

МУНИЦИПАЛЬНОЕ КАЗЁННОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ  
УЧРЕЖДЕНИЕ «ОСНОВНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА  
«НУРМЕНСКИЙ ЦЕНТР ОБРАЗОВАНИЯ»  
(МКОУ «ООШ «НУРМЕНСКИЙ ЦО»)



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа  
технической направленности  
«Компьютерная азбука»**

Возраст детей: 7-10 лет  
Срок реализации: 1 год  
Количество учебных часов: 36 часов

Автор-составитель:  
Блинова Валерия Александровна,  
педагог дополнительного образования

Нурма  
2024

## **Пояснительная записка.**

Дополнительная общеразвивающая программа «Компьютерная азбука» разработана в соответствии с документами:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с Федеральным законом от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» с изменениями и дополнениями;
- Федеральный закон от 24.03.2021 №51-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 30.12.2020 №517-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» и отдельные законодательные акты Российской Федерации»;
- Федеральный закон от 26.05.2021 №144-ФЗ «О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 № 678-р);
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 г. № 09-3242 «О направлении методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)»;
- Письмо Минпросвещения России от 31.01.2022 № ДГ-245/06 «О направлении методических рекомендаций по реализации дополнительных общеобразовательных программ с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648-20 «Санитарноэпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Приказ Министерства спорта Российской Федерации от 25 августа 2020 года № 636 «Об утверждении методических рекомендаций о механизмах и критериях отбора спортивно одаренных детей»;
- Областной закон Ленинградской области от 24.02.2014 № 6-оз «Об образовании в Ленинградской области»;
- Устав Муниципального казённого общеобразовательного учреждения «Основная общеобразовательная школа «Нурменский центр образования»»

**Направленность программы:** техническая.

**Уровень освоения** – стартовый.

### **Актуальность**

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и

т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Педагоги дополнительного образования могут помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Компьютер в обучении младшего школьника должен стать обогащающим и преобразующим элементом развивающей предметной среды. Ведь именно в этом возрасте происходит интенсивное развитие умственных способностей ребенка, закладывается фундамент его дальнейшего интеллектуального развития. Такое понимание использования компьютера имеет гуманитарный развивающий характер.

Именно в этом возрасте возрастает эффективность направленного влияния компьютерных и информационных технологий на мышление, память, внимание, воображение, самооценку учащихся, умение планировать свои действия, мотивационный компонент учебной деятельности.

Сегодня надо дать ребятам не только необходимые знания, но и широкий набор интеллектуальных умений, позволяющих усваивать, перерабатывать и создавать новую информацию. Ознакомление с информацией необходимо начинать как можно раньше, лучше всего в начальной школе.

### **Отличительные особенности программы:**

Отличительная особенность данной программы состоит в том, что все понятия в курсе вводятся на наглядных визуальных примерах и поэтому больше времени отводится на *описание* объектов окружающей действительности техническими средствами.

### **Психолого-педагогические особенности обучающихся**

К 6 — 7 годам у детей, как правило, есть некоторый опыт общения с компьютерными устройствами и тогда возникают вопросы: как работает компьютер; из чего он состоит; что у него внутри; почему он выполняет команды. На эти и другие вопросы и призван ответить данный курс информатики. Отечественные и зарубежные исследователи, занимающиеся изучением использования компьютеров учащимися младших классов, выделяют следующие негативные стороны этого процесса. Использование компьютеров в обучении школьников младших классов может привести к дезориентации ребенка в окружающей действительности, срыву процессов ассимиляции в становлении его мышления, у детей происходит разрыв между реальностью и фантазией, желаемым и действительным. Дети по своему развитию не готовы к извлечению пользы из непосредственного опыта работы с символами и абстрактной информацией, при этом необходимые для работы с компьютером навыки не соответствуют операционным способностям ребенка. Поэтому среда обучения в младших классах должна организовываться таким образом, чтобы использование компьютерной предметности уравнивалось наличием ее материального эквивалента. Приобщать детей к компьютеру, целесообразно с младшего школьного возраста по принципу "не навреди", нельзя допускать, чтобы даже более раннее введение информатики замыкалось на изучении самого компьютера и принципов его работы. Данная программа дополнительного образования носит пропедевтический характер. Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться информатикой вообще и

найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек.

### **Адресат программы:**

Программа «Компьютерная азбука» предназначена для работы с детьми младшего школьного возраста 7-10 лет.

**Цель программы:** научить обучающегося азам компьютерной грамотности, самостоятельно мыслить, развивать фантазию и практически воплощать свои творческие идеи с помощью компьютера, научить пользоваться полученными теоретическими знаниями на практике, развивать познавательные процессы, логическое мышление, внимание, память, речь, воображение, поддерживая интерес к обучению, формировать культуру пользователя.

### **Задачи:**

#### ***Обучающие***

- ознакомить школьников с основными свойствами информации;
- сформировать представление о компьютере, информационных и коммуникационных технологиях;
- научить приемам работы с информацией в учебной деятельности, при решении поставленных задач;
- сформировать практические навыки при работе с ПК;
- научить обучающихся работать в приложениях программного комплекса Microsoft Office: Word, Power Point, Publisher;
- научить решать учебные и практические задачи с применением возможностей компьютера.

#### ***Развивающие:***

- способствовать развитию внимания, памяти, критического мышления;
- способствовать развитию самостоятельности, творческой активности ребёнка;
- способствовать развитию фантазии, воображения;
- способствовать развитию навыков межличностного общения и коллективного творчества.

#### ***Воспитательные:***

- способствовать воспитанию организационно-волевых качеств личности (терпение, воля, самоконтроль);
- способствовать воспитанию усидчивости, трудолюбия;
- способствовать воспитанию чувства коллективизма и взаимопомощи;
- способствовать воспитанию культуры поведения.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Для формирования и закрепления практических умений и навыков на занятиях ребята выполняют разнообразные творческие задания: создание поздравительных открыток, кроссвордов, тематических презентаций, брошюр, буклетов. Это позволяет развивать у обучающихся творческие способности, познавательный интерес, умение работать самостоятельно и в команде, использовать разные источники информации, отстаивать свою точку зрения.

На каждом занятии уделяется время (10 минут) для обучения скоропечатанию. Во время занятий обязательно проводятся гимнастика для глаз и физкультминутки, что снижает зрительное и статическое напряжение.

### **Планируемые результаты**

#### ***Личностные***

- усидчивость, трудолюбие, самостоятельность, упорство в достижении поставленных целей;
- умение оказывать помощь своим сверстникам;
- культура поведения.

### **Метапредметные**

- развитие внимания, памяти, фантазии, воображения;
- умение находить ошибки при выполнении заданий и уметь их исправлять; объективно оценивать результаты собственного труда, находить возможности и способы их улучшения; осуществлять сотрудничество в процессе совместной работы; решать учебные и практические задачи с применением возможностей компьютера.

#### **–Регулятивные УУД:**

- определять цель деятельности;
- учиться обнаруживать и формулировать проблемы;
- устанавливать причинно-следственные связи;
- вырабатывать навыки контроля и самооценки процесса и результата деятельности;
- навыки осознанного и произвольного построения сообщения в устной форме, в том числе творческого характера;

#### **–Познавательные УУД:**

- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя разные источники информации, свой жизненный опыт;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной деятельности;

#### **–Коммуникативные УУД:**

- оформлять свои мысли в устной и письменной форме с учётом речевой ситуации;
- высказывать и обосновывать свою точку зрения;
- слушать и слышать других, пытаться принимать иную точку зрения, быть готовым корректировать свою точку зрения;
- договариваться и приходить к общему решению в совместной деятельности;
- задавать вопросы

### **Предметные**

- знание основных источников информации; назначения основных устройств, входящих в состав компьютера: системный блок, монитор, клавиатура, манипулятор «мышь»; правил безопасной работы на компьютере; видов компьютерной памяти и их особенностей; правил печатания, ввода, редактирования и форматирования текста; назначения и возможностей программ Word, PowerPoint, Paint, Publisher;
- умение работать в системе Windows (запускать программы, управлять окнами, выполнять основные операции с файлами); работать в приложениях «MS Office»: создавать и редактировать текстовые файлы, создавать и оформлять буклеты, брошюры, электронные презентации; пользоваться электронной почтой; осуществлять поиск информации с помощью ИКТ.

### **Организационно-педагогические условия реализации программы:**

- *Условия набора и формирования групп* – группы формируются по свободному набору по 10-15 человек.  
Дополнительных вступительных испытаний не предусмотрено. В процессе реализации программы допускается осуществление дополнительного набора обучающихся на вакантные места.
- *Необходимое кадровое и материально-техническое обеспечение программы:*  
Программу могут реализовывать педагоги дополнительного образования, имеющие профильное образование.

– Материально-техническое обеспечение.

Для занятий необходим оборудованный кабинет, оснащенный техническими средствами:

- Дидактические материалы;
- Раздаточные материалы
- Видеоматериалы
- Презентации.

Особенности организации образовательного процесса: занятия по программе проводятся 1 раз в неделю по 1 учебному часу.

### Учебный план

№ п/п	Название раздела.	Количество часов			Формы контроля
		всего	теория	практика	
1.	<b>Компьютерная азбука</b>	4	1	3	Выполнение заданий.
2.	<b>Программный комплекс «Microsoft Office»</b>	1	1	-	Самостоятельная работа.
3.	<b>Графический редактор Paint</b>	3	1	2	Самостоятельная работа.
4.	<b>Создание презентаций в программе PowerPoint</b>	4	1	3	Самостоятельная работа.
5.	<b>Технология работы в текстовом редакторе Word</b>	10	4	6	Самостоятельная работа.
6.	<b>Мастер созданий буклетов и брошюр</b>	9	3	6	Самостоятельная работа.
7	<b>Компьютерные коммуникации</b>	5	1	4	Самостоятельная работа.
	ИТОГО за год	36	12	24	

Утвержден приказом  
от «30» августа 2024г. №122

**Календарный учебный график на  
2024/2025 учебный год**

Педагог дополнительного образования: Блинова В.А.

Наименование дополнительной общеразвивающей программы «Компьютерная азбука»

Год обучения	№ группы	Дата начала обучения по программе	Дата окончания обучения по программе	Всего учебных недель в год	Количество учебных часов всего в год	Количество учебных занятий (дней)	Режим занятий
1		02.09.2024	27.05.2025	36	36	36	1 раз в неделю по 1 учебному часу

## Содержание программы

### *Вводное занятие*

*Значение компьютера в жизни человека*

**Теория:** Значение компьютера в жизни человека. Цели и задачи программы. Вводный инструктаж.

**Практика:** Входная диагностика: собеседование, выполнение практического задания.

### *Раздел 1. Компьютерная азбука*

#### **Тема 1. Знакомство с компьютером**

##### *1.1 Устройство компьютера*

**Теория:** Устройство компьютера: монитор, клавиатура, мышь, системный блок и его составные части. Дополнительные устройства, которые можно подключить к компьютеру: колонки, наушники, принтер, сканер, джойстик, фотоаппарат, видеокамера. Содержание экрана. Контекстное меню.

**Практика:** Практическая работа на тему «Устройство компьютера».

##### *1.2 Компьютер как средство работы с информацией*

**Теория:** Информация. Многообразие форм информации: графическая, текстовая, звуковая. Свойства информации. Единицы измерения информации. Хранение информации. Способы обработки информации.

**Практика:** Игровые задания по теме.

##### *1.3 Сеть Интернет*

**Теория:** История развития Интернета. Поисковые

системы. **Практика:** Поиск информации в сети Интернет.

### *Раздел 2. Программный комплекс «Microsoft Office»*

#### **Тема 1. Программный комплекс «Microsoft Office»**

**Теория:** Программный комплекс «MS Office». Состав, назначение, основные программы-приложения.

**Практика:** Изучение приложений программного комплекса «MS Office».

### *Раздел 3. Графический редактор Paint*

#### **Тема 1. Графический редактор Paint**

##### *1.1 Графический редактор Paint*

**Теория:** Графический редактор Paint. Возможности и приемы работы. **Практика:** Изучение основ работы в графическом редакторе Paint.

##### *1.2 Работа в графическом редакторе Paint*

**Практика:** Создание рисунка в графическом редакторе Paint.

### **1.3 Работа в графическом редакторе Paint**

**Практика:** Создание рисунка в графическом редакторе Paint.

## **Раздел 4. Создание презентаций в программе PowerPoint**

### **Тема 1. Создание презентаций в программе PowerPoint**

#### **1.1 Программа PowerPoint**

**Теория:** Программа PowerPoint. Назначение и возможности программы. Фон слайда. Вставка и редактирование графики. Вставка надписи. Применение буфера обмена. Форматирование надписи. Анимация объектов. Сортировка слайдов. Настройка смены слайдов.

**Практика:** Создание презентации. Изменение дизайна оформления слайда. Вставка рисунка.

#### **1.2 Слайд-фильм в PowerPoint**

**Теория:** Звук в PowerPoint. Подключение звукового сопровождения. Анимации в среде MS PowerPoint. Переход слайдов. Настройка времени.

**Практика:** Создание слайд-фильма со звуком. Добавление анимации перехода, появления, увеличения. Настройка времени перехода.

#### **1.3 Создание презентации в PowerPoint**

**Практика:** Создание презентации в PowerPoint на тему «Животные и растения Красной книги».

#### **1.4 Создание презентации в PowerPoint**

**Практика:** Создание презентации на свободную тему.

## **Раздел 5. Технология работы в текстовом редакторе Word**

### **Тема 1. Основы работы в текстовом редакторе Word**

#### **1.1 Основные операции с текстом**

**Теория:** Виды шрифта. Изменение цвета шрифта. Основные операции с текстом: внесение исправлений в текст, проверка орфографии, редактирование и форматирование текста.

**Практика:** Создание, сохранение и переименование документа.

#### **1.2 Работа с текстом в редакторе Word**

**Практика:** Внесение исправлений в текст, проверка орфографии, редактирование и форматирование текста. Вставка рисунка, надписи WordArt.

#### **1.3 Текстовый редактор Word: создание поздравительной открытки**

**Практика:** Творческая работа: «Создание поздравительной открытки».

#### **1.4 Текстовый редактор Word: создание титульной страницы**

**Практика:** Творческая работа: «Создание титульной страницы книги».

#### **1.5 Текстовый редактор Word: создание грамоты**

**Практика:** Творческая работа: «Создание грамоты».

### **Тема 2. Построение таблиц в текстовом редакторе Word**

#### **2.1 Создание таблиц**

**Теория:** Таблицы в Word. Структура таблицы. Построение и редактирование таблиц.

**Практика:** Построение таблиц, добавление и удаление столбцов и строк.

#### **2.2 Работа с рисунками SmartArt и фигурами**

**Теория:** SmartArt. Рисунки SmartArt.

**Практика:** Создание схем. Вставка, изменение рисунков и фигур.

#### **2.3 Создание календаря**

**Практика:** Творческая работа «Создание календаря».

#### **2.4 Составление кроссвордов**

**Практика:** Творческая работа «Составление кроссвордов».

## ***Промежуточная аттестация***

**Практика:** Самостоятельная работа.

### ***Раздел 6. Мастер созданий буклетов и брошюр***

#### ***Тема 1. Программа Publisher***

##### ***1.1 Создание брошюры в Publisher***

**Теория:** Назначение, запуск, закрытие, структура окна. Основные объекты Publisher.

**Практика:** Создание брошюры «Достопримечательности Колпино».

##### ***1.2 Создание буклета в Publisher***

**Теория:** Виды буклетов. Структура буклетов. Ввод графических объектов.

**Практика:** Разработка и создание структуры буклета.

##### ***1.3 Создание газеты в программе Publisher***

**Теория:** Структура газеты. Понятия: логотип, заголовок, содержание выпуска, главная колонка, графика (по содержанию, по контексту), украшения.

**Практика:** Анализ структуры газеты.

##### ***1.4 Создание газеты в программе Publisher***

**Теория:** Понятие текстового поля. Текстовое поле для создания газет.

**Практика:** Разработка и выполнение проекта газеты.

##### ***1.5 Создание буклета в программе Publisher***

**Практика:** Разработка и создание буклета объединения «Компьютер + Школа».

##### ***1.6 Создание брошюры в программе Publisher***

**Практика:** Разработка и создание брошюры «Мой любимый мультфильм».

##### ***1.7 Создание фотоальбома в программе Publisher***

**Практика:** Разработка и создание фотоальбома.

##### ***1.8 Создание публикации в программе Publisher***

**Практика:** Создание публикации в программе Publisher на свободную тему.

### ***Раздел 7. Компьютерные коммуникации***

#### ***Тема 1. Компьютерные сети***

##### ***1.1 Локальные и глобальные компьютерные сети***

**Теория:** Локальные и глобальные компьютерные сети. Обзор основных служб. Поисковые системы. Поиск информации в Интернете.

**Практика:** Поиск информации в Интернете.

#### ***Тема 2. Электронная почта***

**Теория:** Электронная почта. Общие принципы работы с электронной почтой, отправка и получение сообщений.

**Практика:** Работа с электронной почтой.

### ***Итоговый контроль***

**Практика:** Тестирование, практическая работа.

### ***Итоговое занятие***

**Практика:** Подведение итогов учебного года (совместно с родителями). Анализ итоговых работ обучающихся.

Календарно-тематический план на 2024/2025 учебный год  
«Компьютерная азбука»  
1 год обучения, количество часов в год 36

№ зан.	Дата проведения		Тема занятий	Кол-во часов	Содержание	Использование дистанционных образовательных технологий и электронного обучения		Оснащение
	план.	факт.				offline / online	форма занятия	
1			<i>Вводное занятие</i> <i>Значение компьютера в жизни человека</i>	1	<b>Теория:</b> Значение компьютера в жизни человека. Цели и задачи программы. Вводный инструктаж. <b>Практика:</b> Входная диагностика: собеседование, выполнение практического задания.	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
<b>Раздел 1. Компьютерная азбука</b>								
2			Устройство компьютера	1	<b>Теория:</b> Устройство компьютера: монитор, клавиатура, мышь, системный блок и его составные части.	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска

					Дополнительные устройства, которые можно подключить к компьютеру: колонки, наушники, принтер, сканер, джойстик, фотоаппарат, видеокамера. Содержание экрана. Контекстное меню. <b>Практика:</b> Практическая работа на тему «Устройство компьютера».			
3			Компьютер как средство работы с информацией	1	<b>Теория:</b> Информация. Многообразие форм информации; графическая, текстовая, звуковая. Свойства информации. Единицы измерения информации. Хранение информации. Способы обработки информации. <b>Практика:</b> игровые задания по теме.	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска

4			Сеть Интернет	1	Теория: история развития Интернета. Поисковые системы. Практика: поиск информации в Интернете	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
<b>Раздел 2. Программный комплекс «MS Office»</b>								
5			Программный комплекс «Microsoft Office»	1	<b>Теория:</b> Программный комплекс «MS Office». Состав, назначение, основные программы-приложения. <b>Практика:</b> Изучение приложений программного комплекса «MS Office».	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
<b>Раздел 3. Графический редактор Paint</b>								
6			Графический редактор Paint	1	<b>Теория:</b> Графический редактор Paint. Возможности и приемы работы. <b>Практика:</b> Изучение основ работы в графическом редакторе Paint.	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска

7			Работа в графическом редакторе Paint	1	<b>Практика:</b> Создание рисунка в графическом редакторе Paint.	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
8			Промежуточная аттестация	1		Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
<b>Раздел 4. Создание презентаций в программе PowerPoint</b>								
9			Программа PowerPoint	1	<b>Теория:</b> Программа PowerPoint. Назначение и возможности программы. Фон слайда. Вставка и редактирование графики. Вставка надписи. Форматирование надписи. Настройка смен слайдов. <b>Практика:</b> Создание презентации. Изменение дизайна оформления слайда.	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска

10			Слайд-фильм в PowerPoint	1	<p><b>Теория:</b> Звук в PowerPoint. Подключение звукового сопровождения. Анимации в среде MS PowerPoint. Переход слайдов. Настройка времени.</p> <p><b>Практика:</b> Создание слайд-фильма со звуком. Добавление анимации перехода, появления, увеличения. Настройка времени перехода.</p>	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
11			Создание презентации в PowerPoint	1	<p><b>Практика:</b> Создание презентации в PowerPoint на тему «Животные и растения Красной книги».</p>	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
12			Создание презентации в PowerPoint	1	<p><b>Практика:</b> Создание презентации на свободную тему.</p>	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
<b><i>Раздел 5. Технология работы в текстовом редакторе Word</i></b>								

13			Основные операции с текстом в редакторе Word	1	<b>Теория:</b> Виды шрифта. Изменение цвета шрифта. Основные операции с текстом: внесение исправлений в текст, проверка орфографии, редактирование и форматирование текста. <b>Практика:</b> Создание, сохранение и переименование документа.	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
14			Работа с текстом в редакторе Word	1	<b>Практика:</b> Внесение исправлений в текст, проверка орфографии, редактирование и форматирование текста.	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
					Вставка рисунка, надписи WordArt.			
15			Создание поздравительной открытки в редакторе Word	1	<b>Практика:</b> Творческая работа: «Создание поздравительной открытки».	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
16			Создание титульной страницы в редакторе Word	1	<b>Практика:</b> Творческая работа: «Создание титульной страницы книги».	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
17			Создание грамоты в редакторе Word	1	<b>Практика:</b> Творческая работа: «Создание грамоты».	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска

18			Создание таблиц в редакторе Word	1	<b>Теория:</b> Таблицы в Word. Структура таблицы. Построение и редактирование таблиц. <b>Практика:</b> Построение таблиц, добавление и удаление столбцов и строк.	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
19			Работа с рисунками SmartArt и фигурами	1	<b>Теория:</b> SmartArt. Рисунки SmartArt. <b>Практика:</b> Создание схем. Вставка, изменение рисунков и фигур.	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
20			Создание календаря	1	<b>Практика:</b> Творческая работа «Создание календаря».	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
21			Составление кроссвордов	1	<b>Практика:</b> Творческая работа «Составление кроссвордов».	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
22			<i>Промежуточная аттестация</i>	1	<b>Практика:</b> Самостоятельная работа.	Offline	Самостоятельная работа.	ПК, проектор, интерактивная доска
<b>Раздел 6. Мастер созданий буклетов и брошюр</b>								
23			Создание брошюры в программе Publisher	1	<b>Теория:</b> Программа Publisher. Назначение, запуск, закрытие, структура окна программ. Основные объекты Publisher. <b>Практика:</b> Создание брошюры «Достопримечательности Колпино».	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска

24			Создание буклета в программе Publisher	1	<b>Теория:</b> Виды буклетов. Структура буклетов. Ввод графических объектов. <b>Практика:</b> Разработка и создание структуры буклета.	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
25			Создание газеты в программе Publisher	1	<b>Теория:</b> Структура газеты. Понятия: логотип, заголовок, содержание выпуска, главная колонка, графика (по содержанию, по контексту), украшения. <b>Практика:</b> Анализ структуры газеты.	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
26			Создание газеты в программе Publisher	1	<b>Теория:</b> Понятие текстового поля. Текстовое поле для создания газет. <b>Практика:</b> Разработка и выполнение проекта газеты.	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска
27			Создание буклета в программе Publisher	1	<b>Практика:</b> Разработка и создание буклета объединения «Компьютер + Школа».	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска

28			Создание брошюры в программе Publisher	1	<b>Практика:</b> Разработка и создание брошюры «Мойлюбимый мультфильм».	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивна ядоска
29			Создание фотоальбома в программе Publisher	1	<b>Практика:</b> Разработка и создание фотоальбома.	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивна ядоска
30,31			Создание публикации в программе Publisher	2	<b>Практика:</b> Создание публикации в программе Publisher на свободную тему	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивна ядоска
<b>Раздел 7. Компьютерные коммуникации</b>								
32,33			Локальные и глобальные компьютерные сети	2	<b>Теория:</b> Локальные и глобальные компьютерные сети. Обзор основных служб. Поисковые системы. Поиск информации в Интернете. <b>Практика:</b> Поиск информации в Интернете.	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивна ядоска
34			Электронная почта	1	<b>Теория:</b> Электронная почта. Общие принципы работы с электронной почтой, отправка и получение сообщений. <b>Практика:</b> Работа с электронной почтой.	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивна ядоска

35			<b>Итоговый контроль</b>	1	<b>Практика:</b> Тестирование, практическая работа.	Offline	Тестирование, практическая работа	ПК, проектор, интерактивная доска
36			<b>Итоговое занятие</b>	1	<b>Практика:</b> Подведение итогов учебного года (совместно с родителями). Анализ итоговых работ обучающихся.	Offline	Презентация	ПК, проектор, интерактивная доска

## Оценочные и методические материалы:

### Основные формы и методы, используемые при изучении основных блоков программы «Компьютерная азбука».

№	Содержание	Форма занятий	Методы	Дидактический материал	Форма подведения итогов
1	<b>Компьютерная азбука</b>	Теоретические и практические занятия	Инструктаж Беседа Игровые упражнения.	Презентация (слайды)	Тестирование
2	<b>Программный комплекс «MS Office»</b>	Теоретическое занятие. Практическое занятие.	Беседа, упражнения, игровые упражнения. Практическая работа, упражнения.	Материал в электронном виде. Презентации.	Творческое задание
3	<b>Графический редактор Paint</b>	Теоретическое занятие, Практические и игровые занятия	Лекция, беседа, дискуссия. Демонстрация наглядного материала.	Материал в электронном виде. Презентации.	Творческое задание
4	<b>Создание презентаций в программе PowerPoint</b>	Практические занятия и теоретические занятия.	Беседа, упражнения, практическая работа.	Материал в электронном виде. Презентации.	Творческое задание.
5	<b>Технология работы в текстовом редакторе Word</b>	Практические и теоретические занятия; игровое занятие	Беседа Упражнения Практическая работа Самостоятельная работа.	Иллюстрации в электронном виде Фотоматериал	Творческое задание

6	<b>Мастер созданий буклетов и брошюр</b>	Практические и теоретические занятия	Объяснение, самостоятельная работа, игровые упражнения	Материал в электронном виде. Презентации.	Творческое задание
7	<b>Компьютерные коммуникации</b>	Практические и теоретические занятия	Объяснение, самостоятельная работа, игровые упражнения	Материал в электронном виде. Презентации.	Творческое задание

## Оценочные материалы

### Формы аттестации:

- Устный опрос;
- Наблюдение за самостоятельной работой учащихся;
- Практическая работа;
- Тестирование

#### 1. Что такое IT (ИТ)?

- Интересные технологии
- Информационные технологии
- Интернет Технологии
- Источники тока

#### 2. Можно ли одновременно использовать два Flash накопителя на одном компьютере:

- нет, они будут конфликтовать друг с другом, что может привести к порче компьютера
- нет, так как к компьютеру можно подключить только один Flash накопитель
- да можно, даже и три и четыре, если есть свободные разъемы
- да, если к компьютеру не подключены еще какие-либо устройства

#### 3. Компьютерные вирусы:

- являются следствием ошибок в операционной системе
- возникают в связи со сбоями в работе аппаратных средств компьютера
- пишутся людьми специально для нанесения ущерба пользователям персональных компьютеров
- зарождаются при работе неверно написанных программных продуктов

#### 4. С помощью, каких клавиш можно настроить клавиатуру на русский или латинский алфавит:

- Alt +Delete
- Alt +Shift
- Ctrl +Enter
- Alt +Enter

5. **Какими сочетаниями клавиш можно вызвать диспетчер задач:**
- Ctrl+Shift+Tab
  - Ctrl+Alt
  - Ctrl+Alt+N
  - Ctrl+Alt+Del
6. **Рабочий стол – это:**
- Программа проводник
  - Основное окно операционной системы
  - Компьютерный стол
  - Графическая программа
7. **Какое устройство служит для ручного ввода информации в компьютер?**
- Клавиатура
  - Флешка
  - Монитор
  - Сканер
8. **Укажите, какая из ниже перечисленных программ предназначена для просмотра web-сайтов:**
- Safari
  - Excel
  - Word
  - Access
9. **Соберите допустимый адрес Web-сайта из фрагментов (в ответе укажите последовательность цифр, соответствующих правильному адресу): 1) .ru 2) http: 3) yandex 4) //www.**
- 1,2,3,4
  - 1,4,3,2
  - 2,4,3,1
  - 2,4,1,3
10. **Microsoft Word – это...**
- Программа для обработки баз данных
  - Программа для редактирования фотографий
  - Программа для создания и обработки текстовых документов
  - Операционная система
11. **Какое начертание шрифтов не используется в документе Microsoft Word?**
- Повернутый
  - Обычный
  - Курсив
  - Жирный
12. **Чтобы распечатать определенную страницу из документа Microsoft Word, необходимо...**
- Выделить нужную страницу и нажать кнопку «Печать» на панели инструментов «Стандартная»

- Нажать кнопку «Печать» на панели инструментов «Стандартная» и в появившемся окне указать номер страницы, которую необходимо распечатать
  - В меню «Файл» выбрать команду «Печать» и в разделе «Страницы» указать номер страницы, которую необходимо распечатать
  - В Microsoft Word можно распечатать только весь документ
13. **При наборе текста в редакторе Word клавиша Enter используется для:**
- вставки рисунка
  - перехода к новому абзацу
  - перехода на новую страницу
  - закрытия окна
14. **Как называется человек на компьютерном языке:**
- Клиент
  - Специалист
  - Пользователь
  - Человек

Ключ: 1-2; 2-3; 3-3; 4-2; 5-4; 6-2; 7-1; 8-1; 9-3; 10-3; 11-1; 12-3; 13-2; 14-3.

**ПРОТОКОЛ результатов промежуточной аттестации обучающихся  
2024/2025 учебный год**

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная азбука»

ФИО педагога дополнительного образования: Блинова В.А.

№ группы: \_\_\_\_\_ Дата проведения: \_\_\_\_\_

Форма проведения контроля: \_\_\_\_\_

Критерии оценки результатов: по баллам

**Результаты промежуточной аттестации**

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Критерии и параметры оценки			Сумма баллов	Уровень обученности
		Предметные	Метапредметные	Личностные		

Критерии уровня обученности по сумме баллов: от 9 до 10 – высокий уровень; от 5 до 8 баллов – средний уровень; до 4 баллов – низкий уровень.

По результатам промежуточной аттестации

- высокий уровень обученности имеют \_\_\_\_\_ чел. ( \_\_\_\_\_ %)
- средний уровень обученности имеют \_\_\_\_\_ чел. ( \_\_\_\_\_ %) - низкий уровень обученности имеют \_\_\_\_\_ чел. ( \_\_\_\_\_ %)
- отсутствовало \_\_\_\_\_ чел.

Освоили обучение по дополнительной общеобразовательной программе «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ обучающихся ( \_\_\_\_\_ %).

Педагог дополнительного образования \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Заведующий отделом \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Методист \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

**ПРОТОКОЛ результатов итогового контроля обучающихся  
2024/2025 учебный год**

Дополнительная общеобразовательная программа «Компьютерная азбука»

ФИО педагога дополнительного образования: Блинова В.А.

№ группы: \_\_\_\_\_ Дата проведения: \_\_\_\_\_

Форма проведения контроля: \_\_\_\_\_

Критерии оценки результатов: по баллам

**Результаты промежуточной аттестации**

№ п/п	Фамилия, имя обучающегося	Критерии и параметры оценки			Сумма баллов	Уровень обученности
		Предметные	Метапредметные	Личностные		

Критерии уровня обученности по сумме баллов: от 9 до 10 – высокий уровень; от 5 до 8 баллов – средний уровень; до 4 баллов – низкий уровень.

По результатам промежуточной аттестации

- высокий уровень обученности имеют \_\_\_\_\_ чел. (\_\_\_\_%)

- средний уровень обученности имеют \_\_\_\_\_ чел. (\_\_\_\_%) - низкий уровень обученности имеют \_\_\_\_\_ чел. (\_\_\_\_%)

- отсутствовало \_\_\_\_\_ чел.

Освоили обучение по дополнительной общеобразовательной программе «\_\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ обучающихся (\_\_\_\_%).

Педагог дополнительного образования \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Заведующий отделом \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

Методист \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

## Список информационных источников

### Список литературы:

1. Агафонова И. Н. Учимся думать. Сб. занимательных задач, тестов и упражнений. СПб.: М и М — Экспресс, 1996.
2. Айзенк Г. Ю. Проверьте свои способности. Перевод с англ. СПб.: Музыкальный фонд Санкт-Петербурга, 1993.
3. Белавина И.Г. Восприятие ребенком компьютера и компьютерных игр. // *Вопрос психологии*. – 1993. - №3
4. Борман Дж. Компьютерная энциклопедия для школьников и их родителей-СПб.,1996;
5. Бешенков С. А., Ракитина Е. А., Лыскова В. Ю. Информация и информационные процессы // *Информатика и образование*. 1998. № 6-8.
6. Буцин Е.С. Обучение младших школьников началам информатики. // *Информатика и образование*. – 1991. - №3
7. Видерхольд. Компьютер в начальной школе. // *Информатика и образование*. – 1993. - №2
8. Волина В. В. 1000 игр с буквами и словами. М.: АСТ-ПРЕСС, 1996.
9. Горячев А. В., Волкова Т. О., Горина К. И., Лобачева Л. Л., Спиридонова Т. Ю., Суворова Н. И. Информатика в играх и задачах / Под ред. А. В. Горячева. М.: Экспресс, 1996.
10. Горячев А. В. Информатика и ИКТ (Мой инструмент компьютер), М.2010
11. Дворецкая, А.В. Основные типы компьютерных средств обучения./ *А.В. Дворецкая. // Народное образование*. – 2006. - №2.
12. Дурова, А.И. Современные технологии в учебном процессе./ *А.И. Дурова, А.А. Вахрушев. // Начальная школа*. – 2005.
13. Жигарев А. П., Макарова Н. В., Путинцева М. А. Основы компьютерной грамоты. Л.: Машиностроение, 1988.
14. Завьялова О.А. Воспитание ценностных основ информационной культуры младших школьников // *Начальная школа*. – 2005 - №11
15. Зарецкий Д. В. и др. Информационная культура. Модуль «Класс 1»: Методическое пособие. М.: Дрофа, 1995.
16. Зарецкий Д. В. и др. Энциклопедия профессора Фортрана. Для детей младшего школьного возраста. М.: Просвещение, 1991.
17. Каракозов М.С. Формирование навыка работы с клавиатурой. // *Информатика и образование*. – 1994. - №2
18. Коджаспирова, Г.М. Педагогический словарь пособие для студентов высш.и сред. Пед. Учеб. Заведений./ *Г.М. Коджаспирова, А.Ю. Коджаспиров*. – М.: «Академия», 2000.
19. Комарова, И. Использование информационных технологий в совершенствовании системы образования./ *И. Комарова.// Народное образование*. – 2006. - №2
20. Леонтьев, А.Н. Хрестоматия по возрастной и педагогической психологии./ *А.Н. Леонтьев*. – М.: Просвещение, 1981
21. Лихтарников А. М. Занимательные логические задачи. (Для учащихся начальной школы). СПб.: Лань, МИК, 1996.
22. Лыскова В. Ю., Ракитина Е. А. Информационные поля в учебной деятельности // *Информатика и образование*. 1999. № 1.
23. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Информатика: Учебники 2-4классов. — 4-е изд. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007
24. Матвеева Н. В., Челак Е. Н., Конопатова Н. К., Панкратова Л. П. Обучение информатике: Методическое пособие. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006
25. Матюгин И. Ю., Аскогенская Т. Ю., Бонк И. А. Как развить внимание и память вашего ребенка (книга для детей и их родителей). М.: Эйдос, 1995.
26. Михайлова З. А. Игровые занимательные задачи для дошкольников. М.: Просвещение, 1990.

27. Павлова, С.И. Информационно-технические средства обучения в начальной школе/С.И. Павлова// Начальная школа.-2001.-№4
28. Первин Ю. А., Дуванов А. А., Зайдельман Я. Н., Голь-цман М. А. Роботландия. Книга для школьника. М., 1991.
29. Программы для общеобразовательных учреждений: Информатика. 2-11 классы. М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2003.
30. Программы общеобразовательных учреждений. Начальные классы (1-4) одиннадцатилетней школы. М.: Просвещение, 1994.
31. Программы общеобразовательных учебных заведений в Российской Федерации. Начальные классы (1-3). М.: Просвещение, 1993.
32. Ракитина Е. А., Лыскова В. Ю. Применение логических схем понятий в курсе информатики // Информатика и образование. 2000. № 1.
33. Рубинштейн А.В. Основы общей психологии./ А.В. Рубинштейн.- С-П.: Издательство «Питер», 2000
34. Соколова, Т.Е. Воспитание познавательных интересов младших школьников средствами новых информационных технологий/Т.Е.Соколова// Начальная школа.-2004.-№3
35. Субботина Л. Ю. Развитие воображения у детей. Популярное пособие для детей и педагогов. Ярославль: Академия развития, 1996.
36. Тихомирова Л. Ф., Басов А. В. Развитие логического мышления детей. Ярославль: ТОО Гринго, 1995.
37. Тихомирова Л. Ф. Развитие интеллектуальных способностей школьника: Популярное пособие для родителей и педагогов. Ярославль: Академия развития, 1996.
38. Цветанова-Чурукова Л.З. Информационные технологии.// Начальная школа.- 2008-№8
39. Фридланд А. Я. Информатика: процессы, системы, ресурсы. М.: БИНОМ, Лаборатория знаний, 2003.
40. Фигурнов В. IBM PC для пользователя.-М.,1995