

**МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

**Министерство образования Саратовской области**

**Администрация Базарно-Карабулакского муниципального района**

**МБОУ "СОШ № 1 р. п. Базарный Карабулак"**

**УТВЕРЖДЕНО**

**Директор МБОУ "СОШ**

**№1 р.п.Базарный**

**Карабулак Саратовской**

**области"**



**Козырева О.П.**

**Приказ 191 от «01» 09  
2023 г.**

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

**«КОМПЬЮТЕРНАЯ ГРАМОТНОСТЬ»**

**Хватовка, 2023 г**

## **Пояснительная записка**

Современный период общественного развития характеризуется новыми требованиями к общеобразовательной школе, предполагающими ориентацию образования не только на усвоение обучающимся определенной суммы знаний, но и на развитие его личности, его познавательных и созидательных способностей. В условиях информатизации и массовой коммуникации современного общества особую значимость приобретает подготовка подрастающего поколения в области информатики и ИКТ.

### **Направленность программы**

Программа «Компьютерная грамота» по содержанию является социально-педагогической; по функциональному предназначению учебно-познавательной; по форме организации индивидуально ориентированной, групповой; по времени реализации трех годичной подготовки.

Программа «Компьютерная грамота» составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть учебные места для всех учащихся и одно рабочее место – для преподавателя.

Рабочая программа кружка разработана в соответствии с требованиями федерального государственного образовательного стандарта основной образовательной программой основного общего образования. Рабочая программа разработана с учётом особенностей второй ступени общего образования, а также возрастных и психологических особенностей средних школьников.

Образование в основной школе является фундаментом последующего образования, поэтому важнейшая цель – сформировать у учащихся комплекс универсальных учебных действий, обеспечивающих способность к самостоятельной учебной деятельности, т. е. *умение учиться*.

### **Актуальность программы**

Актуальность программы обусловлена тем, что в настоящее время современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс. Необходимо помочь ребятам овладеть компьютером и научить применять эти знания на практике.

Программа «Компьютерная грамота» рассчитана на детей среднего школьного возраста, 5-9 классов. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

### **Педагогическая целесообразность**

Педагогическая целесообразность программы объясняется тем, что в процессе ее реализации происходит не только усвоение определенного математического содержания, но и обогащение опыта творческой деятельности учащихся, расширение математического кругозора детей.

**Целью** Начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, анимированные изображения, схемы предметов, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте)

### **Задачи**

- познакомить школьников с основными свойствами информации, научить их приёмам организации информации и планирования деятельности, в частности и учебной, при решении поставленных задач;
- дать школьникам представления о современном информационном обществе, информационной безопасности личности и государства;
- дать школьникам первоначальное представление о компьютере и современных информационных и коммуникационных технологиях;
- научить учащихся работать с программами WORD, PAINT, POWERPOINT, EXCEL;
- углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности;
- развить творческие и интеллектуальные способности детей, используя знания компьютерных технологий.
- сформировать эмоционально-положительное отношение к компьютерам.
- развитие мелкой моторики рук, пространственного воображения, логического и визуального мышления.

## **Отличительные особенности данной программ**

Отличительные особенности данной образовательной программы заключаются в том, что программные средства, используемые в программе, обладают разнообразными графическими возможностями, понятным даже второкласснику интерфейсом. Эти программы русифицированы, что позволяет легко и быстро их освоить. Так как программы строятся по логическим законам, возможна организация разнообразной интересной деятельности с четким переходом от одного вида работы к другому, с конкретными указаниями, на что обратить внимание. При этом будет развиваться произвольное внимание детей. Несмотря на общие возрастные особенности, каждый ребенок индивидуален в своем развитии, поэтому программа предусматривает индивидуальный подход к каждому ребенку. В качестве базового стандарта программного обеспечения рассматриваются: текстовый редактор WORD; графический редактор PAINT; POWERPOINT; электронные таблицы EXCEL.

Все образовательные блоки предусматривают не только усвоение теоретических знаний, но и формирование деятельностно-практического опыта. Практические задания способствуют развитию у детей творческих способностей, умения создавать проекты. Программа позволяет использовать и нетрадиционные формы работы. На занятиях большую роль играет демонстрационный материал, который представлен в виде презентаций. Наглядный материал в виде презентаций готовят и сами учащиеся. Это позволяет развивать у учащихся творческие способности, умение работать коллективно, умение работать с разными источниками информации, выступать перед аудиторией, отстаивать свою точку зрения, защищая свои проекты.

### **Возраст обучающихся, участвующих в реализации программы**

Возраст детей, участвующих в реализации данной образовательной программы, 10-15 лет.

### **Срок реализации**

Сроки реализации образовательной программы 3 года, каждый год обучения рассчитан на 34 часа. Итого - 102 часов,

### **Формы и режим занятий.**

Занятия по программе «Компьютерная грамота» состоят из теоретической и практической частей, причем большее количество времени занимает практическая часть. В процессе работы по программе «Компьютерная грамота» используются различные формы и методы работы (конкурсные работы учащихся, презентации и т.д.). Теоретические знания оцениваются через творческие и зачетные работы после изучения каждого раздела и в конце учебного года (уроки-игры, выставки работ учащихся, тестирование). Основная форма работы по программе – занятия с группой учащихся с использованием традиционных форм и методов образовательного процесса, позволяющих эффективно использовать компьютеры в образовании.

### **Ожидаемые результаты и способы определения их результативности**

К концу первого года обучения учащиеся

**должны знать:**

- ✓ правила техники безопасности;
- ✓ основные устройства ПК;
- ✓ что такое информация; виды информации; средства получения, хранения, передачи информации;
- ✓ правила работы за компьютером;
- ✓ назначение и работу графического редактора PAINT;
- ✓ возможности текстового редактора WORD;
- ✓ иметь представление о компьютерных вирусах;
- ✓ иметь представление об антивирусных программах;

- ✓ что такое алгоритм, формы записи алгоритмов, основные символы блок-схем алгоритмов, структуры алгоритмов;
- ✓ назначение и работу программы PowerPoint;
- ✓ понятия локальных и глобальных сетей;
- ✓ основы Интернет;
- ✓ работу электронной почты;
- ✓ назначение и возможности электронных таблиц Excel;
- ✓ основные понятия программного обеспечения (базовое и сервисное ПО)
- ✓ программы архиваторы

#### **ДОЛЖНЫ УМЕТЬ:**

- ✓ соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- ✓ включить, выключить компьютер;
- ✓ работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- ✓ набирать информацию на русском регистре;
- ✓ запустить нужную программу, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- ✓ работать с программами WORD, PAINT
- ✓ соблюдать требования безопасности труда и пожарной безопасности;
- ✓ включить, выключить компьютер;
- ✓ работать с устройствами ввода/вывода (клавиатура, мышь, дисководы);
- ✓ свободно набирать информацию на русском и английском регистре;
- ✓ запускать нужные программы, выбирать пункты меню, правильно закрыть программу.
- ✓ Работать с программами Word, Paint, Excel, Power Point;
- ✓ работать с электронной почтой;
- ✓ создавать презентацию, используя все возможности PowerPoint;
- ✓ составлять и защищать творческие мини-проекты;

#### **Текущий и итоговый контроль**

Способы проверки результатов освоения программы:

Для подведения итогов по результатам освоения материала по пройденным темам используется пакет практических работ по каждому разделу (компьютерное тестирование).

## Содержание первый год обучения

### **Знакомство с компьютером. (6 часов)**

Знакомство учащихся с возможностями персонального компьютера, применение ПК, его основные устройства, знание техники безопасности при работе в компьютерном классе. Умение работать компьютерной мышкой, работать на клавиатуре, обучение работать с клавишами управления курсором. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.

### **Программа графический редактор Paint. (3 часа)**

Знакомство с графическим редактором Paint. Основные элементы окна Paint. Использование графических примитивов, умение применять инструменты: карандаш, ластик, кисть, палитра, создавать и сохранять рисунки.

### **Создание рисунков. (7 часов)**

Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции. Создание рисунка на заданную тему и по выбору. При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

### **Создание текстов. (9 часов)**

Компьютерное письмо. Текстовые редакторы. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод заглавных букв, сохранение, открытие и создание новых текстов, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов.

### **Создание печатных публикаций. (6 часов)**

Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Открытка. Печать текста с вставленным графическим объектом.

### **Поиск информации. (3 часа)**

Способы компьютерного поиска информации: поиск файлов с помощью файловых менеджеров.

Поиск изображений. Сохранение найденных изображений

## Тематическое планирование

№	Тема	Цель	Форма занятия	Дата		
<b>1. Знакомство с компьютером. (6 часов)</b>						
1. 1	Компьютеры вокруг нас. Правила поведения в компьютерном классе	Введение правил поведения в компьютерном классе Составление знаково-символических моделей, пространственно-графических моделей реальных объектов, создание информационной среды для составления плана действий формальных исполнителей алгоритмов по переходу из начального состояния в конечное.	Беседа  Практическая работа			
1. 2	Устройство компьютера.					
1. 3	Компьютерные программы.					
1. 4	Операционная система.					
1. 5	Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура.					
1. 6	Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.					
<b>2. Программа графический редактор Paint. (3 часа)</b>				<b>3.</b>		
2.1	Знакомство с графическим редактором Paint.	Научить применять инструменты: карандаш, ластик, кисть, палитра,	Беседа  Практическая работа			
2.2	Основные элементы окна Paint.					
2.3.	Применение инструментов: карандаш, ластик, кисть, палитра, линия графического редактора Paint.					
<b>3. Создание рисунков. (7 часов)</b>						
3.1	Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур.	Научить: Рисовать и стирать точки Заливать рисунок цветом, Создавать рисунки на заданную тему и рисунки по выбору	Беседа  Практическая работа			
3.2.	Заливка цветом.					
3.3. 3.4.	Создание рисунков на тему «Природа». «Моя семья».					
3.5. 3.6 3.7	Создание рисунка по выбору.					
<b>4. Создание текстов. (9 часов)</b>						
4.1.	Компьютерное письмо. Текстовые редакторы.			Научить: - набирать текст на клавиатуре; - сохранять набранные		
4.2.	Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод					

	заглавных букв.	<p>тексты, открывать ранее сохраненные тексты и редактировать их;</p> <p>- копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;</p> <p>- устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.</p>	<p>Беседа</p> <p>Практическая работа</p>	
4.3.	Основные операции при создании текстов: сохранение, открытие и создание новых текстов.			
4.4.	Основные операции при создании текстов: выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста.			
4.5.	Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов			
4.6. 4.7.	Создание печатного текста: поздравление с праздником.			
4.8. 4.9.	Вставка картинки в текст.			
<b>5.Создание печатных публикаций. (6 часов)</b>				
5.1.	Печатные публикации. Виды печатных публикаций	<p>Знакомство с печатными публикациями</p> <p>Научить печатать текст с вставленным графическим объектом</p> <p>Создать открытку к празднику</p>	<p>Беседа</p> <p>Практическая работа</p>	
5.2. 5.3.	Печать текста с вставленным графическим объектом.			
5.4.-5.6	Открытка к празднику.			
<b>6.Поиск информации. (3 часа)</b>				
6.1.	Способы компьютерного поиска информации: поиск файлов с помощью файловых менеджеров.	<p>Научить: искать, находить и сохранять тексты, найденные в поисковых системах</p> <p>искать, находить и сохранять изображения, найденные в поисковых системах.</p>	<p>Беседа</p> <p>Практическая работа</p>	
6.2.	Поиск изображений. Сохранение найденных изображений			

### Планируемые результаты

#### **Формирование универсальных учебных действий.**

##### Личностные УУД:

- устойчивой учебно-познавательной мотивации учения;
- умения находить ответ на вопрос о том, «какой смысл имеет для меня учение»;
- умение находить ответ на вопрос о том, «какой смысл имеет использование современных информационных технологий в процессе обучения в школе и самообразования».

##### Регулятивные УУД:

В процессе изучения ученик научится:

- - ставить учебные цели;
- - использовать внешний план для решения поставленной задачи или достижения цели;
- - планировать свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее решения, в том числе, во внутреннем плане;
- - осуществлять итоговый и пошаговый контроль, сличая результат с эталоном;
- - вносить коррективы в действия в случае расхождения результата решения задачи и ранее поставленной целью.

#### **Формируемые компетенции:**

- знать понятие информации, как информация воспринимается человеком;
- Знать, как человек может представлять информацию;
- иметь представление о компьютере, как об устройстве для работы с информацией;
- уметь включить и выключить компьютер, выбрав указанную программу и завершить ее работу;
- уметь пользоваться мышью и клавиатурой в ситуациях раскрашивания, выбора объекта, перемещения, пользоваться правой кнопкой мышь для вызова контекстного меню.

Познавательные УУД:

В процессе изучения курса ученик научится:

- осуществлять поиск, сбор, фиксацию собранной информации, организацию информации в виде списков, таблиц.

Коммуникативные УУД:

- развитие коммуникативных действий происходит в процессе выполнения практических заданий, предполагающих работу в паре, а так же работ, выполняемых группой.

**Формы и методы оценивания результатов обучения**

На занятиях в качестве портфолио выступает личная файловая папка, содержащая все работы компьютерного практикума, выполненные учеником в течение учебного года. На занятиях используется такая форма контроля, как оценка и защита разработанных проектов, а также участие в конкурсах и проектах. Текущий контроль усвоения материала осуществляется путем проведения практических заданий.

**Содержание второй год обучения**

№ n/p	Название темы	Количество часов			Дата
		Теория	Практика	Всего	
1	Вводное занятие	1	-	1	
2	<b>Компьютер – универсальное средство обработки изображений. Роль ПК в современном обществе.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• создание рисунка «Котенок» в редакторе Paint, создаем палитру;</li> <li>• создание рисунка «Котенок» в редакторе Paint, создаем контур фигуры;</li> <li>• создание рисунка «Котенок» в редакторе Paint, раскрашиваем;</li> <li>• конкурс рисунков.</li> </ul>	1		4	
3	• дальнейшая работа с клавиатурным тренажёром и тренажёром мыши;		1		
4	• работа с графическим редактором;		1		
5	• создание изображений в графическом редакторе; • работа с палитрой в графическом редакторе; • работа с панелью инструментов в графическом редакторе (масштаб, кисть, ластик, карандаш).		1		
6	<b>Информационный объект и компьютер</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• объект, свойства объекта, отношения между объектами;</li> <li>• документ как информационный объект, электронный документ;</li> </ul>	1		5	
7	• изображение и графический редактор; • текст и текстовый редактор.	1			
8	• работа с графическим редактором Paint;		1		
9	• создание схем в графическом редакторе; • создание и сохранение текстового документа в		1		



10	<ul style="list-style-type: none"> <li>программе Блокнот;</li> <li>создание текстового документа в программе Word;</li> <li>работа с использованием электронного пособия;</li> <li>закрепление материала через развивающие игры;</li> <li>закрепление навыков работы с клавиатурным тренажёром.</li> </ul>		1		
11	<b>Компьютер и обработка текстов</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>экскурс в окно текстового редактора Word;</li> <li>ввод текста и его сохранение, отмена выполненных действий;</li> <li>выделить текста или его фрагменты;</li> <li>выполнить вырезание и копирование посредством перетаскивания;</li> <li>выполнить вырезание и копирование посредством вырезания и вставки;</li> <li>выделить текст полужирным, курсивом или подчёркиванием;</li> <li>изменить размер шрифта и цвет символа;</li> <li>изменить выравнивание текста и ввести его обрамление;</li> <li>вставить графику и переместить или изменить размер изображения;</li> <li>вставить объекты;</li> <li>вставка таблицы.</li> </ul>	1		10	
12		1			
13		1			
14		1			
15	<ul style="list-style-type: none"> <li>набор текста и его форматирование;</li> <li>составление расписания уроков;</li> <li>составление слов из букв слова.</li> <li>работа с блоками текста;</li> <li>вставка рисунков из коллекции рисунков в редакторе MO Word;</li> <li>вставка созданных рисунков;</li> <li>оформление открыток, поздравлений;</li> <li>закрепление материала через развивающие игры.</li> </ul>		1	6	
16			1		
17			1		
18			1		
19			1		
20			1		
21	<b>Компьютер и обработка изображений</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>знакомство с инструментами программы Microsoft Office Picture Manager;</li> <li>обработка изображений в программе Microsoft Office Picture Manager;</li> <li>обработка рисунков в программе Microsoft Office Picture Manager;</li> <li>знакомство с программой Фото декор;</li> <li>обработка изображений в программе Фото декор</li> </ul>	1		6	
22		1			
23	<ul style="list-style-type: none"> <li>редактирование готового изображения при помощи программы Microsoft Office Picture Manager;</li> <li>создание и обработка рисунков при помощи программы Microsoft Office Picture Manager;</li> <li>редактирование готового изображения при помощи программы Фото декор.</li> </ul>		1	9	
24			1		
25			1		
26			1		
27	<b>Создание презентаций</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>знакомство с программой Power Point;</li> <li>создание и дизайн слайда;</li> <li>вставка фигур, рисунков;</li> </ul>	1			
		1			

28	<ul style="list-style-type: none"> <li>настройка анимации;</li> </ul>	1			
29	<ul style="list-style-type: none"> <li>настройка формата фона, фигуры;</li> </ul>				
30	<ul style="list-style-type: none"> <li>настройка смены слайдов;</li> <li>вставка и настройка звукового файла;</li> <li>создание презентации.</li> </ul>	1			
31	<ul style="list-style-type: none"> <li>создание слайдов;</li> </ul>		1		
32	<ul style="list-style-type: none"> <li>редактирование слайдов;</li> </ul>		1		
33	<ul style="list-style-type: none"> <li>оформление слайда;</li> <li>настройка анимации, вставка фигур;</li> <li>настройка смены слайдов (автоматически и по щелчку мыши);</li> </ul>		1		
34	<ul style="list-style-type: none"> <li>вставка и настрой звука во время смены слайдов;</li> </ul>		1		
35	<ul style="list-style-type: none"> <li>создание мультимедийных презентаций.</li> </ul>		1		
36	<b>Подведение итогов обучения (Тест)</b>		1	1	
	Итого	15	21	36	
	Резерв (конкурсные мероприятия, экскурсии)	-	-	<b>2</b>	

### К концу учебного года обучающиеся должны:

иметь представление:

- что тексты и изображения - это информационные объекты;
- о том в чем разница документа и электронного документа;
- для чего нужны программы Microsoft Office Picture Manager и Фото декор.

знать:

- правила работы с компьютером и технику безопасности ;
- как описывать объекты реальной действительности, т. е. как представлять информацию о них различными способами (в виде чисел, текста, рисунка, таблицы);
- свойства объектов;
- основные методы редактирования документа;
- методы форматирования символов;
- основные методы обработки изображений;
- какие программы относятся к текстовым редакторам, а какие к графическим.

уметь:

- представлять на экране компьютера одну и ту же информацию об объекте различными способами: в виде текста, рисунка, таблицы, числами;
- работать с текстами и изображениями (информационными объектами) на экране компьютера;
- создавать текстовый документ;
- редактировать документ;
- форматировать символы с помощью панели инструментов;
- открывать текстовый файл, закрывать его, сохранять на диске и выводить на печать;
- создавать и редактировать слайды презентации;
- настраивать анимацию для слайдов презентации;
- настраивать смену слайдов в презентации;
- настраивать звуковые файлы в презентации;
- обрабатывать изображения разными способами.

## Содержание третий год обучения

№ урока	<i>Название темы</i>	<i>Теория</i>	<i>Практика</i>	<i>Всего</i>	<i>Дата</i>
1	<b>Вводное занятие</b> правила техники безопасности при работе на компьютере; возможности и назначение современных компьютеров.	1		1	
2	<b>Компьютерная графика</b> - компьютерная графика: растровая графика, векторная графика, фрактальная графика;	1		<b>6</b>	
3	- знакомство с программой Paint.net;	1			
4	- создание фракталов в программе Paint.net	1			
5	• закрепление навыков работы в графическом редакторе Paint;		1		
6	• создание рисунков на заданную тему в программе Paint.net;		1		
7	• закрепление материала через развивающие игры.		1		
8	<b>Электронные таблицы</b> • электронные таблицы и их назначение;	1		<b>7</b>	
9	• возможности программы Excel, основные понятия;				
10	• элементы рабочего стола программы Excel;	1			
10	• создание таблицы «Мои одноклассники» в программе Excel;	1			
10	• создание таблицы «Моя фильмотека» в программе Excel, заполняем таблицу;				
10	• создание таблицы «Моя фильмотека» в программе Excel, вставка формул, оформление;				
10	• итоговое занятие по теме в виде проверки таблиц и создания				
11	• закрепления навыков создания таблиц в текстовом редакторе Word;		1		
12	• знакомство с элементами рабочего стола программы Excel;		1		
13	• разработка и редактирование таблиц в программе Excel;				
14	• вставка формул в разработанные таблицы;		1		
14	• закрепление материала через развивающие игры		1		
15	<b>Использование ресурсов сети интернет в учебном Процессе.</b> • глобальные и локальные сети интернет, история развития сети;	1		<b>6</b>	
16	• браузеры и поисковые системы сети интернет;				
16	• поиск информации по заданному слову, фразе, предложению;	1			
17	• поиск изображений и их сохранение;				
17	• сравнение поисковых систем.	1			

18	<ul style="list-style-type: none"> <li>знакомство с разными браузерами сети интернет: Opera, Google Chrome, Mozilla Firefox, Internet Explorer, Yandex, Интернет;</li> <li>знакомство с разными поисковыми системами сети интернет: Яндекс, Гугл, Рамблер, Поиск@mail.ru, Нигма, Яхо;</li> <li>поиск информации по заданному слову, фразе, предложению и сохранение информации в разных редакторах (Word, Блокнот);</li> <li>поиск изображений в поисковике Яндекс и сохранение изображений;</li> <li>сравнение поисковых систем (ищем одно и тоже в разных поисковиках, сравнение результатов поиска)</li> </ul>			<b>1</b>	
19				<b>1</b>	
20				<b>1</b>	
21	<b>Проектная деятельность</b>				<b>15</b>
22					
23					
24					
25					
26					
27					
28					
29					
30					
31					
32					
33					
34					
35					
	Подведение итогов обучения		<b>1</b>		<b>1</b>
		<b>Итого</b>			<b>36</b>
	Резерв (конкурсные мероприятия, экскурсии)		-	-	<b>2</b>

## Теория:

I этап проектной деятельности :

- «Учение с увлечением»;

II этап проектной деятельности:

- «Фантазеры»;
- промежуточный отчет;
- консультация, обобщающий этап;
- доработка проектов с учетом замечаний и предложений;
- подготовка к защите;

III этап проектной деятельности:

- защита проекта.

## Практика:

В конце четвертого года обучения вводится проектная деятельность. Ребята смогут продемонстрировать полученные навыки за четыре года обучения плюс попробовать что-то новенькое самостоятельно. Дети не только закрепляют и воплощают на компьютере полученные знания, но и развивают свои творческие способности.

Проектная деятельность разбита на определенные этапы выполнения. Тематика проектов предлагается педагогом.

### **Этапы и сроки проведения проекта:**

#### **I ЭТАП: 2 часа**

**«Учение с увлечением» - Обучающий этап (2 часа)**

На данном этапе происходит знакомство учащихся с темой, формулирование идей и замыслов, обсуждение формы представления результатов учебной деятельности, знакомство с критериями оценивания итоговых работ, формирование групп.

#### **II ЭТАП: 11 часов**

**«Фантазеры» - Творческий этап (7 часов)**

Самостоятельная работа учащихся. Поисковый этап. Консультации по содержанию и оформлению проектов.

**Промежуточные отчеты учащихся. (1 час)**

**Консультация, обобщающий этап. (1 час)**

Консультации по содержанию и оформлению проектов. Обобщающий этап: оформление результатов.

**Доработка проектов с учетом замечаний и предложений. (1 час)**

**Подготовка к защите проекта. (1 час)**

#### **III ЭТАП: 1 час**

**Защита проектов**

**Тематика**

- «Помоги маме посчитать расходы» (Excel+отчет в Word)

- «Моделирование в среде графического редактора Paint» (моделирую разные раскраски в программе Paint+отчет в виде презентации)
- «Времена года» (презентация с анимацией в программе PowerPoint, стихи о каждом времени года и рисунки с описанием каждого времени года)
- «Поздравительные открытки» (презентация в PowerPoint, история праздников, обычаи их празднования; праздники: новый год, рождество, пасха, крещение, масленица, день защитника отечества, международный женский день, день святого Валентина, день матери, день защиты детей, Татьянин день, 1 мая, 9 мая, день учителя, день знаний)
- «Моя родословная» (программа Word)
- «Подводный мир» (презентация с анимацией в программе PowerPoint, описание рыбок)
- «Вселенная» (презентация с анимацией в программе PowerPoint, описание планет)
- «Хорошо здоровым быть» (презентация с анимацией в программе PowerPoint)
- «Космонавты» (презентация с анимацией в программе PowerPoint)
- «Мой класс» (создание анкет на каждого учащегося в программе Word+отчет в виде презентации)

#### **Тема 6. Подведение итогов обучения (1 ч)**

Итоговые занятия:

- итоговое тестирование;
- обзор и обсуждение лучших работ.

**К концу учебного года обучающиеся должны:**

**иметь представление:**

- о существовании различных программ для работы с графикой;
- представление о работе программы MS Excel;
- представление о построении таблиц в программе MS Excel;
- о существовании глобальных и локальных сетей.

**знать:**

- правила работы с компьютером и технику безопасности;
- отличия между программами Paint и Paint.net;
- о существовании трех видов графики;
- модели данных;
- браузеры и поисковые системы сети интернет.

**уметь:**

- различать между собой растровую, фрактальную, векторную графику;
- различать браузеры и поисковики;
- осуществлять поиск информации в сети интернет;
- сохранять найденную информацию из сети Интернет;
- создавать и использовать простейшие формулы в программе MS Excel;
- создавать проекты.