

УПРАВЛЕНИЕ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МУНИЦИПАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ ГОРОД АРМАВИР  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ  
ЦЕНТР ДЕТСКОГО (ЮНОШЕСКОГО) НАУЧНО-ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА

Принята на заседании  
педагогического совета  
от « 31 » августа 2018 г.  
Протокол № 1



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ**

**«Мир информатики»**

Уровень программы: базовый  
Срок реализации программы: 4 года (288 ч.)  
Возрастная категория: от 6 до 12 лет  
Вид программы: модифицированная

Автор педагог дополнительного  
образования  
Миланко Татьяна Павловна,

г. Армавир  
Краснодарский край  
2018

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Информатизация общества рассматривается как внедрение средств новых информационных технологий во все виды профессиональной деятельности.

Поэтому современное образование должно стать способом информационного обмена личности с окружающим миром, должна формироваться многокомпетентная информационно – образовательная среда.

Информатика в начальной школе неразрывно связана с предметом «Информатика и компьютерные технологии» основной школы.

Младший школьный возраст – период, когда познавательная деятельность ребенка результативна в сочетании учебных занятий в традиционной и игровой формах. В игре проще усваиваются знания, умения, навыки, при помощи игровой ситуации легче привлечь внимание ребенка. Поэтому многие задания носят игровой, занимательный характер.

Умственное развитие ребенка – это не только получение определенных знаний, но и развитие восприятия, памяти, мышления, воображения, познавательных способностей, овладение способами и приемами познавательной деятельности.

В младшем школьном возрасте интенсивно развивается речь, обогащается активный и пассивный словарь, формируется звуковая культура речи. Поэтому важно, чтобы ребенок, выполняя задание, учился рассуждать, объясняя, почему он делает именно так.

### **Направленность.**

Дополнительное образование по программе «Мир Информатики» дает начальные знания о компьютере и современных коммуникационных технологиях, готовит к дальнейшей практической деятельности, к освоению школьного курса информатики. Содержание программы направлено на развитие восприятия, памяти, мышления, воображения, овладение способами и приемами познавательной деятельности. Овладение знаниями и навыками обработки информации с помощью компьютера, направлено на создание условий для развития личности ребенка и обеспечение его эмоционального благополучия.

### **Новизна.**

Новизна программы «Мир информатики» состоит в том, что она имеет поэтапную структуру формирования знаний, направленную на развитие интересов учащихся, способствующих алгоритмическому, логическому мышлениям.

Знакомство учащихся с современными информационными технологиями, подготовка детей к дальнейшему образовательному процессу курса «Основы информационной культуры». Данная программа позволяет учащимся владеть компьютером как средством решения практических задач связанных с графикой и мультимедиа, подготовить учащихся к активной полноценной жизни и работе в условиях технологически развитого общества.

Обучение по данной программе носит комплексный характер, включающий рассмотрение тем по математике, русскому языку и литературе, истории, и валеологии, решение логических задач, выполнение практической работы на компьютере.

### **Актуальность.**

В настоящее время в современном обществе постоянно происходит внедрение средств новых информационных технологий во все виды профессиональной деятельности и образования. Поэтому современное образование должно стать способом информационного обмена личности с окружающим миром, должна формироваться

многокомпетентная информационно -образовательная среда. Сегодня информацию рассматривают как один из основных ресурсов развития общества, а информационные системы и технологии как средство повышения производительности и эффективности труда.

Содержание данной программы дает основы алгоритмирования, логического мышления, использования информационных и коммуникационных технологий (ИКТ) – одного из наиболее значимых технологических достижений современной цивилизации.

**Педагогическая целесообразность** программы «Мир информатики» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии. Обучение по программе позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности.

#### **Отличительные особенности программы.**

Данная программа является подготовительным этапом развития курса информатики, который изучается в основной школе. Поэтому, материал некоторых разделов программы является углубленным соответствующих разделов курса основной школы. Отличие углубленного курса от базового состоит в том, что более глубоко рассматриваются принципы хранения, передачи и автоматической обработки текстовой и графической информации; ставится задача более глубокого знакомства происходящих информационных процессов. Одна из важных задач программы – обеспечить возможность подготовки учащихся к освоению программы «Современные компьютерные технологии» базового курса Школы компьютерной грамотности, более глубокому изучению алгоритмических и логических основ информатики.

Программа имеет поэтапную структуру формирования знаний, направленную на развитие интересов учащихся, способствующих самоопределению в выборе дальнейшего образования и будущей профессии.

#### **Адресат программы.**

Программа предназначена для ребят в возрасте от 6 до 12 лет. В объединении могут заниматься мальчики и девочки, не имеющие противопоказаний по состоянию здоровья. Формирование учебных групп осуществляется с учетом возраста (группы учащихся могут быть как одновозрастные, так и разновозрастные), уровня подготовки учащихся, базисных знаний, приобретенных в общеобразовательной школе. Предполагается, что учащиеся: знакомы с современными информационными технологиями представления различной информации, хорошо усваивают логическую информацию.

В объединение учащиеся зачисляются по желанию. Уровень подготовки детей при приеме определяется собеседованием. После проведения собеседования определяется год обучения, который соответствует уровню знаний и умений учащегося. Курс доступен школьнику обычных средних способностей.

Группы учащихся могут быть как одновозрастные так и разновозрастные. Количество детей в группах по норме наполняемости: 1-й год обучения - 12 человек; 2-й и 3-й год обучения - 10 человек, что соответствует Уставу Центра, закону "Об образовании в Российской Федерации" № 273-ФЗ, концепции развития дополнитель-

ного образования детей № 1726-р от 4 сентября 2014г., СанПиН 2.4.4.3172-14 и объясняется условиями и особенностями использования на занятиях интерактивной доски и персонального компьютера (оптимальность учебного процесса, нормы техники безопасности).

### **Уровень программы, объем и сроки реализации дополнительной общеобразовательной программы**

Программа «Мир информатики» имеет углубленный уровень и рассчитана на 4 года обучения: 1- 4-й года обучения по 72 часа. Общий объем программы составляет 288 часов.

Курс спроектирован и реализуется таким образом, чтобы он был доступен школьнику обычных средних способностей. Календарно-тематическое планирование предполагает адаптацию под конкретную возрастную группу, с изменением последовательности изучаемых тем и учебных часов.

**Форма обучения** по программе – очная.

Рекомендуется использовать индивидуальные, парные и групповые *формы организации учащихся*; объяснительно-иллюстративный, частично-поисковый, проблемный, творческий и исследовательский *методы обучения*, которые обеспечат личностно-ориентированное образование по данной программе и деятельностный подход.

На занятиях желательно использовать *виды дифференциации* по степени трудности, по интересам, по личностно-психологическим типам и возрастному составу.

### **Режим занятий**

Периодичность проведения занятий: 1 раза в неделю.

Продолжительность одного занятия – 1 учебный час.

Всего 1 час в неделю и 36 часов в год.

### **Особенности организации образовательного процесса**

Обучение по данной программе способствует развитию творческих качеств личности, развивает самостоятельность, объективную самооценку, заинтересованность в деле, потребность в качественной работе. Для реализации программы должны преобладать творческие задания. Одним из способов развития творческой активности учащихся творческие задания, демонстрация результатов самостоятельной работы учащихся, участие в конкурсах, итоговых выставках и конференциях. Отбор талантливых учеников и работа с ними выполняется на уровне индивидуального подхода к детям.

Программа является комплексной, обучение по ней предполагает интегрированную форму проведения занятий по информатике, математике, математической логике, а так же рассмотрение сопутствующих тем по экологии и валеологии, тесно связанных с обучением информатике и работе на компьютере. Программа дает практические знания для работы за компьютером.

Программа «Мир информатики» имеет поэтапную структуру формирования знаний, направленную на развитие интересов учащихся, способствующих самоопределению в выборе будущего средне-специального и высшего образования, а также в выборе и профессии.

## **Структура учебного курса**

На первой ступени учащиеся получают знания о составе и назначении основных узлов ПЭВМ, о понятии операционной системы Windows XP, о назначении стандартных приложений Windows XP Блокнот, Paint.

На второй получают знания о способах представления информации. Знакомятся с элементами логики. Создавать изображения в графическом редакторе Paint.

На третьей ступени знакомятся с назначением программы Microsoft Power Point, конструированием рисунков из готовых деталей. Работа со слайдами: создание, удаление, копирование, перемещение.

На четвертой - создание презентаций в программе Microsoft Power Point, вставка текста, клипов, звука, музыки.

**Цель** данной программы является формирование творческой всесторонне развитой личности, владеющей современными компьютерными технологиями, развитие логического, алгоритмического.

Из поставленной цели формируются следующие **задачи**:

### **Образовательные (предметные):**

- ✓ развить компетенции в области информационной культуры, представления о роли и месте информационных технологий в современном обществе;
- ✓ обучить оценивать информацию, как на качественном, так и на количественном уровне;
- ✓ привить навыки сознательного и рационального использования персонального компьютера в учебной и профессиональной деятельности;
- ✓ приобрести умения решать логические, алгоритмические и информационные задачи;

### **личностные:**

- ✓ формировать общественную активность личности;
- ✓ формировать гуманизм, чувства долга, милосердия и ответственности, товарищества и патриотизма;
- ✓ развить способности к быстрой адаптации к изменяющейся информационной среде;

### **метапредметные:**

- ✓ развить мотивацию и стимулировать интерес учащихся к изучению информатики;
- ✓ формировать основы для осознанного выбора направления профессионального образования;

### ***Ожидаемые результаты***

По окончании обучения учащиеся

#### **должны знать:**

- ✓ правила техники безопасности при работе на компьютере;
- ✓ состав и назначение основных узлов ПЭВМ;
- ✓ понятие операционной системы Windows XP;
- ✓ назначение стандартных приложений Windows XP, Блокнот, Paint;
- ✓ назначение графических инструментов программы Microsoft Power Point.

### **ДОЛЖНЫ УМЕТЬ:**

- ✓ грамотно обращаться с компьютерной техникой;
- ✓ ориентироваться в рабочем столе Windows;
- ✓ самостоятельно запускать программы с рабочего стола и через главное меню;
- ✓ набирать текст в редакторе Блокнот;
- ✓ делать изображения в Paint;
- ✓ делать изображения в Microsoft Power Point;
- ✓ создавать презентации в Microsoft Power Point.

### **Формы подведения итогов реализации образовательной программы**

Контроль знаний учебной деятельности определяется по выполненным заданиям, в форме собеседования. Дополнительно могут использоваться развивающие игры, соответствующие теме занятия. Кроме того, итоги подводятся в форме выставок, турниров, конкурсов. Контроль знаний в учебных группах проводится в виде зачетов, защиты творческих проектов.

### ***Организационные основы программы***

#### ***Распределение учебного материала***

Обучение по программе состоит из двух частей: теоретической и практической. На теории ребята выполняют задания для развития восприятия, внимания, мышления, воображения, памяти, логики, развития моторики. На практике ребята работают с программами: «Мир информатики» от «Кирилла и Мефодия», играми-тренажерами, мультфильмами развивающего вида, программами - рисовалками, конструкторами игр.

Обучение по данной программе способствует развитию творческих качеств личности, развивает самостоятельность, объективную самооценку, заинтересованность в деле, потребность в качественной работе.

#### ***Сроки реализации, возраст детей, формы и режимы занятий***

Срок обучения 4 года с режимом работы 1 час в неделю. Время обучения 36 часов. Количество учащихся в группах 10-12 человек, что соответствует Уставу Центра. Возраст воспитанников в основном - от 6 до 12 лет.

#### **Для реализации программы необходимы**

##### **материальные условия:**

- ✓ класс для проведения теоретической части занятия;
- ✓ компьютерный класс;
- ✓ мультимедийный компьютер, сканер, принтер, проектор;
- ✓ учебные компьютерные программы (демонстрационно-обучающие программы; различные слайд-фильмы);
- ✓ программное обеспечение: операционная система Windows XP; «Мир информатики» от «Кирилла и Мефодия», обучающие программы, программа Paint или Web Paint, Art Studio, MS Power Point.

##### ***формы и методы обучения:***

- ✓ индивидуальная, парная и групповая формы организации учащихся;
- ✓ объяснительно-иллюстративный, проблемный, творческий методы обучения;

### ***виды дифференциации:***

- ✓ по степени трудности, по интересам, по личностно-психологическим типам, по возрастному составу.

### **Результаты:**

По окончании обучения учащиеся

#### **должны знать:**

- ✓ правила техники безопасности при работе на компьютере;
- ✓ состав и назначение основных узлов ПЭВМ;
- ✓ понятие операционной системы Windows XP;
- ✓ назначение стандартных приложений Windows XP, Блокнот, Paint;
- ✓ назначение графических инструментов программы Microsoft Power

Point.

#### **должны уметь:**

- ✓ грамотно обращаться с компьютерной техникой;
- ✓ ориентироваться в рабочем столе Windows;
- ✓ самостоятельно запускать программы с рабочего стола и через главное меню;
- ✓ набирать текст в редакторе Блокнот;
- ✓ делать изображения в Paint;
- ✓ делать изображения в Microsoft Power Point;
- ✓ создавать презентации в Microsoft Power Point.

### **Формы подведения итогов реализации образовательной программы.**

Контроль знаний учебной деятельности определяется по выполненным заданиям, в форме собеседования.

Дополнительно могут использоваться развивающие игры, соответствующие теме занятия.

## Учебно-тематический план 1 ступень

	Тема	Общее кол-во часов	Теор. часть	Практ. часть	Форма проведения занятий	Форма подведения итогов
1.	Вводное занятие. «Человек и компьютер, компьютер и здоровье».	1	1		Беседа	Собеседование
2.	Наш компьютер – верный друг. Применение компьютеров	3	1	2	Беседа, игра	Собеседование
3.	Графические возможности компьютера.	3	1	2	Рассказ, беседа, игра	Собеседование
4.	Конструирование.	2	1	1	Беседа, выполнение работ, игра	Выполнение заданий
5.	Клавиатура. Клавиатурные тренажеры.	2		2	Беседа, игра	Выполнение заданий
6.	Понятие операционной системы Windows.	4	2	2	Рассказ, игра	Собеседование
7.	Графический редактор Paint.	13	4	9	Беседа, выполнение работ, игра	Качество выполнения практических заданий
8.	Развивающие компьютерные игры.	4	1	3	Беседа, игра	Выполнение заданий
9.	Заключительное занятие	1		1		Конкурс на лучшую работу
	<b>Итого:</b>	33	11	22		
	<b>Резерв: 3ч.</b>	3				

Примечание: резерв времени используется для участия в утренниках, выставках, конкурсах различного уровня.



## СОДЕРЖАНИЕ

### 1. ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ "ЧЕЛОВЕК И КОМПЬЮТЕР, КОМПЬЮТЕР И ЗДОРОВЬЕ" (1 час)

**Теория:** Правила поведения в компьютерном классе. Техника безопасности.

### 2. НАШ КОМПЬЮТЕР – ВЕРНЫЙ ДРУГ. ПРИМЕНЕНИЕ КОМПЬЮТЕ-РОВ. (3 час)

**Теория:** Применение компьютеров. Основные устройства компьютера.

**Практика:** Манипулятор мышь. Указатели и стрелка, щелчок мышью. Двойной щелчок – запуск программы. Перетаскивание

### 3. ГРАФИЧЕСКИЕ ВОЗМОЖНОСТИ КОМПЬЮТЕРА. (3 часа)

**Теория:** Графические возможности персонального компьютера.

**Практика:** Палитра. Изменение палитры, выбор цвета. Раскрашивание компьютерных рисунков. Понятие контура, формы, фактуры.

### 4. КОНСТРУИРОВАНИЕ. (2 часа)

**Теория:** Пиктограммы. Конструкторы. Конструирование.

**Практика:** «Мир информатики». Конструирование.

### 5. КЛАВИАТУРА. КЛАВИАТУРНЫЕ ТРЕНАЖЕРЫ. (2 часа+1 ч. резерв)

**Практика:** Клавиатура. Клавиатурные тренажеры. Основной ряд клавиатуры. Упражнение 1. «Мир информатики». Группы клавиш клавиатуры. Упражнения 2, 3

### 6. ПОНЯТИЕ ОПЕРАЦИОННОЙ СИСТЕМЫ WINDOWS (4 часа+1ч. резерв)

**Теория:** Понятие операционной системы Windows. Основные объекты Windows. Рабочий стол Windows. Главное меню операционной системы Windows

**Практика:** Панель задач Windows. Области панели задач. Папки, файлы, ярлыки к папкам, файлам, дискам ОС.

### 7. ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР PAINT. (13 часов)

**Теория:** Графический редактор Paint. Запуск программы. Возможности редактора. Окно редактора Paint. Палитра цветов, подключение панели цветов. Создание графического файла.

**Практика:** Панель инструментов. Основные инструменты. Размеры холста. Рисование линий, прямоугольников. Инструмент ластик. Кисть, заливка. Надписи, изменение цвета, начертания и размера шрифта. Масштабирование. Понятие пикселя. Инструмент "Лупа". Создание пиктограмм. Поворот, отражение. Сохранение файла рисунка.

### 8. РАЗВИВАЮЩИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ. (4 часа+1ч. резерв)

**Теория:** Виды развивающих игр.

**Практика:** Баба Яга "Пойди туда, не знаю куда...". «Маша и медведь (догонялки). «Алиса в стране чудес (поиск предметов)».

### 9. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ ЗАНЯТИЕ (2 час)

**Практика:** Подготовка итоговых работ в редакторе Paint. Конкурс на лучшую работу.

## Учебно-тематический план 2 ступень

	Тема	Общее кол-во часов	Теор. часть	Практ часть	Форма проведения занятий	Форма подведения итогов
1.	Вводное занятие.	1	1		Беседа	Собеседование
2.	Информация вокруг нас.	4	2	2	Беседа, игра	Собеседование
3.	Элементы логики.	7	3	4	Рассказ, беседа, игра	Собеседование
4.	Графический редактор Paint.	17	7	10	Беседа, выполнение работ, игра	Качество выполнения практических заданий
5.	Развивающие компьютерные игры.	3	1	2	Беседа, игра	Выполнение заданий
6.	Заключительное занятие	1		1		Конкурс на лучшую работу
	<b>Итого</b>	33	14	19		
	<b>Резерв: 3ч.</b>	3				

Примечание: резерв времени используется для участия в утренниках, выставках, конкурсах различного уровня.

# СОДЕРЖАНИЕ

## 1. ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ (1 час).

**Теория:** Знакомство с программой, целями и задачами курса. Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Правила работы за компьютером.

## 2. ИНФОРМАЦИЯ ВОКРУГ НАС(4 час.).

**Теория:** Понятие информации. Виды информации. Получение информации.

**Практика:** Способы представления информации. Способы передачи информации.

## 3. ЭЛЕМЕНТЫ ЛОГИКИ (7 час.+1 ч. резерв).

**Теория:** Сопоставление. Множества. Отношения между множествами.

**Практика:** План и правила. Исполнитель. Примеры исполнителей. Обобщение.

## 4. ГРАФИЧЕСКИЙ РЕДАКТОР PAINT (17 час.+1ч. резерв).

**Теория:** Графический редактор Paint. Создание, открытие, сохранение графического файла. Палитра цветов. Установка цвета фона. Изменение палитры цветов. Графические примитивы линия, прямоугольник, эллипс, окружность, скругленный прямоугольник. Изменение толщины и цвета линий. Поворот, отражение. Буфер обмена. Копирование, вырезка и вставка фрагментов. перемещение фрагмента. Масштабирование.

**Практика:** Рисование прямоугольников, квадратов. Выбор шаблонов для закрашенных квадратов, прямоугольников, эллипсов, кругов. Заливка замкнутых фигур. Инструмент многоугольник. Кривая, приемы работы с кривой линией.

Построение объемных изображений. Изображение тени для объемных изображений. Конструирование рисунка из готовых деталей. Надписи в графическом редакторе. Изменение цвета, размера, начертание шрифта. Создание спецэффектов для надписей (создание тени, объема, произвольное расположение букв). Инструмент карандаш. Выполнение изображений с использованием инструмента карандаш. Выделение изображения. Выделение объекта произвольной формы. Выполнение рисунков по элементарным заготовкам.

## 5.РАЗВИВАЮЩИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ. (3 час.+1 ч. резерв)

**Теория:** Виды развивающих игр.

**Практика:** Баба Яга "Пойди туда, не знаю куда...". «Аквариум (одинаковые рыбки)». «Олененок Бэмби (найди отличия)»

## 6. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ ЗАНЯТИЕ (1 час.)

**Практика:** Подготовка итоговых работ в редакторе Paint. Конкурс на лучшую работу.

## Учебно-тематический план 3 ступень

	Тема	Общее кол-во часов	Теор. часть	Практ. часть	Форма проведения занятий	Форма подведения итогов
1.	Вводное занятие.	1	1		Беседа	Собеседование
2.	Программа для создания презентаций Power Point.	8	4	4	Беседа, игра	Собеседование
3.	Вставка графических объектов в слайд.	7	2	5	Рассказ, беседа, игра	Собеседование
4.	Компоновка графических изображений в редакторе Power Point	5	2	3	Беседа, выполнение работ, игра	Качество выполнения практических заданий
5.	Анимация графических фигур в редакторе Power Power .	8	3	5	Беседа, выполнение работ	Выполнение практических заданий
6.	Работа со слайдами в Power Point	3	1	2		
7.	Заключительное занятие	1		1		Конкурс на лучшую работу
	итого	33	13	20		
	<b>Резерв: 3ч.</b>	3				

Примечание: резерв времени используется для участия в утренниках, выставках, конкурсах различного уровня.

## СОДЕРЖАНИЕ

### 1. ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ (1 час).

**Теория:** Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Правила работы за компьютером.

### 2. ПРОГРАММА ДЛЯ СОЗДАНИЯ ПРЕЗЕНТАЦИЙ POWER POINT. (8час).

**Теория:** Назначение и запуск программы Microsoft Power Point. Интерфейс Power Point. Создание и сохранение документа. Понятие слайда (кадра). Создание, удаление, копирование, перемещение слайда.

**Практика:** Основные пункты меню. Макет слайда. Дизайн слайда, выбор темы для слайда. Стили фона слайда.

### 3. ВСТАВКА ГРАФИЧЕСКИХ ОБЪЕКТОВ В СЛАЙД (7 часов+2ч. резерв).

**Теория:** Вставка графических фигур. Тип, толщина контура.

**Практика:** Выбор цвета контура графических примитивов. Заливка: градиентная заливка, заливка рисунком, заливка узором. Эффекты для фигур: тень, свечение, отражение, объемное вращение. Изменение размера графических фигур. Перемещение, копирование, удаление объектов.

### 4. КОМПОНОВКА ГРАФИЧЕСКИХ ИЗОБРАЖЕНИЙ В РЕДАКТОРЕ POWER POINT (5 часов).

**Теория:** Группировка графических объектов. Порядок выделенных фигур.

**Практика:** Конструирование рисунка из готовых деталей. Построение объемных изображений. Выбор тени для объемных изображений.

### 5. АНИМАЦИЯ ГРАФИЧЕСКИХ ФИГУР В РЕДАКТОРЕ POWER POINT ( 8 часов+1 ч. резерв )

**Теория:** Анимация фигур. Выбор анимации для выделенных фигур. Выцветание, проявление, вылет. Пути перемещения. Перемещения общие.

**Практика:** Настройка анимации. Перемещения по прямой и кривой. Особые пути перемещения. Выбор скорости перемещения. Выполнение анимации по щелчку, с предыдущим, после предыдущего.

### 6. РАБОТА СО СЛАЙДАМИ В POWER POINT ( 3 ЧАСА).

**Теория:** Работа со слайдами, добавление нового слайда. Удаление, дублирование, перемещение.

**Практика:** Настройка смены слайдов. Переходы к слайдам. Настройка презентации. Показ слайдов.

### 7. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ ЗАНЯТИЕ (1 час)

**Практика:** Подготовка презентаций в редакторе POWER POINT . Конкурс на лучшую работу.

## Учебно-тематический план 4 ступень

	Тема	Общее кол-во часов	Теор. часть	Практ. часть	Форма проведения занятий	Форма подведения итогов
1.	Вводное занятие.	1	1		Беседа	Собеседование
2.	Рисунки на слайдах в программе Power Point .	8	2	6	Рассказ, беседа, игра	Собеседование
3.	Ввод и оформление текста в Power Point .	12	2	10	Беседа, выполнение работ, игра	Качество выполнения практических заданий
4.	Анимация в редакторе Power Point .	7	3	4	Беседа, выполнение работ	Выполнение практических заданий
5.	Показ слайдов презентации.	4	2	2	Выполнение практических работ	
6.	Заключительное занятие	1		1		Конкурс на лучшую работу
	Итого	33	10	23		
	<b>Резерв: 3ч.</b>	3				

Примечание: резерв времени используется для участия в утренниках, выставках, конкурсах различного уровня

# СОДЕРЖАНИЕ

## **1. ВВОДНОЕ ЗАНЯТИЕ (1 час).**

**Теория:** Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Правила работы за компьютером.

## **2. РИСУНКИ НА СЛАЙДАХ В POWER POINT. (8 час).**

**Теория:** Вставка рисунков из коллекции ClipArt. Вставка рисунка из файла.

**Практика:** Вставка рисунков ClipArt. Изменение яркости, контрастности выделенного рисунка. Прозрачный фон рисунка. Выбор стиля рисунка. Эффекты, формы, границы рисунка. Обрезка рисунка. Задание размера рисунка.

## **3. ВВОД И ОФОРМЛЕНИЕ ТЕКСТА В POWER POINT (12 часов).**

**Теория:** Вставка текста WordArt. Вставка надписи.

**Практика:** Редактирование текста. Форматирование текста. Задание направления текста. Задание стиля текста. Заливка текста выбранным цветом, градиентом. Установка контура текста. Анимация текста (тень, рельеф, свечение). Выбор рамки для текста. Стиль рамки с текстом. Прозрачность фона для текста.

## **4. АНИМАЦИЯ В РЕДАКТОРЕ POWER POINT ( 7 часов)**

**Теория:** Вставка звука из коллекции Microsoft Office. Вставка звука из файла.

Гиперссылки и управляющие кнопки.

**Практика:** Выбор расположения значка звука на слайде. Выбор стиля рисунка динамика. Настройка параметров мелодии. Создание интерактивной презентации.

## **5. ПОКАЗ СЛАЙДОВ ПРЕЗЕНТАЦИИ. (4 час).**

**Теория:** Показ слайдов. Настройка времени демонстрации слайдов.

**Практика:** Показ презентации с начала, с текущего слайда. Анимация смены слайдов.

## **7. ЗАКЛЮЧИТЕЛЬНОЕ ЗАНЯТИЕ (1час)**

**Практика:** Подготовка презентаций в редакторе Power Point. Конкурс на лучшую работу.

## Условия реализации программы

### **Материально-техническое обеспечение**

✓ лаборатория с мультимедийными компьютерами класса (не менее десяти рабочих мест), принтер, проектор, звуковые колонки, микрофон, доска, столы, стулья;

✓ программное обеспечение: операционная система Windows; пакет Microsoft Office; антивирусные программы; компьютерные развивающие игры: Баба Яга "Пойди туда, не знаю куда...". «Аквариум». «Олененок Бэмби ». «Маша и медведь. «Алиса в стране чудес».

✓ учебные компьютерные программы: клавиатурные тренажеры; демонстрационно-обучающие программы; различные слайд-фильмы ; современная мультимедиа-энциклопедия Кирилла и Мефодия;

✓ методические указания и дидактический материал для выполнения практических работ, комплекс упражнений по каждой теме тренировочного, закрепляющего, самостоятельного и проверочного характера;

✓ Учебно-методические комплексы и цифровые образовательные ресурсы:

✓ «Единое окно доступа к образовательным ресурсам»-  
<http://windows.edu/ru>

✓ «Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов» - <http://school-kollektion.edu/ru>

✓ «Федеральный центр информационных образовательных ресурсов» - <http://fcior.edu.ru>, <http://eor.edu.ru>

✓ Фестиваль педагогических идей "Открытый урок"  
<http://festival.1september.ru/>

✓ Архив учебных программ и презентаций <http://www.rusedu.ru/>

✓ Федеральный портал «Информационно-коммуникационные технологии в образовании» <http://www.ict.edu.ru>

✓ Образовательный мультимедиа-курс компании «Кирилл и Мефодий» - «Мир информатики» 1-4 год обучения

### **Кадровое обеспечение:**

Для реализации программы педагог дополнительного образования должен иметь высшее профессиональное образование по направлению подготовки «Информатика и информационные технологии». Педагог должен демонстрировать высокий уровень знаний, умений и навыков преподаваемого по программе предмета.

### **Формы аттестации**

Для отслеживания результативности образовательного процесса используются следующие **виды контроля:**

1. текущий контроль (в течение всего учебного года);
2. промежуточный контроль (декабрь);
3. итоговый контроль (май).

**Текущий контроль знаний** проводится в виде устного собеседования. Практические навыки учащихся проверяются в ходе выполнения диагностических заданий . По каждому разделу учебной программы применяются такие формы контроля, как зачет, выполнение контрольного задания или творческой работы.



**Промежуточный и итоговый контроль** в форме выполнения контрольных и творческих заданий. Результаты мониторинга фиксируются в зачетных ведомостях.

### **Методические материалы**

При организации занятий по учебной программе в системе дополнительного образования необходимо учитывать специфику данной формы образования, состоящую в том, что мотивация к изучению материала основывается на личном желании обучающегося, а не на положительной отметке, поэтому занятия должны быть запоминающимися и крайне полезными для осознания практического применения изученного.

При обучении современным компьютерным технологиям возникает необходимость дифференциации по умениям работы с компьютером, по уровню академических знаний и способностей учащихся (дети приходят из разных общеобразовательных учреждений, состав учебных групп может быть разновозрастным). Необходим индивидуальный подход к каждому ученику и набор дифференцируемых заданий, соответствующий такому подходу. К каждому тематическому блоку учебной программы разработаны упражнения, практические задания разного уровня сложности. Каждый ребенок должен чувствовать свою значимость в процессе обучения и уходить с занятия, окрыленный успехом.

### **Формы занятий**

При построении образовательного процесса по данной программе рекомендуется использовать такие формы занятий, как беседа, лабораторное занятие, деловая игра, конкурс, экскурсия..

### **Методы, приемы, технологии**

При организации учебного процесса по программе «Мир информатики» необходимо использовать личностно-ориентированные, групповые и проектные технологии, позволяющие создать атмосферу сотрудничества и сотворчества.

При проведении занятий необходимо использовать различные **формы организации учебной деятельности:**

✓ **коллективную**, когда все обучающиеся одновременно выполняют одинаковую, общую для всех работу, всем коллективом обсуждают, сравнивают и обобщают ее результаты. Педагог ведет работу одновременно со всем коллективом, общается с учениками непосредственно в ходе своего рассказа, объяснения, показа, вовлекает учеников в обсуждение рассматриваемых вопросов. Эту форму удобно использовать при изучении нового материала;

✓ **индивидуальную**, предполагающую, что каждый обучающийся получает для самостоятельного выполнения задание, специально для него подобранное в соответствии с его подготовкой и академическими способностями.

Наиболее эффективным методом обучения **проектная деятельность**. Методика проектирования предусматривает решение учащимися задачи, требующей значительного времени для ее выполнения, системного подхода при разработке. При этом необходимо знание технологии решения, умение видеть конечный продукт и пути его создания. В ходе работы над проектом воспитанники углубляют свои знания по информатике и информационным технологиям. Защита проектов проходит в виде конкурсов компьютерных разработок внутри объединений, где одновременно проходит и конкурсный отбор авторских работ на конкурсы и конференции.

В зависимости от специфики содержания учебного материала и с учетом психофизиологических особенностей обучающихся следует выбирать различные методы обучения и соответствующие им приемы организации учебно-воспитательного процесса, а именно:

Метод	Приемы		примеры использования
	преподавания	учения	
Репродуктивный	Устный и письменный опрос. Игра.	Выполнение заданий по образцу. Повторение информации.	При изучении прикладных программ пакета MS Office, графических редакторов и пр. используются карточки-задания с инструкцией по его выполнению
Объяснительно-иллюстративный	Беседа Сообщение Объяснение Показ действий	Просмотр, прочтение, прослушивание информации.	При изучении нового материала по всем разделам учебной программы используются обучающие программы, мультимедийные презентации, электронные учебники и справочники .
Частично-поисковый	Самостоятельная работа с элементами исследования. Деловая игра. Конкурс.	Решение познавательных задач.	Для закрепления изученного материала выполняются задания поискового характера, например, дать сравнительную характеристику антивирусным программам.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Блохина И.В. Подготовка к школе. Развитие логики: загадки, игры, ребусы. – Мн.: ООО «Харвест», 2006.
2. Гаврина С.Е., Кутявина Н.Л. и др. Логика. – М.: ЗАО «ЭКСМО-Пресс», 2000.
3. Информатика. 5–6 класс. Начальный курс, Под ред. Н.В. Макаровой. – СПб.: Питер, 1999.
4. Маврина Л., Налетова О. Рисуем по клеточкам. Мир животных. – М.: ООО «Стрекоза-Пресс», 2006.
5. Пенкина О.Б., Подосенова И.П. Школа тетушки совы. – «Омега», 2006.
6. Бартников И.В. «Word 101 совет обо всем», «Нолидж», Москва, 1998.
7. Информатика и образование №11,2007, журнал.
8. «Мой компьютер», журнал, 2010г.
9. Журнал «Информатика».
10. Интернет ресурсы:
  - ✓ <http://luchikivnuchiki.ru/utchimsya-risovaty-risovanie-po-kletotchkam/>
  - ✓ <http://mashagames.ru/skachat-igry>
  - ✓ <http://www.myplaycity.ru/fishdom/download.html?autostart=on>