

Министерство
образования Красноярского края
краевое государственное казенное учреждение
для детей-сирот и детей, оставшихся без попечения родителей
«Красноярский детский дом «Самоцветы»
660078, г. Красноярск, ул. Парашютная, д.16.
Тел. 8 - (391) - 233-86-60; тел./факс 8 - (391) - 261-58-16
Email: samocveti124 mail.ru сайт: <http://samocveti124ru>

Принято на педагогическом совете
Протокол № 4, от 13.09.2022г



УТВЕРЖДАЮ :
Директор КГКУ «Красноярский
детский дом «Самоцветы»
С.С. Гребенникова
_____ сентябрь 2022г
Приказ № 01-04-179

Рабочая программа дополнительного образования

«IT технологии в обществе»

Возраст учащихся: **10-16 лет**

Срок реализации:
2022-2023 учебный год

Автор программы:
Кирилл Александрович. Витковский
(Педагог ДО)

Красноярск 2022

Пояснительная записка

Рабочая программа дополнительного образования по информатике составлена в соответствии с Законом «Об образовании в РФ» от 29.12.2012г. № 273-ФЗ, примерных требований к программам дополнительного образования детей (Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 № 06-1844), «Санитарно-эпидемиологическими требованиями к учреждениям дополнительного образования. СанПиН 2.4.4.1251-03», утвержденные 01.04.2003 г. Приложение «Рекомендуемый режим занятий детей в объединениях различного профиля».

В современном обществе компьютеры прочно вошли в повседневную жизнь практически каждого человека (магазин, банк и т.д.). Современные условия труда часто требуют элементарных навыков пользователя ПК. Информационные процессы являются фундаментальной составляющей современной картины мира. Они отражают феномен реальности, важность которого в развитии биологических, социальных и технических систем сегодня уже не подвергается сомнению. Кроме того, в период перехода к информационному обществу одним из важнейших аспектов деятельности человека становится умение оперативно и качественно работать с информацией, привлекая для этого современные средства и методы. Это добавляет к целям современного образования еще одну цель – формирование уровня информационной культуры, соответствующего требованиям общества. Наиболее полно реализовать поставленную цель, призвана образовательная область «информатика». Учитывая размытость границ научной области информатики и невозможность в рамках школьного образования осветить весь спектр ее направлений, актуальной представляется разработка такой концепции обучения, где наиболее ярко выделены те направления, которые послужат развитию воспитанников, помогут сформировать их системное мировоззрение, и позволят им овладеть современными информационными технологиями.

Насущными требованиями к образованию сегодняшнего дня являются построение личностно-ориентированной педагогической системы, личностная ориентация педагогического процесса, поиск и развитие задатков, способностей, заложенных природой в каждом ребенке.

На занятиях по информатике большое значение имеет формирование у воспитанников адекватной самооценки и осознание перспектив будущей жизни. Самооценка лежит в основе наиболее адекватного мотива учебной деятельности – мотива достижения. Формирование знаний и умений осуществляется для детей на доступном уровне.

Данная программа разработана для обучения началам информатики и формирования первичных мотивированных навыков работы на компьютере и в информационной среде. Программа построена таким образом, чтобы каждый, изъявивший желание пройти через нее, смог найти себе в рамках этой системы занятие по душе, реализовать себя, научился эффективно использовать информационные технологии в учебной, творческой, самостоятельной, досуговой деятельности.

Цель программы:

Формирование информационной культуры воспитанников детского дома, а именно умение целенаправленно работать с информацией и использовать для этого возможности компьютера.

Задачи:

1. сформировать представление об информационной системе и технологии, принципе технического обеспечения информационных технологий, классификации программного обеспечения;
2. сформировать ЗУны необходимые для самостоятельного применения компьютеров, в том числе грамотного применения информационных технологий;
3. научить применять информационные технологии в повседневной жизни;
4. развивать умение самостоятельно конструировать свои знания;
5. развивать логическое мышление, творческий и познавательный потенциал воспитанников, коммуникативные способности с использованием для этого компьютерного инструментария.

Содержание программы построено на следующих дидактических принципах:

- отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с психофизическими возможностями, возрастными особенностями воспитанников, уровнем их знаний и умений;
- формирование логического мышления в оптимальном возрасте, развитие интеллектуальных и творческих способностей ребенка;
- индивидуально-личностный подход к обучению;
- овладение поисковыми, проблемными, репродуктивными типами деятельности во время индивидуальной и коллективной работы на занятии, дополнительная мотивация через игру;
- соответствие санитарно-гигиеническим нормам работы за компьютером.

Методы и методические приемы

Практикум – это общее задание для всех обучающихся в студии воспитанников, выполняемое на компьютере.

Занятие – беседа. Проводится диалог между педагогом и воспитанниками, что позволяет обучающимся быть полноценными участниками занятия.

Занятие – исследование. Воспитанникам предлагается создать рисунок в графическом редакторе и сохранить его с разным расширением, посмотреть что изменилось, сделать выводы.

Программа предусматривает использование следующих форм работы:

- фронтальной - подача материала всему коллективу воспитанников;
- индивидуальной - самостоятельная работа обучающихся с оказанием педагогом помощи ученикам при возникновении затруднения, не уменьшая активности ребят и содействуя выработке навыков самостоятельной работы.

• групповой - когда обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помочь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности. Всё это способствует более быстрому и качественному выполнению заданий. Особым приемом при организации групповой формы работы является ориентирование детей на создание так называемых минигрупп или подгрупп с учетом их возраста и опыта работы.

Ожидаемые результаты

Требования к уровню подготовки обучающихся.

Раздел 1. Освоение системной среды Windows

Должны знать:

- правила техники безопасности при работе в компьютерном классе;
- назначение основных устройств компьютера;
- понятие графического интерфейса;
- назначение компьютерного меню и Главного меню;
- назначение служебных клавиш.

Должны уметь:

- выбирать пункты меню;
- запускать программу и завершать работу с ней;
- изменять размеры и расположение окна.

Раздел 2. Простейшая технология работы с текстом

Должны знать:

- основные правила набора текста;
- назначение основного меню;
- основные операции редактирования;
- назначение буфера обмена;
- технологию работы с программой Калькулятор.

Должны уметь:

- вводить и редактировать текст;
- копировать, перемещать, удалять фрагмент текста;
- выполнять расчеты с помощью программы Калькулятор;
- располагать окна на Рабочем столе и поочередно в них работать.

Раздел 4 Редактирование рисунков

Должны знать:

- понятие фрагмента рисунка;
- понятие файла.

Должны уметь:

- выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- создавать графический объект из типовых фрагментов;
- сохранять рисунок в файле и открывать файл.

Раздел 5 Создание презентаций в среде Power Point

Должны знать:

- назначение и функциональные возможности Power Point;
- объекты и инструменты Power Point;
- технологию настройки Power Point.

Должны уметь:

- создать слайд;
- изменить настройки слайда;
- создать презентацию из нескольких слайдов.

Учебно – тематический план

Название		Количество часов			
№ п/ п		теория	практика	Всего	
	Информационные технологии в современном обществе	76	572	648	
1.	Раздел 1 <i>Освоение системной среды Windows</i>	10	62	72	
	Темы (теория и практика)	Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером	4	12	16
		Сопоставление роли и назначения компьютерного и реального «Рабочего стола»	1	-	1
		Освоение приемов работы с компьютерной «мышью»	1	10	11
		Представление о графическом интерфейсе системной среды. Понятие компьютерного меню. Освоение работы с меню.	1	10	11
		Знакомство с назначением и функциями Главного меню. Технология запуска программ из главного меню и завершение работы программы	1	10	11
		Представление об окне как объекте графического интерфейса. Технология работы с окном.	1	10	11
		Освоение клавиатуры. Назначение служебных клавиш.	1	10	11
2.	Раздел 2 <i>Простейшая технология работы с текстом</i>	10	70	80	
	Темы (теория и практика)	Назначение текстового редактора. Структура графического интерфейса текстового редактора (на примере	2	5	7

		«Блокнота»). Назначение Основного меню. Команды Основного меню текстового редактора				
		Технология ввода. Редактирование текста: вставка, удаление и замена символов; вставка и удаление пустых строк.	2	5	7	
		Назначение буфера обмена. Действия с фрагментом текста: выделение, копирование, удаление, перемещение.	2	10	12	
		Практическое применение программ «Блокнот» и «Калькулятор» в повседневной жизни	4	50	52	
3.	Раздел 3	<i>Освоение среды графического редактора Paint</i>		25	100	125
	Темы (теория и практика)	Что такое компьютерная графика? Основные возможности графического редактора Paint по созданию графических объектов	5	20	25	
		Интерфейс графического редактора и его основные объекты	10	20	30	
		Панель палитра. Панель инструменты. Настройка инструментов рисования	5	10	15	
		Создание рисунков с помощью инструментов	5	50	55	
4.	Раздел 4	<i>Редактирование рисунков</i>		11	50	61
	Темы (теория и практика)	Использование команды «отменить». Использование инструмента «ластика»	5	25	30	
		Понятие фрагмента рисунка. Технология выделения и перемещения фрагмента рисунка. Сохранение рисунка на диске	6	25	31	
5.	Раздел 5	<i>Создание презентаций в среде Power Point</i>		20	290	310
	Темы (теория и практика)	Назначение приложения Power Point. Возможности и область использования. Типовые объекты презентации. Группы инструментов среды. Запуск и настройка приложения.	10	100	110	
		Базовая технология создания презентации. Выделение этапов,	5	100	105	

		запуск и отладка. Доклад (по выбору обучающегося) с использованием презентации Power Point	5	90	95
--	--	---	---	----	----

Оценочные материалы

№	Вид аттестации/ контроля	Форма контроля	Форма аттестации	Сроки проведения
1	Входящий контроль	Педагогическое наблюдение	Практическое занятие	Сентябрь
2	Промежуточный мониторинг	Педагогическое наблюдение	Практическое занятие применение программ «Блокнот» и «Калькулятор»	Декабрь
3	Итоговый мониторинг	Педагогическое наблюдение	Создание презентации Power Point	Май

Показатели критериев:

3 балла – высокий уровень (В) – ребёнок владеет данным качеством, умением, использует в самостоятельной деятельности;

2 балла – средний уровень (С) – ребёнок владеет частичными представлениями, умениями, пользуется помощью сверстников и педагога;
1 балл – низкий уровень (Н) – ребёнок не владеет, слабо владеет данным качеством, слабо проявляет интерес к деятельности.

Форма контроля занятий

Входящий контроль – диагностика «печатный тренажер».

Промежуточный контроль – проводится с целью контроля выполнения упражнения по словесной инструкции педагога, Текущая аттестация проводится в форме открытого урока.

Итоговый контроль – оценивает знание и использование в речи специальных терминов, проявление творчества и активности в сочинении комбинаций и участии в создании видеороликов.

Критерий качества обучения связан с овладением элементарных навыков, формирование эмоциональной отзывчивости на исполняемые произведения.

Содержание программы **Освоение системной среды Windows**

Занятие № 1 Вводное занятие

Цель: ознакомление детей с правилами работы за компьютером и правилами техники безопасности во время учебного занятия.

Задачи:

1. сформировать представление о безопасных правилах работы за компьютером;
2. познакомить с основными устройствами компьютера, их назначением;
3. учить управлять курсором «мыши».

Ход занятия:

1. изучение правил работы за компьютером, правил техники безопасности;
2. рассказ об основных информационных процессах;
3. основные устройства компьютера, их назначение и функции;
4. практическое задание: знакомство с основными устройствами компьютера.

Занятие № 2 Рабочий стол в реальном и виртуальном мире

Цель: знакомство с объектами Рабочего стола.

Задачи:

1. познакомить с основными объектами Рабочего стола;
2. развивать навык управления курсором на экране монитора.

Ход занятия:

1. Рабочий стол – назначение и функции программы Рабочего стола;
2. объекты Рабочего стола «Мой компьютер», «Корзина»;
3. повторение правил работы на компьютере;
4. практическое занятие: знакомство с объектами Рабочего стола.

Занятие № 3 Компьютерная помощница – «мышь»

Цель: отработка навыка работы «мышью».

Задачи:

1. научить работать с «мышью»;
2. познакомить с основными приемами управления указателем «мыши»;
3. развивать быстроту и координацию движения при работе за компьютером.

Ход занятия:

1. указатель «мыши» – видимый графический объект; формы указателя;
2. основные действия с «мышью»;
3. освоение действий с экранными объектами;
4. практическое задание: освоение работы с «мышью».

Занятие № 4 Меню – возможность выбора

Цель: знакомство с возможностями меню.

Задачи:

1. сформировать представление о меню как об универсальной возможности выбора;
2. научить использовать меню для выбора элементов.

Ход занятия:

1. графический интерфейс – основные объекты;
2. формы компьютерного меню;
3. раскрывающийся список;
4. практическое задание.

Занятие № 5 Начните работу с кнопки «пуск»

Цель: знакомство с главным меню.

Задачи:

1. познакомить с порядком запуска стандартных программ из главного меню;
2. сформировать представление о вложенном меню;
3. научить правильно завершать работу на компьютере.

Ход занятия:

1. назначение кнопки «пуск»;
2. запуск стандартных программ из главного меню;
3. завершение работы с программами.

Занятие № 6 Окно в компьютерный мир

Цель: знакомство с основными элементами компьютерного окна.

Задачи:

1. познакомить с объектами графического интерфейса (значки, кнопки, меню).

Ход занятия:

1. компьютерное окно – определение, назначение;
2. основные элементы компьютерного окна;
3. освоение основных действий с окном – практическое задание.

Занятие № 7 Клавиатура – инструмент писателя

Цель: знакомство с устройством ввода информации.

Задачи:

1. научить пользоваться устройством ввода – клавиатурой;
2. познакомить с основными элементами клавиатуры – клавишами.

Ход занятия:

1. устройство клавиатуры;
2. основные группы клавиш – алфавитно-цифровые, вспомогательные (служебные);
3. практическая часть: работа в программе «Блокнот» - набор текста.

Занятие № 8 Набор и редактирование текста

Цель: знакомство с компьютерным текстом.

Задачи:

1. познакомить с основными правилами набора текста;
2. показать возможности редактирования.

Ход занятия:

1. компьютерный текст: возможности и преимущества перед рукописным;
2. правила набора текста;
3. практическое задание: ввод и редактирование текста с помощью программы «Блокнот».

Занятие № 9 Что скрывается в строке «меню»?

Цель: знакомство с основным элементом окна.

Задачи:

1. познакомить с основным элементом окна строка «меню»;
2. научить задавать команды в основном меню, скрытом.

Ход занятия:

1. рассматривание компьютерного окна: основное меню и скрытое;
2. команды доступные для выполнения, их свойства;
3. практическое задание: вставка и удаление пустых строк; знакомство со строкой «меню».

Занятие № 10 Действия с фрагментом текста

Цель: формирование навыка работы с текстом.

Задачи:

1. научить переставлять части текста копировать и вставлять повторяющиеся слова и предложения.

Ход занятия:

1. фрагмент – это выделенная часть компьютерного текста;
2. основные действия: выделить, скопировать, вставить, стереть выделенный фрагмент;
3. практическое задание: вставка нескольких копий фрагмента в текст, перестановка фрагментов текста.

Занятие № 11 Калькулятор – помощник всех математиков

Цель: знакомство с программой «Калькулятор».

Задачи:

1. научить пользоваться программой «Калькулятор»;
2. основные элементы окна программы «Калькулятор» - объяснить их назначение.

Ход занятия:

1. рассказ о различных приспособлениях для счета с древности до наших времен;
2. рассматривание окна программы: строка ввода, кнопка сброса, кнопки арифметических действий;
3. практическое задание: выполнение арифметических действий на калькуляторе.

Занятие № 12 Использование программ «Калькулятор» и «Блокнот» в повседневной жизни

Цель: формирование представления о практическом применении программ.

Задачи:

1. показать практическое применение компьютерных программ в быту;
2. научить пользоваться возможностями двух программ одновременно.

Ход занятия:

1. приемы работы в двух программах одновременно;

2. активация окон;
3. практическое задание: освоение совместных действий при работе с двумя программами.

Занятие № 13 Итоговое занятие

Цель: закрепление полученных знаний, умений и навыков работы в системной среде Windows.

Задачи:

1. закрепить и систематизировать представления о работе в среде;
2. закрепить навыки работы.

Ход занятия:

1. практические задания по всем темам (индивидуально).

Освоение графической среды Paint

Занятие № 14 Рисунки в жизни человека

Цель: знакомство с графическим редактором.

Задачи:

1. познакомить с приемами работы в графическом редакторе Paint;
2. рассказать о графической среде и ее возможностях.

Ход занятия:

1. инструменты для рисования: многообразие форм и назначения;
2. графический редактор – программа, помогающая человеку создавать рисунки;
3. практическое задание: знакомство с интерфейсом графического редактора.

Занятие № 15 Компьютерная графика

Цель: знакомство с компьютерной графикой.

Задачи:

1. сформировать представление о компьютерной графике;
2. объяснить основные отличия рисунка (компьютерного) от текста.

Ход занятия:

1. виды изображений;
2. компьютерная графика – изображения, созданные при помощи компьютера;
3. практическое задание: работа с элементами интерфейса графического редактора.

Занятие № 16 Создание компьютерного рисунка

Цель: знакомство с процессом создания компьютерного рисунка.

Задачи:

1. научить создавать компьютерный рисунок;
2. учить наносить изображение инструментами.

Ход занятия:

1. инструменты для рисования: карандаш, линия, эллипс, кисть и др.;
2. практическое задание: нанесение изображения инструментами.

Занятие № 17 Настройка инструментов

Цель: развитие навыка работы с графическими инструментами.

Задачи:

1. познакомить с дополнительными возможностями работы с инструментами графического редактора;

Ход занятия:

1. знакомство с панелью «Настройка инструментов»;
2. новые возможности изображения инструментами: тип закраски, толщина линии, профиль, размер;
3. практическое задание: нарисовать пейзаж по описанию: лучистое солнце на голубом небе, облака, извилистая дорога, убегающая к линии горизонта; небольшое озеро, заросшее по берегам тростником.

Занятие № 18 Редактирование компьютерного рисунка

Цель: знакомство с действием редактирование.

Задачи:

1. научить редактировать рисунок с помощью инструментов: ластик, заливка, команд: отменить, вырезать.

Ход занятия:

1. специальные команды и инструменты редактирования;
2. клавиши CTRL+Z;
3. практическое задание: создать компьютерный рисунок и провести его редактирование с использованием команд: «отменить», «очистить».

Занятие № 19 Сборка рисунка из деталей

Цель: овладение способом создания рисунка при помощи заготовок.

Задачи:

1. учить создавать изображение в графическом редакторе с использованием заготовок;
2. научить делать заготовки отдельных частей рисунка.

Ход занятия:

1. создание фигур из дуг окружности;
2. инструмент «выделение» - его назначение и возможности;
3. практическое задание: составить фигуру из отдельных элементов, выделить фрагмент рисунка, развернуть его на угол 90^0 , 180^0 , 270^0 , 360^0 .

Занятие № 20 Построение с помощью клавиши Shift

Цель: овладение способом проведения линий при помощи клавиши Shift.

Задачи:

1. учить рисовать вертикальные, горизонтальные, наклонные линии, используя клавишу Shift;

Ход занятия:

1. назначение клавиши Shift и ее использование в графическом редакторе;
2. точечные построения линий; квадраты и круги;
3. практическое задание: нарисовать кубик в трехмерном изображении; нарисовать 4 одинаковых квадрата, соприкасающихся своими сторонами.

Занятие № 21 Сохранение и открытие созданного рисунка на диске

Цель: знакомство с командой «Сохранить как».

Задачи:

1. научить сохранять и открывать рисунки, записанные на диске, познакомить с командой «Сохранить как».

Ход занятия:

1. файл – это информация, записанная на диске с некоторым именем;
2. папка «Мои документы»: виды хранящихся файлов;
3. меню Файл: команды работы с файлами;
4. практическое задание: создать и сохранить на жестком диске рисунок;
5. открытие сохраненного рисунка;
6. практическая часть: знакомство с диалоговым окном команды «Открыть».

Занятие № 22 Эллипс и окружность. Что такое пиксель?

Цель: знакомство с приемами работы с использованием инструментов эллипс и окружность.

Задачи:

1. научить рисовать предметы круглой формы с использованием инструментов;
2. сформировать представление о пикселе, как об элементарном объекте рисунка, светящейся точке экрана.

Ход занятия:

1. специальные возможности графического редактора: инструменты эллипс и окружность, прямоугольник;
2. инструмент масштаб;
3. практическое задание: нарисовать в графическом редакторе эллипс и окружность, вписанные в прямоугольник и квадрат, научиться увеличивать и уменьшать масштаб рисунка.

Занятие № 23 Что такое пиктограмма?

Цель: знакомство с условными обозначениями

Задачи:

1. познакомить с условными обозначениями на панели инструментов;
2. сформировать представление о пиктограмме как о картинке, обозначающей какой-либо объект или действии на панели инструментов рабочего окна.

Ход занятия:

1. беседа об условных знаках, встречающихся в окружающем мире;
2. пиктограмма – небольшая картинка, обозначающая какой-либо объект или действие. Главная особенность – должна быть простой, но выразительной;
3. практическое задание: нарисовать 3 пиктограммы: дорожный знак, зонтик, указатель.

Занятие № 24 Что такое буфер обмена?

Цель: знакомство с буфером обмена.

Задачи:

1. научить использовать специальную область оперативной памяти - буфер обмена для хранения копии;

2. объяснить назначение команд «копировать», «вырезать», «вставить», «очистить».

Используемые клавиши CTRL+C, CTRL+X, CTRL+V, DEL.

Ход занятия:

1. получение копии фрагмента;
2. выполнение действий с фрагментом; команды меню Правка: «копировать», «вырезать», «вставить», «очистить»;
3. практическое задание: нарисовать клеточное поле с заданным количеством клеток по горизонтали и вертикали.

Занятие № 25 Повторяющиеся элементы в окружающем мире

Цель: знакомство с понятием фрагмент

Задачи:

1. сформировать представление об окружающем мире как о череде повторяющихся фрагментов (дома, машины, листья на деревьях и т.п.);
2. научить выполнять команды отражения и повтора при создании художественной композиции.

Используемые клавиши CTRL+C, CTRL+X, CTRL+V, DEL.

Ход занятия:

1. беседа о предметах окружающего мира; вывод: каждый предмет можно разложить на повторяющиеся фрагменты;
2. команды отражение и повтор из меню Рисунок.
3. практическое задание: нарисовать гроздь винограда методом последовательного укрупнения фрагмента.

Занятие № 26 Конструирование из мозаики

Цель: знакомство с понятием типовой фрагмент.

Задачи:

1. научить составлять объекты из типовых элементов.

Ход занятия:

1. рассматривание настольной мозаики. Вывод: размеры деталей мозаики подобраны так, что при их складывании в узор не остается просветов. Любая мозаика состоит из ограниченного числа деталей;
2. конструирование – это работа по составлению объектов из типовых элементов. Конструирование – это одно из направлений искусства;
3. практическое задание: создать меню типовых деталей мозаики.

Занятие № 27 Меню готовых форм

Цель: создание готовых форм.

Задачи:

1. научить создавать собственные готовые формы, формировать меню готовых форм.

Ход занятия:

1. детализация рисунка (композиции). Составление отдельных элементов;

2. составление рисунка (композиции) из отдельных фрагментов используя собственные формы;
3. практическое задание: а) из меню мозаики получить следующие фигуры

Занятие № 28 Итоговое занятие

Цель: закрепление полученных знаний, умений и навыков работы в графической среде Paint.

Задачи:

1. закрепить и систематизировать представления о работе в среде;
2. закрепить навыки работы.

Ход занятия:

1. практические задания по всем темам (индивидуально).

Занятие № 29,30 Базовая технология создания презентации и оперирование ее структурой.

Цель: знакомство с процессом создания презентации.

Задачи:

1. познакомить с возможностями и областями использования приложения Power Point;
2. познакомить с типовыми объектами презентации среды Power Point;
3. познакомить с группами инструментов среды Power Point.

Ход занятия:

1. постановка задачи на конкретном примере;
2. выделение этапов создания презентации.
3. практическое задание: запуск и настройка приложения Power Point, работа с объектами презентации, инструментами.

Занятие № 31 Копирование и перемещение слайдов. Настройка анимации.

Цель: формирование навыка работы с объектами приложения Power Point.

Задачи:

1. научить копировать и перемещать слайды в структуре презентации;
2. познакомить с настройками анимации.

Ход занятия:

1. постановка задачи на конкретном примере;
2. выделение объектов презентации.
3. практическое задание: создание презентации из нескольких слайдов (объекты - текст, рисунки). Настройка анимации.

Занятие № 32 Итоговое занятие

Цель: закрепление навыка работы в приложении Power Point.

Задачи:

1. закрепить и систематизировать представления о работе в приложении;
2. закрепить навыки работы.

Ход занятия:

1. оформление презентации и отладка демонстрационного режима.

2. проведение доклада (по выбору обучающегося) с использованием презентации Power Point.

Методическое обеспечение программы:

Перечень учебно-методических средств обучения:

- компьютер
- модем
- устройства вывода звуковой информации
- устройства для ручного ввода текстовой информации и манипулирования экранными объектами — клавиатура и мышь.

Программные средства:

- операционная система;
- клавиатурный тренажер;
- интегрированное офисное приложение, включающее текстовый редактор, графический редакторы, программу разработки презентаций и электронные таблицы;
- звуковой редактор;
- система оптического распознавания текста;
- мультимедиа проигрыватель (входит в состав операционных систем);
- браузер (входит в состав операционных систем).

Список использованной литературы, интернет ресурсы

1. Информатика. Начальный курс. / Под ред. Н.В. Макаровой. — СПб.: Питер, 2005;
2. Фролов М.И. Энциклопедия школьной информатики. Издательство Бином
3. Автор Виталий Леонтьев. Детская компьютерная Энциклопедия. – М., 2004.
4. Учебно-методический журнал, Информатика, №1 – 2013.
5. Информация и информационные процессы. Социальная информатика А. В. Могилев, Л. В. Листрова – 2006.
6. Литература, используемая педагогом для разработки программы и организации образовательного процесса
7. 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.
8. Габдуллина З.М. Развитие навыков работы с компьютером у детей 4-7 лет. – Волгоград: Учитель, 2010. – 139 с.
9. Дополнительное образование № 11, 2001, стр.54
10. Детский сад/ научно-методический журнал для педагогов и родителей от А до Я № 1 (01)2003 г., стр.63.
11. Информатика. 5-7 классы: материалы к урокам / авт. – сост. С.В. Сидорова. – Волгоград: Учитель, 2010. – 128 с.
12. Зыкина О.В. Компьютер для детей. – М.: Эскимо, 2005. -112с., ил.
13. Леонтьев В.П. Новейшая энциклопедия персонального компьютера 2001. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2001. – 847 с.: ил.
14. Леонтьев В.П. Детская компьютерная энциклопедия. – М.: ОЛМА-ПРЕСС Образование, 2005 г. – 175 с.: ил. – (Новейшая энциклопедия).
15. Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
16. Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
17. Microsoft Word для детей Компания «Одиссей», 2006.
18. Microsoft Excel для детей Компания «Одиссей», 2006.
19. Окулов С.М. Информатика: Развитие интеллекта школьников. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 212 с., ил.
20. Первина Ю.А. Методика раннего обучения информатики: Методическое пособие – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005.-228 с.: ил.
21. Рыбьякова О.В. Информационные технологии на уроках в начальной школе. – Волгоград: Учитель, 2008. – 223 с.: ил.
22. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 1 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 144 с.: ил.
23. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 2-4 классов. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 496 с.: ил.
24. Тур С.Н., Бокучава Т.П. Методическое пособие по информатике для учителей 2-4 классов.- СПб.: БХВ-Петербург, 2005. 496 с.: ил.
25. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере, – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 220. – 272 с.: ил.
26. Хребтов В.А. Информатика для младших школьников. – СПб.: Издательский Дом «Литера», 2006. – 64 с.
27. Шуман Ханс – Георг Компьютер для детей. – М.: «Интерэксперт», 2004.

28. Первые механизмы.
29. **Книга для учителя ПервоРобот Wedo Литература**
30. Весёлые пальчики. Клавиатурный тренажёр. Компания «Одиссей», 2007.
31. Информатика. Увлекательная программа-тренажёр для детей.
32. Мир информатики 6-9 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
33. Мир информатики 8-11 лет. Компания «Кирилл и Мефодий», 2003.
34. Microsoft Word для детей. Компания «Одиссей», 2006.
35. Microsoft Excel для детей. Компания «Одиссей», 2006.
36. Леонтьев В.П. Детская компьютерная энциклопедия. – М.: ОЛМА-ПРЕСС образование, 2005. – 175 с.: ил. – (Новейшая энциклопедия).
37. Симонович С.В. Весёлая энциклопедия по компьютерам и информатике. – СПб.: Питер, 2005. – 224 с.: ил.
38. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере. – М.: Лаборатория Базовых Знаний, 220 – 272 с.: ил.
39. Хребтов В.А. Информатика для младших школьников. – СПб.: Издательский Дом «Литера», 2006. – 64 с.