование навыков работы с клавиатурой.
- Развитие познавательного интереса, внимания, памяти, мышления, общеучебных навыков и умений.
- Работа в приложении «Калькулятор».
- Работа в приложении «Блокнот».
- Правильное включение и выключение компьютера.

Требования к уровню подготовки учащихся.

Учащиеся, успешно освоившие программу:
МОГУТ ОВЛАДЕТЬ:
- Знаниями правил поведения и техники безопасности в компьютерном классе.
- Знаниями внешнего устройства компьютера, назначение отдельных блоков.
- Знаниями правил и приемов работы с калькулятором.
- Знаниями правил включения, набора текста и выхода при работе в «Блокноте».
- Порядком включения и выключения компьютера.
- Порядком запуска изучаемых и используемых игр, правила игры, порядком выхода из игры.
- Понятием «Окно программы», различать его содержание.
- Порядком работы в «Paint».
- Порядком сохранения и извлечения графических файлов (в папку и из папки).
МОГУТ УМЕТЬ:
- Соблюдать технику безопасности.
- Соблюдать правила СанПин.
- Делать зрительную и физическую гимнастику, релаксацию.
- Правильно работать «Мышкой».
- Правильно работать с клавиатурой.
- Делать вычисления в калькуляторе правильно.
- Работать с Окном программы.
- Правильно набирать текст в «Блокноте».
- Правильно сохранять текстовые файлы в Папку и извлекать их.

Содержание программы.

1. Вводный урок.

Теория: Правила ТБ. Правила пользования ПК. Режим работы на ПК. Знакомство с общеобразовательной программой. История компьютерной техники. Демонстрация возможностей ПК.
Практика: Релаксационные упражнения после работы за компьютером.

Гимнастика для глаз. Демонстрация архитектуры современного персонального компьютера. Алгоритм включения и отключения компьютера.

2. Повторение.

Теория: Запуск программ. Рабочий стол. Основные элементы рабочего стола и их назначение: Мой компьютер, Мои документы, Корзины. Ярлык программы. Меню пуск. Запуск программ через меню Пуск. Окно программы. Основные элементы окна программы. Манипулятор мышь. Назначение левой и правой кнопкой мыши.
Виды информация, источники, накопление, хранение, использование, переработка.
Носители информации: жесткий диск, флешдиск, DVD-диск, CD-диск.
Практика: Работа с мышью, управление: наведение указателя на объект, щелчок, двойной щелчок. Форматирование, сохранение, добавление информации. Перенос информации с носителя на рабочий стол ПК и наоборот. Сохранение информации на рабочем столе ПК.

Игровой блок.

3. Устройство компьютера.

Теория: Основные устройства компьютера, их функции. Назначение и взаимосвязь комплектующих компьютера. Двоичная система кода. Возможности OS Windows. Файлы и папки. Дефрагментация диска.
Практика: Демонстрация содержания системного блока ПК.
Запуск ПК и установка программ Управление файлами: поиск, редактирование, копирование, удаление. Установка и удаление программ.
Игровой блок.

4. «Окно» программы.
Теория: Понятие Окна программы. Основные элементы окна программы. Размер окна (развернутый, свернутый). Три управляющие кнопки: свернуть, развернуть, закрыть. Строка Меню, настройки. Операции. Окно Папки-настройка.

Практика: Изменение размера окна, перемещение, развернуть, закрыть. Сортировка содержимого, группировка. Свойства папки.

5. Приложение «Блокнот»

Теория: Знакомство с основными навигациями программы.

Запуск программ. Создание и сохранение документа. Набор текста. Правила набора текста. Работа с текстом: выделение, копирование, вставка, перемещение. Форматирование текста. Абзац. Отступ.
Практика: Набор текста. Создание заметок. Размещение их на рабочем

столе.

Игровой блок.

6. Программа «Калькулятор»

Теория: Запуск программы через меню кнопки «ПУСК».
Действия с дробными числами. Ввод целых и дробных чисел. Очистка табло.
Действия с целыми числами.
Практика: Вычисления с использованием программ «Блокнот» и «Калькулятор»
Игровой блок.

7. Создание рисунков и сохранение в Папку.

Теория: Повтор возможностей графического редактора Paint с демонстрацией через мультимедийный проектор. Демонстрация графических работ.
Практика: Создание графического, художественного рисунка.
Игровой блок.

8. Творческая работа учеников.

Теория: Демонстрация оформления художественных рисунков и художественных текстов посредством проектора.
Практика: Создание художественных рисунков.
Создание художественных текстов.
Свободная тема.

9. Итоговая аттестация.

Презентация проектов выполненных за учебный год. Подведение итогов работы за год. Подведение итогов по балльно - рейтинговой системе.
Планирование индивидуального образовательного маршрута на следующий год.

Учебно-тематический план кружка «Компьютерный класс»
7 класс (третий год обучения)

№ п/п	Наименование раздела, темы (теория и практика)	Количество часов

		Всего	Теория	Практика
1	**Вводный урок**. Включение, выключение ПК. Рабочий стол.	1	1	
2	**Повторение.** Устройство компьютера.	10	2	8
3	**Файл, действия с ним.** Понятие Файла. Примерные Действия с файлами	10	2	8
4	**Носители информации**. «Флешка», действия с носителем. CD\DVD – диски, операции.	10	3	7
5	**Создание авторских файлов.** Создание текстовых файлов. Создание графических файлов.	10	2	8
6	**Редактор Word Pad** Назначение, возможности, окно программы. Инструментарий. Первичные личные настройки программы. Правила печати, клавиатура	10	4	6
7	**Microsoft Word.** Назначение, возможности окно программы. Кнопки панели. Строка, абзац, фрагмент. Удаление и исправление. Вставка таблицы. Вставка рисунка. Художественный текст. Редактирование и форматирование. Окончательное оформление. Сохранение.	20	8	12
8	**Знакомство с «EXCEL»** Запись чисел в ячейки. Простые вычисления.	6	2	4
9	**Творчество учеников.** Художественные тексты. Художественная графика.	14	2	12
10	**Итоговая аттестация.** Итоговая аттестация. Подведение итогов за год.	1	1	
11	**Резерв**	10	4	6
	Итого:	**102**	**31**	**71**

Планируемые результаты.

ЦЕЛЬ: Познакомить учащихся с понятием «Файл». Научить основам работы в «Word Pad» и в «Microsoft Word». Знакомство с «Excel».

ЗАДАЧИ:
- Повторение пройденного материала.
- Изучение понятия «Файл», действия с файлом.
- Учить работать с «Флешкой» и «CD»
- Работа в текстовых редакторах «Word Pad» и в «Microsoft Word».
- Работа в электронных таблицах.
- Учить создавать творческие проекты.
- Развитие познавательного интереса, внимания, памяти, мышления, общеучебных навыков и умений.

Требования к уровню подготовки учащихся.
Учащиеся, успешно освоившие программу:
МОГУТ ЗНАТЬ:
- Правила техники безопасности и СанПин.
- Понятие Файл и что можно с ним делать.
- Понятие Носитель информации, как с ними работать.
- Правила, методы и способы работы в текстовых редакторах.
- Иметь представление о работе в электронных таблицах.
- Правильное сохранение любого файла в нужную папку и их извлечение.
- Правильная работа с папками.
- Порядок правильного запуска любой нужной программы или приложения.
- Свои возможности и возможности компьютера при работе с ним

МОГУТ УМЕТЬ:
- Производить операции с файлами.
- Записывать на диск и считывать информацию с дисков.
- Хорошо владеть «Мышкой», быстро и точно работать с клавиатурой.
- Составлять, оформлять и редактировать тексты и документы.
- Создавать рисунки и графические проекты.
- Заполнять и делать простейшие вычисления в электронных таблицах.
- Сохранять и запускать любые виды файлов.
- Работать с Папками.

Содержание программы.

1. Вводный урок.

Теория: Правила ТБ. Правила пользования ПК. Режим работы на ПК. Знакомство с общеобразовательной программой. Объяснение плана работы на год, правила поведения в компьютерном кабинете. История компьютерной техники. Демонстрация возможностей ПК.
Практика: Релаксационные упражнения после работы за компьютером. Гимнастика для глаз. Алгоритм включения и отключения компьютера.

2. Повторение.

Теория: Общее понятие о компьютере. Понятие операционной системы и ее

функции. Состав и назначение устройств компьютера (основные и периферийные). Двоичная система кода. Возможности OS Windows. Файлы и папки. Дефрагментация диска. Запуск программ. Рабочий стол. Основные элементы рабочего стола и их назначение: Мой компьютер, Мои документы, Корзины. Ярлык программы. Меню пуск. Запуск программ через меню Пуск. Окно программы. Основные элементы окна программы. Манипулятор мышь. Назначение левой и правой кнопкой мыши.
Практика: Работа с мышью, управление: наведение указателя на объект, щелчок, двойной щелчок. Форматирование, сохранение, добавление информации.

Игровой блок.

3. Файл, действия с ним.

Теория: Понятие Файла. Примерные действия с файлами.
Практика: Управление файлами: поиск, редактирование, копирование, удаление.
Игровой блок.

4. Носители информации.

Теория: Носители информации: жесткий диск (винчестер), внешний жесткий диск, флешдиск, DVD-диск, CD-диск.
Практика: Форматирование, сохранение, добавление информации. Перенос информации с носителя на рабочий стол ПК и наоборот. Сохранение информации на рабочем столе ПК.

Игровой блок.

5. Создание авторских файлов.

Теория: Демонстрация оформления художественных рисунков и художественных текстов посредством проектора.

Практика: Создание текстовых файлов. Создание графических файлов.
Игровой блок.

6. Редактор Word Pad.

Теория: Знакомство с основными навигациями программы.

Запуск программ. Создание и сохранение документа. Набор текста. Правила набора текста. Работа с текстом: выделение, копирование, вставка, перемещение. Форматирование текста. Абзац. Отступ. Изменения типа шрифта, цвета, размера.
Практика: Набор текста. Изменения типа шрифта, цвета, размера. Сохранение в указанное место.

Размещение их на рабочем столе.

Игровой блок.

7. Microsoft Word.

Теория: Запуск программы. Интерфейс. Панель инструментов. Основные вкладки, группы команд, сочетания клавиш. Параметры страниц. Поля. Ориентация страницы. Номера страниц. Ввод текста. Выделение текста. Поиск и замена текста. Вставка символов и специальных знаков, отсутствующих на клавиатуре. Проверка орфографии. Форматирование текста: форматирование шрифта, начертание, размер шрифта, выделение цветом, изменение цвета шрифта, эффекты текста, регистр. Выравнивание текста, абзац. Красная строка. Интервал междустрочный, межсимвольный. Работа со списками. Таблицы. Направление текста в таблице. Объединение и разбиение ячеек таблицы. Форматирование таблицы. Заливка цветом, формат границы таблицы. Работа с рисунками. Вставка фигуры, клипа, рисунка в текст. Изменение размеров рисунка, фигуры. Форматирование фигуры, рисунка. Размещение фигуры/картинки в тексте. Вставка текста в фигуру, надпись. WordArt.
Практика: . Ввод текста. Выделение текста. Поиск и замена текста. Вставка символов и специальных знаков, отсутствующих на клавиатуре. Проверка орфографии. Форматирование текста: форматирование шрифта, начертание, размер шрифта, выделение цветом, изменение цвета шрифта, эффекты текста, регистр. Выравнивание текста, абзац. Красная строка. Интервал междустрочный, межсимвольный. Работа со списками. Таблицы. Направление текста в таблице. Объединение и разбиение ячеек таблицы. Форматирование таблицы. Заливка цветом, формат границы таблицы. Работа с рисунками. Вставка фигуры, клипа, рисунка в текст. Изменение размеров рисунка, фигуры. Форматирование фигуры, рисунка. Размещение фигуры/картинки в тексте. Вставка текста в фигуру, надпись. WordArt.
Игровой блок.

8. Знакомство с «EXCEL».

Теория: Изучение возможностей программы, запуск, понятие ячейки, ее адрес и заполнение. Запись чисел в ячейки. Простые вычисления.
Практика: Запись чисел в ячейки. Простые вычисления.
Игровой блок.

9. Творчество учеников.

Теория: Демонстрация оформления художественных рисунков и художественных текстов посредством проектора.
Практика: Создание художественных рисунков.
Создание художественных текстов.
Свободная тема.

Игровой блок.

10. Итоговая аттестация.

Презентация проектов выполненных за учебный год. Подведение итогов работы за год. Подведение итогов по балльно - рейтинговой системе.
Планирование индивидуального образовательного маршрута на следующий год.

Учебно-тематический план кружка «Компьютерный класс»
8 класс (четвертый год обучения)

№ п/п	Наименование раздела, темы (теория и практика)	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика

1	**Вводный урок**. Включение, выключение ПК. Рабочий стол.	1	1	
2	**Повторение.** Работа в Paint Работа в Word Работа в Excel Поиск и сохранение	20	4	16
3	**Создание открытки** Рамка, надпись, текст Картинка, фигуры, оформление и редактирование	10	2	8
4	**Компьютерная графика** Возможности Тема. инструментарий	10	2	8
5	**Почетные грамоты** Создание образа Выбор содержания	10	2	8
6	**Создание документа** Правила набора текст Форматирование	6	2	4
7	**Набор и оформление художественного текста** Создание композиции Художественное оформление	10	2	8
8	**Работа в «EXCEL»** Заполнение ячеек Выставление оценок	10	2	8
9	**Знакомство с Интернетом** Первые шаги Навигация, сайты, страницы	15	8	7
10	**Итоговая аттестация.** Итоговая аттестация. Подведение итогов за год.	1	1	
11	**Резерв**	9	3	6
	Итого:	**102**	**29**	**73**

Планируемые результаты.

ЦЕЛЬ: Повторить и закрепить изученный материал. Дальнейшее совершенствование и развитие практических навыков и умений. Работа в Интернете.

ЗАДАЧИ:

-Правила и приемы работы в Paint, Word, Excel.

-Развитие и совершенствование навыков и умений при работе с компьютером.

-Умение сохранять информацию в виде файлов на носитель и извлекать ее с носителя.

-Умение работать самостоятельно.

-Умение работать творчески.

-Развитие познавательного интереса, памяти, мышления, внимания.
-Формирование в сознании учащихся понятий: «Компьютерная грамотность», «Информационная культура».
- Научить ориентироваться во «Всемирной паутине».

Требования к уровню подготовки учащихся.
Учащиеся, успешно освоившие программу:
МОГУТ ЗНАТЬ:
- Правила техники безопасности и СанПин.
- Понятие Файл и что можно с ним делать.
- Понятие Носитель информации, как с ними работать.
- Правила, методы и способы работы в текстовых редакторах.
- Иметь представление о работе в электронных таблицах.
- Правильное сохранение любого файла в нужную папку и их извлечение.
- Правильная работа с папками.
- Порядок правильного запуска любой нужной программы или приложения.
- Свои возможности и возможности компьютера при работе с ним.
- Правила и порядок изменения (регулирования) доступных настроек экрана видеомонитора, окна программы, свойств папки.
- Понятие «Компьютерная грамотность».
- Понятие «Информационная культура».
- Алгоритм поиска в Интернете, порядок скачивания и сохранения информации.
МОГУТ УМЕТЬ:
- Производить операции с файлами.
- Записывать на диск и считывать информацию с дисков.
- Хорошо владеть «Мышкой», быстро и точно работать с клавиатурой.
- Составлять, оформлять и редактировать тексты и документы.
- Создавать рисунки и графические проекты.
- Заполнять и делать простейшие вычисления в электронных таблицах.
- Сохранять и запускать любые виды файлов.
- Работать с Папками.
-Осуществлять навигацию, поиск информации, общаться, обмениваться данными в сети Интернет.

Содержание программы.
1. Вводный урок.

Теория: Правила ТБ. Правила пользования ПК. Режим работы на ПК. Знакомство с общеобразовательной программой. Объяснение плана работы на год, правила поведения в компьютерном кабинете. История компьютерной техники. Демонстрация возможностей ПК.
Практика: Релаксационные упражнения после работы за компьютером. Гимнастика для глаз. Алгоритм включения и отключения компьютера.

2. Повторение.

Теория: Повторение, изучение возможностей графического редактора.
Повторить возможности программы текстовый редактор, способы форматирования и проверки правописания. Повторение, изучение возможностей программы, запуск, понятие ячейки, ее адрес и заполнение. Повторить различные способы сохранения документа. Повторить понятие файла и папки, операции доступные для них.
Практика: Применение на практике возможностей графического редактора.
Запуск программы Microsoft Word. Выбор формата текста. Набор текста с образца. Сохранение. Запуск программы EXCEL.Практические действия-заполнение ячеек. Сохранение. Создание документа с использованием изученных команд и действий. Создание файлов разного формата.

Игровой блок.

3. Создание открытки.

Теория: Вызов (значок) программы.
Демонстрация применения различных вариантов оформления открытки.
Практика: Создание простейшего рисунка с использованием инструментария. Сохранение документа.
Игровой блок.

4. Компьютерная графика.

Теория: Демонстрация возможностей различных графических редакторов в компьютерной графике.
Практика: Запуск программы. «Проба пера» -использование инструментов. Создание открытки с использованием изученных команд и действий.
Сохранение информации на рабочем столе ПК.

Игровой блок.

5. Почетные грамоты.

Теория: Демонстрация оформления художественных рисунков и художественных текстов посредством проектора. Вызов программы Microsoft Word. Выбор шрифта. Изменение размера шрифта. Изменение цвета шрифта.

Игровой блок.
Практика: Творческая работа. Редактирование (изменение размера и цвета шрифта). Сохранение документа. Редакция документа с каждым учеником и его распечатка.

6. Создание документа.

Теория: Знакомство с основными навигациями программы.

Запуск программ. Создание и сохранение документа. Набор текста. Правила набора текста. Работа с текстом: выделение, копирование, вставка, перемещение. Форматирование текста. Абзац. Отступ. Изменения типа шрифта, цвета, размера.
Практика: Набор текста. Изменения типа шрифта, цвета, размера. Сохранение в указанное место. Размещение их на рабочем столе.
Игровой блок.

7. Набор и оформление художественного текста.

Теория: Заливка цветом, формат границы таблицы. Работа с рисунками. Вставка фигуры, клипа, рисунка в текст. Изменение размеров рисунка, фигуры. Форматирование фигуры, рисунка. Размещение фигуры/картинки в тексте. Вставка текста в фигуру, надпись. WordArt.
Практика: Заливка цветом, формат границы таблицы. Работа с рисунками. Вставка фигуры, клипа, рисунка в текст. Изменение размеров рисунка, фигуры. Форматирование фигуры, рисунка. Размещение фигуры/картинки в тексте. Вставка текста в фигуру, надпись. WordArt.
Игровой блок.

8. Работа в «EXCEL».

Теория: Изучение возможностей программы, запуск, понятие ячейки, ее адрес и заполнение. Запись чисел в ячейки. Простые вычисления.
Практика: Запись чисел в ячейки. Простые вычисления. Выполнение арифметических действий (сумма, произведение, деление, вычитание). Выставление оценок. (Классный журнал.). Сохранение документа.
Игровой блок.

9. Знакомство с Интернетом

Теория: Интернет. Браузеры. Поисковые системы. Взаимодействие на основе компьютерных сетей: электронная почта, чат, форум, телеконференция, сайт. Информационные ресурсы компьютерных сетей: Всемирная паутина, файловые архивы, компьютерные энциклопедии и справочники. Поиск информации в файловой системе, базе данных, Интернете.
Практика: Запуск интернет- браузеров**,** определение поисковых систем, создание электронной почты, общение с помощью чата, форума.
Проводить поиск информации в сети Интернет по запросам с использованием логических операций.
Игровой блок.

10. Итоговая аттестация.

Презентация проектов выполненных за учебный год. Подведение итогов работы за год. Подведение итогов по балльно - рейтинговой системе.
Планирование индивидуального образовательного маршрута на следующий год.

Учебно-тематический план кружка «Компьютерный класс»
9 класс (пятый год обучения)

№ п/п	Наименование раздела, темы (теория и практика)	Количество часов		
		Всего	Теория	Практика
1	**Обучение работе на компьютере** Вводный урок. Т.Б. и правила поведения. Включение, выключение ПК. Рабочий стол.	8	4	4

	Информация. Информатика. Компьютер. Как устроен компьютер. Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ. Практическая работа по теме: «Обучение работе на компьютере»			
2	**Освоение среды графического редактора Paint** Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика. Инструменты рисования. Настройка инструментов. Панель Палитра. Изменение Палитры. Свободное рисование. Редактирование компьютерного рисунка. Практическая работа по теме: «Освоение среды графического редактора Paint»	12	5	7
3	**Редактирование рисунков** Понятие фрагмента рисунка. Выделение, перенос, копировании. Понятие файла. Сохранение созданного рисунка. Открытие и редактирование сохраненного рисунка. Сборка рисунка из деталей. Практическая работа по теме: «Редактирование рисунков»	10	2	8
4	**Точные построения графических объектов** Геометрические инструменты. Инструменты рисования линий. Построение линий. Построение фигур. Что такое пиксель и пиктограмма. Изменение масштаба просмотра рисунков. Редактирование рисунков по пикселям. Создание пиктограммы. Практическая работа по теме: «Точные построения графических объектов»	16	4	12
5	**Преобразование рисунка** Выполнение команд наклона, отражения и поворота. Растяжение и сжатие. Исполнение надписи. Практическая работа по теме: «Преобразование рисунка»	8	3	5
6	**Конструирование из мозаики.** Меню готовых форм. Конструирование из кубиков Композиция из кубиков. Практическая работа по теме: «Конструирование из Мозаики»	8	1	7
7	**Итоговое повторение** Итоговое тестирование Обобщающее занятие	4	2	2
8	**Общая характеристика текстового процессора** История обработки текстовых документов. Характеристики текстовых редакторов. Объекты текстового документа и их параметры	6	4	2
9	**Текстовый редактор WordPad.** Изменение размера и начертание шрифта. Метод Выравнивания. Ввод и загрузка текста. Нумерованные и маркированные списки. Практическая работа по теме: «Текстовый редакторWordPad»	8	2	6
10	**Текстовый процессор Microsoft Word** Знакомимся с текстовым процессором Microsoft Word. Создание и редактирование текстового документа. Форматирование текста. Оформление текста в виде таблицы. Печать документа. Вставка в текст рисунка. Оформление художественных заголовков. Практическая работа по теме: «Текстовый редактор Microsoft Word». Итоговое тестирование	12	3	9

11	**Компьютерный практикум** Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи. Размещаем текст и графику в таблице. Создание поздравительной открытки. Творческая работа «Чему я научился». Обобщающие занятие.	10	0	10
12	**Назначение приложения PowerPoint** Возможности и область использования приложения PowerPoint. Запуск и настройка приложения PowerPoint. Назначение панели инструментов	4	2	2
13	**Базовая технология создания презентации** Выделение этапов создания презентаций. Создание фона и текста. Вставка рисунка в презентацию. Создание анимации текста и рисунка. Запуск и отладка презентации	10	3	7
14	**Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов** Создание нескольких слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов. Создание презентации «Времена года». Создание презентации на свободную тему. Итоговое тестирование.	10	2	8
15	**Компьютерный практикум.** Работа над итоговым проектом «Занимательный компьютер». Защита проектов. Обобщающее занятие.	6	0	6
16	**Резерв**	4		
	Итого:	**136**	**37**	**95**

Планируемые результаты.

ЦЕЛЬ: Повторить и закрепить изученный материал. Дальнейшее совершенствование и развитие практических навыков и умений.
ЗАДАЧИ:
-Правила и приемы работы в Paint, Word, PowerPoint.
-Развитие и совершенствование навыков и умений при работе с компьютером.
-Умение сохранять информацию в виде файлов на носитель и извлекать ее с носителя.
-Умение работать самостоятельно.
-Умение работать творчески.
-Развитие познавательного интереса, памяти, мышления, внимания.
-Формирование в сознании учащихся понятий: «Компьютерная грамотность», «Информационная культура».

Требования к уровню подготовки учащихся.

Учащиеся, успешно освоившие программу:
МОГУТ ЗНАТЬ:

- на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;
-приводить примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
-приводить примеры древних и современных информационных носителей;
-классифицировать информацию по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
-определять устройства компьютера (основные и подключаемые) и выполняемые ими функции;
-различать программное и аппаратное обеспечение компьютера;
-запускать на выполнение программу, работать с ней, закрывать программу;
-создавать, переименовывать, перемещать, копировать и удалять файлы;
-работать с основными элементами пользовательского интерфейса: использовать меню, обращаться за справкой, работать с окнами (изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна);
-вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
-применять текстовый редактор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов на русском и иностранном языках;
-выделять, перемещать и удалять фрагменты текста; создавать тексты с повторяющимися фрагментами;
-использовать простые способы форматирования (выделение жирным шрифтом, курсивом, изменение величины шрифта) текстов;
-создавать и форматировать списки;
-применять простейший графический редактор для создания и редактирования простых рисунков;
-использовать основные приёмы создания презентаций в редакторах презентаций;
-осуществлять поиск информации в сети Интернет с использованием простых запросов (по одному признаку);
-ориентироваться на интернет-сайтах (нажать указатель, вернуться, перейти на главную страницу);
-соблюдать требования к организации компьютерного рабочего места, требования безопасности и гигиены при работе со средствами ИКТ

МОГУТ УМЕТЬ:
-овладеть приёмами клавиатурного письма;
-научиться систематизировать (упорядочивать) файлы и папки;
-сформировать представленияоб основных возможностях графического интерфейса и правилах организации индивидуального информационного пространства;
-расширить знания о назначении и функциях программного обеспечения компьютера; приобрести опыт решения задач из разных сфер человеческой деятельности с применение средств информационных технологий;
-создавать объемные текстовые документы, включающие списки, таблицы, диаграммы, рисунки;
-осуществлять орфографический контроль в текстовом документе с

помощью средств текстового процессора;
-оформлять текст в соответствии с заданными требованиями к шрифту, его начертанию, размеру и цвету, к выравниванию текста;
-видоизменять готовые графически изображения с помощью средств графического редактора;
-научиться создавать сложные графические объекты с повторяющимися и /или преобразованными фрагментами;
-научиться создавать на заданную тему мультимедийную презентацию слайды которые содержат тексты, звуки, графические изображения; демонстрировать презентацию на экране компьютера или с помощью проектора;
-научиться сохранять для индивидуального использования найденные в сети Интернет материалы;
-расширить представления об этических нормах работы с информационными объектами.

Содержание программы.
1. Обучение работе на компьютере

Теория: Вводный урок. Т.Б. и правила поведения.
Включение, выключение ПК.
Рабочий стол.
Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

Практика: Релаксационные упражнения после работы за компьютером. Гимнастика для глаз. Алгоритм включения и отключения компьютера.

2. Освоение среды графического редактора Paint
Теория: Что такое компьютерная графика. Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Создание рисунков с помощью инструментов.

Практика: Применение на практике возможностей графического редактора. Игровой блок.

3. Редактирование рисунков
Теория: Вызов (значок) программы.
Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Сохранение рисунка на диске. Понятие файла. Открытие файла с рисунком.
Практика: Создание простейшего рисунка с использованием инструментария. Сохранение документа.
Игровой блок.

4. Точные построения графических объектов.
Теория: Геометрические инструменты. Использование клавиши shift при построении прямых, квадратов, окружностей. Редактирование графического объекта по пикселям. Понятие пиктограммы.

Практика: Запуск программы. «Проба пера» - использование инструментов. Создание открытки с использованием изученных команд и действий. Сохранение информации на рабочем столе ПК.

Игровой блок.

5. Преобразование рисунка
Теория: Отражения и повороты. Наклоны. Сжатия и растяжения рисунка.

Практика: работа по теме: «Преобразование рисунка». Сохранение в указанное место
Игровой блок.

6. Конструирование из мозаики

Теория: Понятие типового элемента мозаики. Понятие конструирования. Меню готовых форм – плоских и объемных. Конструирование с помощью меню готовых форм.
Практика: работа по теме: «Конструирование из мозаики». Сохранение в указанное место.
Игровой блок.

7. Итоговое повторение.
Итоговое тестирование.
Обобщающее занятие.

8. Общая характеристика текстового процессора.

Теория: История обработки текстовых документов. Назначение текстового редактора. Назначение Основного меню. Команды Основного меню текстового редактора. Технология ввода текста.
Практика: запуск программы, работа с элементами меню .
Игровой блок.

9. Текстовый редактор WordPad.

Теория: Оформление абзаца и заголовка. Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания. Панель форматирования. Форматирование абзаца. Ввод и загрузка текста. Нумерованные и маркированные списки.
Практика: Практическая работа по теме: «Текстовый редактор WordPad».
Игровой блок.

10. Текстовый редактор Microsoft Word.

Теория: Объекты текстового документа и их параметры. Способы выделения объектов текстового документа. Форматирование текста. Оформление текста в виде таблицы и печать документа. Включение в текстовый документ графических объектов.
Практика: работа по теме: «Текстовый редактор Microsoft Word».
Итоговое тестирование.
Игровой блок

11. Компьютерный практикум

Выполнение практических работ по изученному материалу.
Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи. Размещаем текст и графику в таблице. Создание поздравительной открытки. Творческая работа «Чему я научился».

12. **Назначение приложения PowerPoint**

Теория: Возможности и область использования приложения PowerPoint . Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды PowerPoint.

Практика: Запуск и настройка приложения PowerPoint. Назначение панелей инструментов.
Игровой блок.

13. Базовая технология создания презентаций

Теория: Выделение этапов создания презентаций.
Практика: Создание фона, создание текста, вставка рисунков в презентацию, создание анимации текста, настройка анимации рисунков, запуск и отладка презентации.

14. Создание презентаций.

Теория: Постановка задачи на конкретном примере. Выделение объектов.
Практика: Создание слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов. Создание презентации «Времена года». Создание презентации на свободную тему.
Итоговое тестирование.
Игровой блок.

15. Компьютерный практикум.

Теория: Выполнение практических работ по изученному материалу.
Практика: Выполнение творческого итогового проекта. Работа над итоговым проектом «Занимательный компьютер».
Игровой блок.

Календарно- тематическое планирование.

Первый год обучения.
Календарно- тематическое планирование 5 класс
(3 часа в неделю- 102 часа)

№	Наименование разделов и тем	Общее количество часов	Практическая работа на компьютере	Дата план	Дата факт
	Первое знакомство с компьютером				
1	Вводный урок. Т.Б. и правила поведения.	1	Релаксационные упражнения после работы за компьютером.	2.09	

			Гимнастика для глаз.		
2-4	Включение, выключение ПК. Рабочий стол.	3	. Демонстрация архитектуры современного персонального компьютера. Алгоритм включения и отключения компьютера.	4.09 7.09 9.09	
	Работа в среде Windows.Понятие «Информация».				
5	Файлы и папки. Копирование и перемещение. Удаление.	1	Работа с мышью, управление: наведение указателя на объект, щелчок, двойной щелчок. Форматирование, сохранение, добавление информации. Перенос информации с носителя на рабочий стол ПК и наоборот. Сохранение информации на рабочем столе ПК. Игровой блок.	11.09	
6-7	Запуск программ. Информация, источники, накопление Использование, переработка.	2		14.09 16.09	
8	Носители информации.	1		18.09	
9-14	Практические работы	6		21.09 23.09 25. 09 28.09 30.09 2.10	
	Работа с объектами и ярлыками				
15	Понятие объекта, его свойства. Сортировка	1		5.10	
16	Понятие ярлыка, его отличие от объекта. Пиктограммы.	1		7.10	
17-24	Практические работы	8	Упражнения на сортировку объектов. Создание ярлыка. Определение объекта по ярлыку. Название ярлыка. Действия с ярлыком. Игровой блок.	9.10 12.10 14.10 16.10 19. 10 21.10 23.10 26.10	,
	Приложение «Paint»				
25-28	Графическая информация. Компьютерная графика. Виды компьютерной графики: растровая, векторная. Пиксель. Запуск программы и основные операции. Сохранение файла.	4	Рисование карандашом. Рисование кистью. Цвета. Рисование геометрических фигур. Создание геометрической мозаики. Название рисунка. Создание графического рисунка. Создание художественного рисунка. Свободная деятельность детей. Игровой блок.	28.10 30.10 2.11 6.11	
29-32	. Графические примитивы: линии, основные фигуры, карандаш, кисть. Основы создания рисунка. Редактирование рисунка. Основные приемы с изображением: выделение, копирование, перемещение. Вставка текста в рисунок. Панель инструментов в Paint.	4		9.11 11.11 16.11 18.11	
33-36	Создание рисунков в Paint и различные действия с ними. Работа с инструментом «выделение». Палитра	4		20.11 23.11 25.11 27.11	

	цветов. Различные операции с буфером обмена в Paint. Вставка текста.				
37-54	Практические работы	18		30.11 2.12 4.12 7.12 9.12 11.12 14.12 16.12 28.12 21.12 23.12 25.12 28.12 11.01 13.01 15.01 18.01 20.01	
	Понятие «Папка»				
55	Файлы и папки. Создание файлов и папок.	1		22.01	
56	Копирование и перемещение. Удаление. Назначение. Внешний вид содержание	1		25.01	
37	Создание Папки, присвоение имени, сохранение в Папку.	1		27.01	
58-64	Практические работы	7	Навигация по «Рабочему столу» и «Папкам». Игровой блок.	29.01 1.02 3.02 5.02 8.02 10.02 12.02	
	Игра «Баба Яга учится читать»				
65-66	Запуск программы через ярлык, через меню кнопки «ПУСК». Настройки игры. Правила игры	2		15.02 17.02	
67-76	Практические работы	10	Игровой блок	19.02 22.02 24.02 26.02 29.02 2.03, 4.03 7.03 9.03 11.03	
	Творческая работа.				
77-81	Повтор возможностей графического редактора Paint с демонстрацией через мультимедийный проектор. Демонстрация графических работ.	5		14.03 16.03 18.03 21.03 23.03	

82-92	Практические работы	11	Создание графического, художественного рисунка. Игровой блок.	25.03 28.03 8.04 11.04 13.04 15.04 18.04 20.04 22.04 25.04 27.04	
	Итоговая аттестация.				
93-95	Презентация проектов выполненных за учебный год. Подведение итогов работы за год	3		29.04 11.05 13.05	
96-102	**Резерв**	7		16.05 18.05 20.05 23.05 25.05 27.05 30.05	

Второй год обучения.
Календарно- тематическое планирование 6 класс
(3 часа в неделю- 102 часа)

№	Наименование разделов и тем	Общее количество часов	Практическая работа на компьютере	Дата план	Дата факт
	Вводный урок.				
1	Вводный урок. Т.Б. и правила поведения. Включение,выключение ПК. Рабочий стол.	1	Релаксационные упражнения после работы за компьютером. Гимнастика для глаз.	2.09	
	Повторение.				
2-6	Создание и сохранение	5		4.09	

	рисунков. Работа с Папками. Файлы и папки. Копирование и перемещение. Удаление. Запуск программ Информация, источники, накопление Использование, переработка. Носители информации.			7.09 9.09 11.09 14.09	
7-14	Практические работы	8	Работа с мышью, управление: наведение указателя на объект, щелчок, двойной щелчок. Форматирование, сохранение, добавление информации. Перенос информации с носителя на рабочий стол ПК и наоборот. Сохранение информации на рабочем столе ПК. Игровой блок.	16.09 18.09 21.09 23.09 25. 09 28.09 30.09 2.10	
	Устройство компьютера.				
15-24	Блок-схема компьютера. Назначение устройств. Виды памяти. Диски и дисководы. Устройство «Мышь» Устройство клавиатуры. Принтеры и сканеры. Сбои и зависания. Возможности компьютера. Обобщающий урок.	10		5.10 7.10 9.10 12.10 14.10 16.10 19. 10 21.10 23.10 26.10	
25-34	Практические работы	10	Демонстрация содержания системного блока ПК. Запуск ПК и установка программ Управление файлами: поиск, редактирование, копирование, удаление. Установка и удаление программ. Игровой блок.	28.10 30.10 2.11 6.11 9.11 11.11 16.11 18.11 20.11 23.11	
	«Окно» программы.				
35-37	Понятие Окна. Размер. Три управляющие кнопки. Строка Меню. Операции. Окно Папки.	3		25.11 27.11 30.11	
38-44	Практические работы	7	Изменение размера окна, свернуть, развернуть, закрыть Настройка вида Папки. Упорядочивание содержимого папки. Сортировка содержимого, группировка. Свойства папки Игровой блок	2.12 4.12 7.12 9.12 11.12 14.12 16.12	,
	Приложение «Блокнот»				
45-49	Запуск, настройки окна. Выбор шрифта, размера, начертания. Абзац. Большие и малые буквы. Пробел. Знаки препинания. Исправление ошибок. Сохранение текста.	5	Набор текста. Создание заметок. Размещение их на рабочем	18.12 21.12 23.12 25.12 28.12	

			столе. Игровой блок		
50-64	Практические работы	15		11.01 13.01 15.01 18.01 20.01 22.01 25.01 27.01 29.01 1.02 3.02 5.02 8.02 10.02 12.02	
	Программа «Калькулятор»				
65-67	Ввод целых и дробных чисел. Очистка табло. Действия с целыми числами. Действия с дробными числами.	3		15.02 17.02 19.02	
68-74	Практические работы	7	. Вычисления с использованием программ «Блокнот» и «Калькулятор» Игровой блок.	22.02 24.02 26.02 29.02 2.03, 4.03 7.03	
	Создание рисунков и сохранение в Папку.				
75	Алгоритм действий	1		9.03	
76-82	Практические работы	7	Создание графического, художественного рисунка. Игровой блок.	11.03 14.03 16.03 18.03 21.03 23.03 25.03	
	Творческая работа учеников.				
83-85	Создание художественных рисунков. Создание художественных текстов. Свободная тема.	3		28.03 8.04 11.04	
86-92	Практические работы	7	Создание художественных рисунков. Создание художественных текстов. Свободная тема. Игровой блок.	13.04 15.04 18.04 20.04 22.04 25.04 27.04	
	Итоговая аттестация.				
93	Подведение итогов работы за год	1		29.04	
94-	**Резерв**	9		11.05	

102				13.05 16.05 18.05 20.05 23.05 25.05 27.05 30.05	

Третий год обучения.
Календарно- тематическое планирование 7 класс
(3 часа в неделю- 102 часа)

№	Наименование разделов и тем	Общее количество часов	Практическая работа на компьютере	Дата план	Дата факт
	Вводный урок.				

1	Вводный урок. Т.Б. и правила поведения. Включение, выключение ПК. Рабочий стол.	1	Релаксационные упражнения после работы за компьютером. Гимнастика для глаз. Алгоритм включения и отключения компьютера	2.09	
	Повторение.				
2-3	Устройство компьютера.	2		4.09 7.09	
4-11	Практические работы	8	Работа с мышью, управление: наведение указателя на объект, щелчок, двойной щелчок. Форматирование, сохранение, добавление информации. Перенос информации с носителя на рабочий стол ПК и наоборот. Сохранение информации на рабочем столе ПК. Игровой блок.	9.09 11.09 14.09 16.09 18.09 21.09 23.09 25. 09	
	Файл, действия с ним.				
12-13	Понятие Файла. Примерные Действия с файлами	2		28.09 30.09	
14-21	Практические работы	8	Управление файлами: поиск, редактирование, копирование, удаление. Игровой блок.	2.10 5.10 7.10 9.10 12.10 14.10 16.10 19. 10	
	Носители информации.				
22-24	«Флешка», действия с носителем. CD\DVD – диски, операции.	3		21.10 23.10 26.10	
25-31	Практические работы	7	Форматирование, сохранение, добавление информации. Перенос информации с носителя на рабочий стол ПК и наоборот. Сохранение информации на рабочем столе ПК. Игровой блок.	28.10 30.10 2.11 6.11 9.11 11.11 16.11	,
	Создание авторских файлов.				
32-33	Создание текстовых файлов. Создание графических файлов.	2		18.11 20.11	
34-41	Практические работы	8	Создание текстовых файлов. Создание графических файлов. Игровой блок.	23.11 25.11 27.11 30.11 2.12 4.12 7.12 9.12	
	Редактор Word Pad				
42-	Назначение, возможности,	4		11.12	

45	окно программы. Инструментарий. Первичные личные настройки программы. Правила печати, клавиатура			14.12 16.12 28.12	
46-51	Практические работы	6	Набор текста. Изменения типа шрифта, цвета, размера. Сохранение в указанное место. Размещение их на рабочем столе. Игровой блок.	21.12 23.12 25.12 28.12 11.01 13.01	
	Microsoft Word.				
52-59	Назначение, возможности окно программы. Кнопки панели. Строка, абзац, фрагмент. Удаление и исправление. Вставка таблицы. Вставка рисунка. Художественный текст. Редактирование и форматирование. Окончательное оформление. Сохранение.	8	Ввод текста. Выделение текста. Поиск и замена текста. Вставка символов и специальных знаков, отсутствующих на клавиатуре. Проверка орфографии. Форматирование текста: форматирование шрифта, начертание, размер шрифта, выделение цветом, изменение цвета шрифта, эффекты текста, регистр. Выравнивание текста,	15.01 18.01 20.01 22.01 25.01 27.01 29.01 1.02	
60-71	Практические работы	12	абзац. Красная строка. Интервал междустрочный, межсимвольный. Работа со списками. Таблицы. Направление текста в таблице. Объединение и разбиение ячеек таблицы. Форматирование таблицы. Заливка цветом, формат границы таблицы. Работа с рисунками. Вставка фигуры, клипа, рисунка в текст. Изменение размеров рисунка, фигуры. Форматирование фигуры, рисунка. Размещение фигуры/картинки в тексте. Вставка текста в фигуру, надпись. WordArt. Игровой блок.	3.02 5.02 8.02 10.02 12.02 15.02 17.02 19.02 22.02 24.02 26.02 29.02	
	Знакомство с «EXCEL»				
72-73	Запись чисел в ячейки. Простые вычисления.	2		2.03, 4.03	
74-77	Практические работы	4	Запись чисел в ячейки. Простые вычисления. Игровой блок.	7.03 9.03 11.03 14.03	
	Творчество учеников.				
78-79	Художественные тексты. Художественная графика.	2		16.03 18.03	
80-91	Практические работы	12	Создание художественных рисунков. Создание художественных текстов. Свободная тема. Игровой блок.	21.03 23.03 25.03 28.03 8.04 11.04 13.04 15.04 18.04 20.04 22.04 25.04	
	Итоговая аттестация.				

92	Итоговая аттестация. Подведение итогов за год.	1		27.04	
93-102	**Резерв**	10		29.04 11.05 13.05 16.05 18.05 20.05 23.05 25.05 27.05 30.05	

Четвертый год обучения.
Календарно- тематическое планирование 8 класс
(3 часа в неделю- 102 часа)

№	Наименование разделов и тем	Общее количество часов	Практическая работа на компьютере	Дата план	Дата факт
	Вводный урок.				
1	Вводный урок. Т.Б. и правила поведения.	1	Релаксационные упражнения после работы за компьютером.	2.09	

	Включение,выключение ПК. Рабочий стол.		Гимнастика для глаз. Алгоритм включения и отключения компьютера		
	Повторение.				
2-5	Работа в Paint Работа в Word Работа в Excel Поиск и сохранение	4		4.09 7.09 9.09 11.09	
6-21	Практические работы	16	Применение на практике возможностей графического редактора. Запуск программы Microsoft Word. Выбор формата текста. Набор текста с образца. Сохранение. Запуск программы EXCEL.Практические действия-заполнение ячеек. Сохранение .создание документа с использованием изученных команд и действий. Создание файлов разного формата. Игровой блок.	14.09 16.09 18.09 21.09 23.09 25. 09 28.09 30.09 2.10 5.10 7.10 9.10 12.10 14.10 16.10 19. 10	
	Создание открытки.				
22-23	Рамка, надпись, текст Картинка,фигуры, оформление и редактирование	2		21.10 23.10	
24-31	Практические работы	8	Создание простейшего рисунка с использованием инструментария. Сохранение документа. Игровой блок.	26.10 28.10 30.10 2.11 6.11 9.11 11.11 16.11	
	Компьютерная графика				
32-33	Возможности Тема, инструментарий.	2		18.11 20.11	
34-41	Практические работы	8	Запуск программы. «Проба пера» использование инструментов. Создание открытки с использованием изученных команд и действий. Сохранение информации на рабочем столе ПК. Игровой блок.	23.11 25.11 27.11 30.11 2.12 4.12 7.12 9.12	,
	Почетные грамоты				
42-43	Создание образа Выбор содержания	2		11.12 14.12	
44-51	Практические работы	8	Творческая работа. Редактирование (изменение размера и цвета шрифта). Сохранение документа. Редакция документа с каждым учеником и его распечатка.. Игровой блок.	16.12 28.12 21.12 23.12 25.12 28.12 11.01 13.01	
	Создание документа				
52-53	Правила набора текст Форматирование	2		15.01 18.01	
54-	Практические работы	4	Набор текста. Изменения типа	20.01	

57			шрифта, цвета, размера. Сохранение в указанное место. Размещение их на рабочем столе. Игровой блок.	22.01 25.01 27.01	
	Набор и оформление художественного текста				
58-59	Создание композиции. Художественное оформление.	2	Форматирование таблицы. Заливка цветом, формат границы таблицы. Работа с рисунками. Вставка фигуры, клипа, рисунка в текст. Изменение размеров рисунка, фигуры. Форматирование фигуры, рисунка. Размещение фигуры/картинки в тексте. Вставка текста в фигуру, надпись. WordArt. Игровой блок.	29.01 1.02	
60-67	Практические работы	8		3.02 5.02 8.02 10.02 12.02 15.02 17.02 19.02	
	Работа в «EXCEL»				
68-69	Запись чисел в ячейки. Простые вычисления.	2		22.02 24.02	
74-77	Практические работы	8	Запись чисел в ячейки. Простые вычисления.выполнение арифметических действий (сумма, произведение, деление. вычитание). Выставление оценок. (Классный журнал.). Сохранение документа. Игровой блок.	26.02 29.02 2.03, 4.03 7.03 9.03 11.03 14.03	
	Знакомство с Интернетом				
78-85	Первые шаги Навигация, сайты, страницы	8		16.03 18.03 21.03 23.03 25.03 28.03 8.04 11.04	
86-92	Практические работы	7	Запуск интернет- браузеров**,** определение поисковых систем, создание электронной почты, общение с помощью чата, форума. Проводить поиск информации в сети Интернет по запросам с использованием логических операций. Игровой блок.	13.04 15.04 18.04 20.04 22.04 25.04 27.04	
	Итоговая аттестация.				
93	Итоговая аттестация. Подведение итогов за год.	1		29.04	
94-102	**Резерв**	9		11.05 13.05 16.05 18.05 20.05 23.05 25.05 27.05 30.05	

Пятый год обучения.
Календарно- тематическое планирование 9 класс
(4 часа в неделю- 136 часов)

№	Наименование разделов и тем	Общее количество часов	Практическая работа на компьютере	Дата план	Дата факт
	Обучение работе на компьютере				
1	Вводный урок. Т.Б. и правила поведения. Включение, выключение ПК.	1		3.09	

2	Информация. Информатика. Компьютер.	1		6.09	
3	Как устроен компьютер.	1		8.09	
4	Рабочий стол. Управление мышью. Запуск программ.	1		9.09	
5-8	Практическая работа по теме: «Обучение работе на компьютере»	4	Изменение фона рабочего стола. Работа с окнами программ. Игровой блок.	10.09 13.09 15.09 16.09	
	Освоение среды графического редактора Paint				
9	Назначение графического редактора Paint. Компьютерная графика.	1		17.09	
10	Инструменты рисования. Настройка инструментов.	1		20.09	
11	Панель. Палитра. Изменение Палитры	1		22.09	
12	Свободное рисование.	1		23. 09	
13	Редактирование компьютерного рисунка.	1		24.09	
14-20	Практическая работа по теме: «Освоение среды графического редактора Paint»	7	Создание рисунков с помощью инструментов рисования.Редактирование рисунков с использованием инструментов рисования. Игровой блок.	27.09 29.09 30.09 1.10 4.10 6.10 7.10	
	Редактирование рисунков				
21	Понятие фрагмента рисунка. Выделение, перенос, копирование. Понятие файла. Сохранение созданного рисунка.	1		8.10	
22	Открытие и редактирование сохраненного рисунка. Сборка рисунка из деталей.	1		11.10	
23-30	Практическая работа по теме: «Редактирование рисунков»	8	Итоговая работа по применению технологии работы с выделением, копированием, переносом фрагментов рисунка. Сборка рисунка из деталей. Сохранение готовой работы. Игровой блок.	13.10 14.10 15.10 18. 10 20.10 21.10 22.10 25.10	
	Точные построения графических объектов				
31	Геометрические инструменты	1		27.10	
32	Инструменты рисования линий. Построение линий. Построение фигур.	1		28.10	
33	Что такое пиксель и Пиктограмма.	1		29.10	
34	Изменение масштаба просмотра рисунков	1		8.11	
35-46	Практическая работа по теме: «Точные построения графических объектов»	12	Использование клавиши shift при построении квадратов, прямых, окружностей. Построение различных геометрических фигур.	10.11 11.11 12.11 15.11 17.11	

			Способы увеличения и уменьшения масштаба рисунка, для точного воспроизведения готового продукта. Итоговая работа по построению точных геометрических фигур. Игровой блок.	18.11 19.11 22.11 24.11 25.11 26.11 29.11	
	Преобразование рисунка				
47-48	Выполнение команд наклона, отражения и поворота.	2		1.12 2.12	
49	Растяжение и сжатие. Исполнение надписи.	1		3.12	
50-54	Практическая работа по теме: «Преобразование рисунка»	5	Запуск программы. Итоговая работа по применению команд наклона,отражения, поворота, растяжения и сжатия рисунка. Добавление надписи и её редактирование. Игровой блок.	6.12 8.12 9.12 10.12 13.12	,
	Конструирование из мозаики.				
55	Меню готовых форм. Конструирование из кубиков. Композиция из кубиков.	1		15.12	
56-62	Практическая работа по теме: «Конструирование из мозаики»	7	Конструирование рисунков из мозаики. Игровой блок.	16.12 17.12 20.12 22.12 23.12 24.12 27.12	
	Итоговое повторение				
63	Итоговое тестирование	1		29.12	
64	Обобщающее занятие	1		30.12	
65-66	Практические работы	2	Рисунок. Повторение основных разделов курса. Игровой блок.	12.01 13.01	
	Общая характеристика текстового процессора				
67	История обработки текстовых документов	1		14.01	
68-69	Характеристики текстовых редакторов	2		17.01 19.01	
70	Объекты текстового документа и их параметры	1		20.01	
71-72	Практические работы	2	Запуск программ, настройка шрифта Игровой блок.	21.01 24.01	
	Текстовый редактор WordPad.				
73	Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания.	1		26.01	
74	Нумерованные и маркированные списки	1		27.01	
75-80	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор	6	Оформление абзаца и заголовка Изменение размера и начертания шрифта. Метод	28.01 31.01 2.02	

	WordPad»		Выравнивания. Работа со списками. Итоговая практическая работа по Редактированию и форматированию текста в текстовом редакторе WordPad. Сохранение документа. Игровой блок.	3.02 4.02 7.02	
	Текстовый процессор Microsoft Word				
81	Знакомимся с текстовым процессором Microsoft Word	1		9.02	
82	Создание и редактирование текстового документа. Форматирование текста Оформление текста в виде таблицы. Печать документа.	1		10.02	
83	Вставка в текст рисунка. Оформление художественных заголовков.	1		11.02	
84-92	Практическая работа по теме: «Текстовый редактор Microsoft Word». Итоговое тестирование.	9	Способы выделения объектов текстового документа. Способы создание таблицы, оформление текста в виде таблицы. Вывод документа на печать. Включение в текстовый документ графических объектов. Форматирование заголовков и абзацев. Создание художественных заголовков. Итоговая практическая работа по созданию, редактированию и форматированию текста в текстовом процессоре Microsoft Word. Игровой блок.	14.02 16.02 17.02 18.02 21.02 24.02 25.02 28.02 2.03	
	Компьютерный практикум				
93-102	Практические работы: Редактируем и форматируем текст. Создаем надписи. Размещаем текст и графику в таблице. Создание поздравительной открытки. Творческая работа «Чему я научился». Обобщающие занятие.	10	Практическая работа по созданию текстового документа, его редактированию, форматированию и оформлению таблицы и надписей. Создание поздравительной открытки на любую тему. Разработка проектов учащихся для демонстрации навыков работы в текстовом процессоре Microsoft Word.	3.03 4.03 7.03 10.03 11.03 14.03 16.03 17.03 18.03 21.03	
	Назначение приложения PowerPoint				
103-104	Возможности и область использования приложения PowerPoint.Типовые объекты презентации.	2		23.03 24.03	
105-106	Практические работы: Запуск и настройка приложения PowerPoint. Назначение панели инструментов	2	Процесс запуска и настройки приложения PowerPoint. Группы инструментов среды PowerPoint. Назначение панелей инструментов. Игровой блок.	25.03 4.04	
	Базовая технология				

	создания презентации				
107-109	Выделение этапов создания презентаций. Создание фона и текста. Вставка рисунка в презентацию. Создание анимации текста и рисунка.	3		6.04 7.04 8.04	
110-116	Практические работы: Запуск, создание и отладка презентации	7	Создание фона и форматирование текста в PowerPoint. Вставка и форматированию рисунков в презентации. Настройка анимации теста и графических объектов в презентации. Запуск, просмотр и отладка показа презентации. Игровой блок.	11.04 13.04 14.04 15.04 18.04 20.04 21.04	
	Создание презентации, состоящей из нескольких слайдов				
117-118	Создание нескольких слайдов согласно сценарию. Работа с сортировщиком слайдов.	2		22.04 25.04	
119-126	Практические работы: Создание презентации «Времена года». Создание презентации на свободную тему. Итоговое тестирование.	8	Создание презентации «Времена года» по заданному сценарию Создание презентации на свободную тему. Контрольное тестирование по разделу «Создание презентаций в PowerPoint»	27.04 28.04 29.04 4.05 5.05 6.05 11.05 12.05	
	Компьютерный практикум.				
127-132	Работа над итоговым проектом «Занимательный компьютер». Защита проектов. Обобщающее занятие.	6	Разработка итогового проекта «Занимательный компьютер» с использованием изученных текстовых и графических редакторов. Создание итогового проекта «Занимательный компьютер» с использованием изученных текстовых и графических редакторов. Редактирование и форматирование итогового проекта «Занимательная информатика». Защита готовых проектов учащимися. Обобщающее занятие по изученным графическим, текстовым редакторам.	13.05 16.05 18.05 19.05 20.05 23.05	
133-136	**Резерв**	4		25.05 26.05 27.05 30.05	

Условия реализации программы.

Методическое обеспечение программы дополнительного образования детей.

Перечень учебно-методических средств обучения:

- Компьютер.
- Проектор.
- Принтер.
- Устройства вывода звуковой информации.
- Устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами — клавиатура и мышь.
- Устройства для записи (ввода) визуальной информации: сканер.

– Локальная сеть.
– ПАК.

Программные средства:

– Операционная система.
– Интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы.
– Мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем или др.).
– Почтовый клиент (входит в состав операционных систем или др.).
– Браузер (входит в состав операционных систем или др.).

Используемые средства программного обеспечения:

- Набор прикладных программ для ПК.
- «Баба Яга учится читать». Обучающая игра.
- «Размышлялки». Сборник игр, развивающих навыки мышления.
- «Волшебные феи.» Развивающие игры.
- «Смешарики».Флешигры для любознательных
-Компьютерные игры.
-Демо версии программ от портала «СОВА» для ПАК.

Форма оценки качества реализации программы.

За период обучения в кружке «Компьютерный класс» обучающиеся получают определённый объём знаний и умений, качество которых проверяется в течение года с помощью следующих методов:

- беседы;
- наблюдения;
- специальные тестовые задания;
- анализ открытых занятий;
- опросы обучающихся.

В процессе обучения применяются различные методы диагностики результативности образовательного процесса. Усвоение теоретической части курса проверяется с помощью тестов. Каждое практическое занятие оценивается определенным количеством баллов. В рамках курса предусматривается проведение нескольких тестов и, следовательно, подсчет промежуточных рейтингов (количество баллов за тест и практические задания). Итоговая оценка выставляется по сумме баллов за все тесты и практические занятия по следующей схеме:

- менее 50% от общей суммы баллов (оценка 3);
- от 50 до 70% от общей суммы баллов (оценка 4);

- от 70 до 100% от общей суммы баллов (оценка 5);.

Учебно-методические средства обучения.
Основная литература:

1.Windows 8 – подробное знакомство\ Microsoft, 2017 г.
2. Знакомство с Microsoft Office\ Microsoft, 2000 г.
3. А.Левин. Самоучитель работы на компьютере. КноРус, 2010 г.
4. А.Г.Гейн. Информатика для учителя. Просвещение, 2002 г.
5.Программы образовательных учреждений «Информатика». Под ред. Горячев А.В .Просвещение, 2002 г.
6. Программно-методические материалы. «Информатика». Дрофа, 2000 г.
7. А.А. Кузнецов, Н.Д. Угринович , Л.Е.Самовольнова. Оценка качества подготовки учащихся. Дрофа, 2001 г.
8. Информатика в начальной школе. Журнал «Информатика и образование» №1–2010
9. Е.К. Бойков. Самоучитель для работы на ПК для детей. Риппол классик, 2002 г..
10. Понятный самоучитель для работы в «Windows». Питер, 2003 г.
11. Г. Евсеев, С. Симонович Полный справочник в вопросах и ответах. Windows. АСТ-ПРЕСС, 2003 г.
12. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика («Информатика в играх и задачах»). – М.: Баласс, Школьный дом, 2010.
13. Е. Т. Вовк, С.Г. Баричев, О. А. Плотников. Самоучитель работы на компьютере. КУДИЦ-ОБРАЗ, 2000 г.
14. Горячев А.В., Горина К.И., Волкова Т.О. Информатика («Информатика в играх и задачах»). – М.: Баласс, Школьный дом, 2010
15. Microsoft Word и Exel 2010 для начинающих. Энциклопедия, М.-2012г.
16. Мир информатики: Учебник для первого года обучения в начальной школе. / Под ред. А.В. Могилева. Смоленск: Ассоциация XXI век, 2003.
17. Программно-методический комплекс «Мир информатики»-1,2,3,4 годы обучения, издательство «Учебная книга», Екатеринбург, 2006 г.
18. Интерактивные игры и занятия компании «Интерактивные системы» и «Всероссийского образовательного портала СОВА» (демоверсия).