

**Управление образования администрации Ижморского МО
Муниципальное бюджетное образовательное учреждение
«Симбирская основная общеобразовательная школа»**

Принята на заседании
педагогического совета от
«27» августа 2024 г.
протокол № 102

Утверждаю:
Директор МБОУ «Симбирская
ООШ»
Костенко А.Г. Костенко
«27» августа 2024 г.



**Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической
направленности**

«Увлекательная информатика»

Стартовый уровень
Возраст учащихся: 9 – 12 лет
Срок реализации: 1 год

Разработчик программы:
Костенко Александра Геннадьевна,
учитель информатики

Содержание

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы	
1.1. Пояснительная записка	3
1.2. Цели и задачи программы	5
1.3. Учебно-тематический план.....	6
1.4. Содержание программы	8
1.5. Планируемые результаты.....	10
2. Комплекс организационно – педагогических условий	
2.1. Календарно-учебный график.....	12
2.2. Условия реализации программы	13
2.3. Формы контроля	13
2.4. Оценочные материалы	13
2.5. Методические материалы	15
3. Список литературы	20
4. Приложение	21

1. Комплекс основных характеристик дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

1.1 Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая «Увлекательная информатика» (далее программа) имеет **техническую направленность**.

Актуальность Программа обусловлена тем, что она разработана для реализации в тот период, когда у учащихся появляется свободное время и возникает проблема досугового времяпрепровождения. В век всеобщей компьютеризации, информационная грамотность учащихся начальной школы обеспечивает им успешную адаптацию в социуме. Компьютер – неотъемлемая часть в современной жизни, однако не каждый учащийся знает, как с помощью компьютера решить некоторые учебные задачи: написать реферат, подготовить иллюстративный материал, найти информацию в сети Интернет, подготовить компьютерную презентацию. Программа ориентирована на компетентностный подход в обучении, так как затрагивает рефлексивно-личностную и рефлексивно-коммуникативную сферы учащихся. Способствует активному познанию основных понятий и принципов предмета информатики, что, в свою очередь, способствует формированию информационной компетентности. Обучение по данной программе создает благоприятные условия для более раннего изучения мира логики, позволяет сформировать у учащихся стойкий интерес к получению и усовершенствованию знаний в области информационных технологий, что очень актуально в современном образовательном процессе.

Отличительная особенность программы состоит в том, что любая работа с компьютером не только увлекательна, но и познавательна. Программа позволяет отойти от авторитарности в обучении, ориентирована на самостоятельную работу учащихся. С помощью проектного подхода учащиеся не только получают сумму тех или иных знаний, но и учатся пользоваться ими для решения познавательных и практических задач.

Педагогическая целесообразность программы заключается в том, что закладывается фундамент для комплексного взаимодействия информатики с математикой, географией, русским языком, музыкой и другими предметами школьного цикла. Так как знания, полученные на других предметах, могут быть использованы при разработке проектов.

Программа разработана в соответствии с нормативно – правовыми документами:

- Федеральный закон Российской Федерации от 29.12.2012г. №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Федеральный закон от 13.07.2020г. №189-ФЗ «О государственном (муниципальном) социальном заказе на оказание государственных (муниципальных) услуг в социальной сфере»;
- Национальный проект «Образование» (паспорт утвержден президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018г. № 16);
- Федеральный проект «Успех каждого ребенка» (протокол заседания проектного комитета по национальному проекту «Образование» от 07.12.2018г. № 3);
- Приказ Министерства просвещения РФ «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей» от 3.09.2019г. № 467;
- Концепция развития дополнительного образования детей в Российской Федерации // Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022г. №678-р;
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам // Приказ Министерства просвещения РФ от 27.07.2022г. № 629;
- Указ Президента РФ «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей» от 09.11.2022г. № 809;
- Письмо Министерства просвещения РФ от 29.09.2023г. № АБ-3935/06 «О направлении

Методических рекомендаций по формированию механизмов обновления содержания, методов и технологий обучения в системе дополнительного образования детей, направленных на повышение качества дополнительного образования детей, в том числе включение компонентов, обеспечивающих формирование функциональной грамотности и компетентностей, связанных с эмоциональным, физическим, интеллектуальным, духовным развитием человека, значимых для 5 вхождения Российской Федерации в число десяти ведущих стран мира по качеству общего образования, для реализации приоритетных направлений научно-технологического и культурного развития страны»;

- Постановление Правительства РФ «Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ» от 11.10.2023г. № 1678;

- Письмо Минобрнауки РФ «О направлении рекомендаций» (вместе Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы)) от 18.11.2015г. № 09-3242;

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020г. № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4. 3648- 20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;

Локальные акты образовательного учреждения.

Программа имеет уровень сложности - стартовый. В процессе обучения учащиеся овладеют начальными знаниями и умениями в работе с компьютером, интернетом и IT-технологиями.

Адресат программы

Программа адресована учащимся 9 - 12 лет. Прием учащихся в техническое объединение производится на основе письменного заявления родителей (законных представителей). Специальных требований к знаниям и умениям, состоянию здоровья учащихся при приеме нет.

Срок освоения программы: 1 год, 34 недели.

Объем программы: 34 часа.

Режим занятий в соответствии с Постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 г. № 28 "Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 "Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи":

Год обучения	Продолжительность занятия	Количество занятий в неделю	Количество часов в неделю	Количество часов в год
1	1 час	1 раз	1 час	34 часа

Форма обучения: очная.

Виды занятий:

- просмотр презентаций по программе;
- рассказ с демонстрацией различных программ;
- практическое занятие с заданным условием;
- игры на сплочение коллектива;
- тестирование и опросы

Данные формы занятий могут проводиться отдельно или использоваться в сочетании друг с другом.

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы: развитие информационно-технологической компетентности учащихся как совокупности владения современными компьютерными технологиями, сформированного творческого мышления и культуры взаимодействия в социуме.

Задачи:

Личностные:

формировать понимание важности для современного человека владения навыками использования цифровых устройств, в том числе, работы на компьютере;

способствовать осознанию ценностей здорового образа жизни при помощи приобретения знаний об основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ;

формировать культуру взаимодействия с другими людьми в условиях информационного общества;

содействовать формированию осознания важности ответственного отношения к соблюдению этических и правовых норм информационной деятельности;

способствовать воспитанию чувства нравственности, гражданственности, патриотизма, личности.

Предметные (образовательные):

познакомить с новыми цифровыми информационными технологиями и способами технической обработки информации;

содействовать развитию навыков использования своих знаний в области цифровых информационных технологий;

обучить основным навыкам преобразования информационных моделей реальных объектов и процессов, используя при этом цифровые информационные и коммуникационные технологии;

развить умение использования цифровых информационных технологий в индивидуальной, коллективной, учебной, познавательной и проектной деятельности;

обучить основам написания сценария проекта, фильма, презентации, звукового сопровождения;

способствовать формированию умения самостоятельного и безопасного поиска информации, в том числе, в сети Интернет;

обучить основам работы с цифровой техникой;

обучить технике безопасности при работе с используемым оборудованием;

научить применять компьютер, как основное цифровое устройство для решения различных прикладных задач, самостоятельно использовать различные виды программного обеспечения компьютера;

способствовать овладению умением создавать и редактировать цифровые изображения, иметь представление об устройстве компьютера, устройствах ввода и вывода информации.

1.3 Учебно-тематический план

№ п/ п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Форма контроля
		Теория	Практика	Всего	
1. Основы компьютерной грамотности		2		2	
1.1	Вводное занятие. Правила техники безопасности. Устройство компьютера. Вводное тестирование	1		1	Тестирование
1.2	Устройства хранения информации. Проводник. Папки и файлы	1		1	Практическая работа
2. Microsoft Word		1	4	5	
2.1	Знакомство с Microsoft Word	1		1	Практическая работа
2.2	Составление и редактирование текста в Microsoft Word		1	1	Практическая работа
2.3	Построение и редактирование таблиц в Microsoft Word		1	1	Практическая работа
2.4	Работа с фигурами, вставка символов в Microsoft Word		1	1	Практическая работа
3. Microsoft Excel		1	3	4	
3.1	Знакомство с Microsoft Excel	1		1	Практическая работа
3.2	Построение, редактирование таблиц в Microsoft Excel		1	1	Практическая работа
3.3	Построение диаграмм по введенным данным		1	1	Практическая работа
3.4	Построение графиков по введенным данным		1	1	Практическая работа
4. Графический редактор Paint		1	2	3	
4.1	Освоение среды графического редактора Paint	1		1	Практическая работа
4.2	Работа с «Окном инструментов»		1	1	Практическая работа
4.3	Практическая работа «Птицы», «Цветы для мамы»		1	1	Практическая работа
5. Microsoft PowerPoint		1	4	5	
5.1	Знакомство с MS PowerPoint	1		1	Практическая работа
5.2	Создание и дизайн слайда		1	1	Практическая работа
5.3	Викторина «Путешествие по информатике»		1	1	Практическая работа
5.4	Практическая работа «Создание слайд-шоу в PowerPoint»		2	2	Практическая работа
6. Кодирование и декодирование информации		1	2	3	

6.1	Кодирование и декодирование информации	1		1	Практическая работа
6.2	Кодирование и декодирование информации с помощью чисел, символов, графиков, кода Цезаря		1	1	Практическая работа
6.3	Кодирование и декодирование информации с помощью азбуки Морзе, индейской азбуки, флажковой азбуки.		1	1	Тестирование
7. Интернет		2	2	4	
7.1	Интернет и его роль в жизни человека	1		1	Беседа
7.2	Поиск информации в сети Интернет		1	1	Практическая работа
7.3	Работа с информацией, полученной через интернет		1	1	
7.4	Как защитить компьютер	1		1	Практическая работа
8. Adobe Photoshop		1	5	6	
8.1	Знакомство с Adobe Photoshop	1		1	Практическая работа
8.2	Совмещение фрагментов разных изображений		2	2	Практическая работа
8.3	Коррекция изображений		1	1	Практическая работа
8.4	Создание коллажа на свободную тему		2	2	Практическая работа
9. Закрепление материала			2	2	
9.1	Составление Портфолио		1	1	Практическая работа
9.2	Итоговое занятие		1	1	Тестирование
ИТОГО:		10	24	34	

1.4. Содержание программы

Раздел 1. Основы компьютерной грамотности

Тема 1.1. Вводное занятие. Правила техники безопасности. Устройство компьютера

Теория: техника безопасности при работе с компьютером. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства: системный блок, монитор, мышь, клавиатура, их назначение. Устройства ввода и вывода информации.

Тема 1.2. Устройства хранения информации. Проводник. Папки и файлы

Теория: понятие компьютерной программы. Примеры, виды, управление и сохранение программ. Источники информации для компьютерного поиска. Понятие файла. Имя файла. Тип файла. Назначение папки (каталога). Структура хранения информации в компьютере.

Форма контроля: беседа.

Раздел 2. Microsoft Word

Тема 2.1. Знакомство с Microsoft Word

Теория: знакомство с основными терминами Word, создание, сохранение и переименование документа.

Тема 2.2. Составление и редактирование текста в Microsoft Word

Практика: печать и форматирование текста по заданному образцу.

Тема 2.3. Построение и редактирование таблиц в Microsoft Word

Практика: построение, редактирование таблиц, создание дополнительных ячеек, строк, столбцов.

Тема 2.4. Работа с фигурами, вставка символов в Microsoft Word

Практика: вставка и объединение фигур, рисование композиции.

Форма контроля: практическая работа.

Раздел 3. Microsoft Excel

Тема 3.1. Знакомство с Microsoft Excel

Теория: знакомство с основными терминами Excel, создание, редактирование документа.

Тема 3.2. Построение, редактирование таблиц в Microsoft Excel

Практика: построение, редактирование таблиц, создание дополнительных ячеек, строк, столбцов.

Тема 3.3. Построение диаграмм по введенным данным

Практика: построить диаграммы по известным данным различными способами.

Тема 3.4. Построение графиков по введенным данным.

Практика: построить график по известным данным.

Форма контроля: практическая работа.

Раздел 4. Графический редактор Paint

Тема 4.1. Освоение среды графического редактора Paint

Теория: знакомство с основными терминами Paint, создание, редактирование рисунков и изображений.

Тема 4.2. Работа с «Окном инструментов»

Практика: выделять и перемещать фрагменты рисунка; создавать графический объект из типовых фрагментов.

Тема 4.3. Практическая работа «Птицы», «Зоопарк», «Цветы для мамы»

Практика: из предложенных тем выбрать наиболее подходящую для каждого ребенка и создать рисунок по заданному алгоритму построения.

Форма контроля: практическая работа.

Раздел 5. Microsoft PowerPoint

Тема 5.1. Знакомство с MS PowerPoint

Теория: знакомство с основными терминами Microsoft PowerPoint, изучение меню программы. Изучение возможностей, применимых исключительно к данной программе.

Тема 5.2. Создание и дизайн слайда

Практика: технология создания слайдов, дублирования выделенных слайдов. Выбор нужных макетов и дизайна слайдов презентации.

Тема 5.3. Викторина «Путешествие по информатике»

Практика: решение развивающих логических задач. Коллективное и самостоятельное решение информационных задач.

Тема 5.4. Практическая работа «Создание слайд-шоу в PowerPoint»

Практика: выполнение творческого задания.

Форма контроля: практическая работа.

Раздел 6. Кодирование и декодирование информации

Тема 6.1. Кодирование и декодирование информации

Теория: знакомство с понятиями «код», «кодирование», «декодирование».

Тема 6.2. Кодирование и декодирование информации с помощью чисел, символов, графиков, кода Цезаря

Практика: применение правил кодирования для выполнения учебных заданий в игровой форме.

Тема 6.3. Кодирование и декодирование информации с помощью азбуки Морзе, индейской азбуки, флажковой азбуки

Практика: применение правил кодирования для выполнения учебных заданий в игровой форме.

Форма контроля: викторина.

Раздел 7. Интернет

Тема 7.1. Интернет и его роль в жизни человека

Теория: понятие «Интернет», «компьютерная сеть», «браузер», «локальная компьютерная сеть», «глобальная компьютерная сеть». Определение роли Интернета в жизни современного человека.

Тема 7.2. Поиск информации в сети Интернет

Практика: отличать браузеры по функциональности и удобству.

Тема 7.3 Работа с информацией, полученной через интернет.

Практика: применять разные способы сохранения Веб-страниц.

Тема 7.4. Как защитить компьютер.

Теория: виды и применение антивирусных программ для защиты компьютера.

Форма контроля: беседа.

Раздел 8. Adobe Photoshop

Тема 8.1. Знакомство с Adobe Photosho.

Теория: знакомство с основными терминами Adobe Photoshop.

Тема 8.2. Совмещение фрагментов разных изображений

Практика: научиться совмещать два изображения с помощью опции «Непрозрачность», уметь применять режимы наложения, совмещать два изображения с помощью маски слоя.

Тема 8.3. Коррекция изображений

Практика: корректировать имеющиеся изображения, изменять цвет, фон, добавлять надписи.

Тема 8.4. Создание коллажа на свободную тему

Практика: создание коллажа.

Форма контроля: практическая работа.

Раздел 9. Закрепление материала. Тема 9.1. Составление Портфолио

Практика: составление Портфолио с помощью изученных программ.

Тема 9.2. Итоговое занятие

Практика: тестирование по пройденному курсу.

Форма контроля: тестирование.

1.4. Планируемые результаты

По окончании обучения учащийся *будут знать*:

- правила безопасной работы с компьютером;
- что такое проект и алгоритмом его разработки;
- правильное использование в повседневной деятельности различные цифровые технологии;
 - понятия инструмента, назначение графических редакторов;
 - какую программу выбрать для оформления своей идеи в мультимедийном проекте;
 - новейшие методы образования: обучающие программы, электронные документы, развивающие игры;
- как взаимодействовать с другими людьми в условиях информационного общества;
- основы компьютерной грамотности;
- необходимую базу для работы с потоками информационных данных и документацией.

Будут уметь:

- составлять план действий для достижения цели;
- работать с обучающими программами;
- создавать рисунки в графическом редакторе, используя разнообразные инструменты;
- создавать и редактировать интерактивные презентации;
- ориентироваться в выборе программы для оформления своей идеи в мультимедийном проекте;
- использовать в повседневной деятельности информационные и коммуникационные технологии;
- работать в наиболее распространённой операционной системе "Windows";
- использовать пакет офисных программ «Microsoft Office» для отображения текстовой, графической и видео информации, создавать презентации;
- применять различные средства художественной выразительности;
- грамотно работать с информацией, методам получения информации из различных источников;
- работать в различных видео и графических программах.

Владеть:

- навыками проектной деятельности в области информационных технологий в различных программах;
- навыками самостоятельной работы в компьютере в различных программах.

В результате обучения по программе учащиеся приобретут такие личностные качества как:

- ответственное отношения к учению, готовности и способности, учащихся к саморазвитию и самообразованию;
- самостоятельность, личная ответственность за свои поступки;
- осознанное, уважительное и доброжелательное отношение к другому человеку;
- коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе разных видов деятельности;
- развитые социальная активность и гражданское самосознание.

Метапредметные компетенции учащихся:

- сформированы умения самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности; самостоятельно планировать пути достижения целей, осознанно выбирать наиболее эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- владеет различными способами поиска информации в соответствии с поставленными задачами;
- сформированы умения излагать свое мнение и аргументировать свою точку зрения, готовность слушать собеседника и вести диалог;
- компетентность в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Предметные результаты учащихся:

- сформировано умение и навыки работы с аппаратным обеспечением электронно-

вычислительной техники, применение их в практической деятельности;

- создают завершенные проекты с использованием изученных компьютерных сред и предполагающих поиск необходимой информации;

- овладели способами оценки информации с позиций интерпретации её свойств человеком или автоматизированной системой (достоверность, объективность, полнота, актуальность и т. п.);

- сформированы знания о выборе программно-аппаратных средств, предназначенных для обеспечения инженерно-технического сопровождения деятельности;

- развиты навыки построения функциональных схем основных устройств компьютера;

- сформированы знания основополагающих характеристик современного персонального коммуникатора, компьютера, суперкомпьютера; понимание функциональных схем их устройства;

- развит интерес к обучению, владение здоровьесберегающими технологиями при работе с техникой.

2.2. Условия реализации программы

Для реализации дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Увлекательная информатика» необходимы следующие *материально-технические условия*:

- ноутбуки (компьютеры) подключенные к сети Интернет;
- комплект мебели;
- операционная система Windows –XP и выше;
- проектор;
- устройства вывода звуковой информации;
- устройства для ручного ввода текстовой информации.

Занятия проводятся в компьютерном классе, отвечающем санитарно- гигиеническим требованиям, с достаточным дневным и вечерним освещением.

Методические условия:

- учебные пособия,
- электронные учебники;
- методические разработки занятий, мероприятий;
- тестовые задания для диагностики результативности обучения учащихся;
- комплект сетевого оборудования с подключением к сети Интернет.

2.3. Формы контроля

Для отслеживания результатов освоения дополнительной общеразвивающей программы «Увлекательная информатика» предусмотрен контроль учащихся: промежуточный (после каждого раздела), итоговый (май). В качестве диагностического инструментария используются:

- защита проектов, презентаций;
- викторина;
- итоговый тест в конце учебного года.

2.4. Оценочные материалы

Перечень оценочных материалов (по разделам обучения)

Раздел программы	Диагностический инструментарий	Оценочные материалы
1. Основы компьютерной грамотности	Беседа	Беседа «Как устроен компьютер»
2. Microsoft Word	Практическая работа	Практическая работа «Создание кроссворда в Microsoft Word»
3. Microsoft Excel	Практическая работа	Практическая работа «Графики и диаграммы»
4. Графический редактор Paint	Практическая работа	Практическая работа «Птицы», «Цветы для мамы»
5. Microsoft PowerPoint	Практическая работа	Практическая работа «Создание слайд-шоу в PowerPoint»
6. Кодирование и декодирование информации.	Тестирование	Тестирование «Узнай код, найди ответ»
7. Интернет.	Беседа	Беседа «Интернет. Какой он?»
8. Adobe Photoshop.	Практическая работа	Практическая работа «Коллаж на память»
9. Закрепление материала	Тестирование	Тест по теме «Увлекательная информатика»

2.3. Методические материалы

2.3.1. Словарь терминов

Активная ячейка - в Excel это ячейка, в которой выполняется ввод команд.

Алгоритм - это описание последовательности действий, строгое исполнение которых приводит к решению поставленной задачи за конечное число шагов.

Анимация - это воспроизведение последовательности картинок, создающее впечатление движущегося изображения. Самые распространённые файлы анимации имеют формат GIF.

Антивирусная программа - это программа для обнаружения и лечения программ, заражённых компьютерным вирусом, а также для предотвращения заражения файлов вирусом.

Архиватор - (упаковщик) это программа, позволяющая хранить информацию на дисках в сжатом состоянии, а также объединять копии нескольких файлов в один архивный файл. Архиватор позволяет уменьшать размер файла, если файл не сохранён уже в сжатом формате.

База данных - один или несколько файлов данных, предназначенных для хранения, изменения и обработки больших объемов взаимосвязанной информации.

Браузер - (англ. browse - листать, просматривать) это программа, служащая для просмотра web-документов, и обеспечивающая переход с одной web-страницы на другую в соответствии с гиперссылкой.

Буфер обмена - (англ. clipboard) это промежуточное хранилище данных, предоставляемое программным обеспечением и предназначенное для переноса или копирования между приложениями или частями одного приложения. Приложение может использовать свой собственный буфер обмена, доступный только в нём, или общий, предоставляемый операционной системой или другой средой через определённый интерфейс.

Википедия - (англ. Wikipedia) свободная общедоступная многоязычная универсальная электронная энциклопедия. Название образовано от слов «вики» (технологии для создания сайтов) и «энциклопедия». Более 14,5 миллионов статей Википедии (на русском — написаны совместно добровольцами со всего мира, и все эти статьи могут быть изменены кем угодно, кому доступен сайт Википедии www.wikipedia.org

Вирус - это размножающаяся программа, написанная человеком для нанесения ущерба ПК. Она может находиться в выполняемых файлах, загрузочных записях и макросах. При своем выполнении вирусы модифицируют программу так, что она делает нечто отличное оттого, что должна была делать. После репликации себя в другие программы вирус может сделать что-либо - от вывода какого-нибудь сообщения до удаления всех данных на диске.

Глобальная сеть - (Internet) это компьютерная сеть, объединяющая целые государства.

Гигабайт - это одна из самых больших единиц измерения информации. 1 Gb = 1024 Mb.

Графический редактор - это программа или комплекс программ, позволяющих создавать и редактировать изображения на экране компьютера: рисовать линии, раскрашивать области экрана, создавать надписи различными шрифтами, обрабатывать изображения, полученные с помощью сканеров. Некоторые редакторы обеспечивают возможность получения изображений трёхмерных объектов, их сечений и разворотов.

Драйвер - это программа сопряжения устройства с компьютером.

Джойстик - это стержень-ручка, отклонение которой от вертикального положения приводит к передвижению курсора в соответствующем направлении по экрану монитора.

Дисковод - это устройство, управляющее вращением магнитного диска, чтением и записью данных на нём. Различают CD-дисководы, CD-RW дисководы, DWD-дисководы и DWD-RW дисководы.

Дисплей - (англ. – показ, демонстрация) или иначе монитор.

Заливка - это инструмент в виде ведерка с краской, предназначенный для заливки геометрических объектов выбранным цветом в графических редакторах, например Paint и Photoshop.

Информатика - это комплексная, техническая наука, которая систематизирует приемы

создания, сохранения, воспроизведения, обработки и передачи данных средствами вычислительной техники, а также принципы функционирования этих средств и методы управления ними.

Информационная безопасность - это защищенность информации и поддерживающей инфраструктуры от случайных или преднамеренных воздействий естественного или искусственного характера, которые могут нанести неприемлемый ущерб субъектам информационных отношений, в том числе владельцам и пользователям информации и поддерживающей инфраструктуры.

Клавиатура - это устройство для ввода информации в компьютер и подачи управляющих сигналов. Содержит стандартный набор клавиш печатающей машинки и некоторые дополнительные клавиши — управляющую клавишу, функциональные клавиши, клавиши управления курсором и малую цифровую.

Команда - это описание операции, которую должен выполнить компьютер. Как правило, у команды есть свой код (условное обозначение), исходные данные (операнды) и результат.

Монитор - это устройство вывода информации.

Мышь - это устройство управления курсором. Имеет вид небольшой коробки, уместяющейся на ладони. Связана с компьютером кабелем. Её движения трансформируются в перемещения курсора по экрану дисплея.

Оперативная память - это оперативное запоминающее устройство, быстрое запоминающее устройство не очень большого объёма, непосредственно связанное с процессором и предназначенное для записи, считывания и хранения в Операционная система - совокупность программных средств, обеспечивающих управление аппаратной частью компьютера и прикладными программами как единым целым, а также их взаимодействие между собой и пользователем.

Обработка информации - любое преобразование информации из одного вида в другой, производимое по строгим формальным правилам.

Персональный компьютер - это компьютер универсального назначения, рассчитанный на одного пользователя и управляемый одним человеком.

Программа - (греческое PRO-вперед, GRAMMA-писать) - это алгоритм, записанный на «понятном» компьютеру языке программирования.

Программирование - это процесс составления компьютерной программы на основе определённого алгоритма.

Пиксель - это минимальный графический объект (точка), из которых формируются изображения.

Процессор - это центральный блок компьютера, предназначенный для управления работой всех блоков машины и для выполнения арифметических и логических операций над информацией.

Сервер - это высокопроизводительный компьютер с большим объёмом внешней памяти, который обеспечивает обслуживание других компьютеров путем управления распределением дорогостоящих ресурсов совместного пользования (программ, данных и периферийного оборудования).

Текстовый редактор - это программа, предназначенная для обработки текстовой информации.

Файл - это поименованная совокупность любых данных, размещенная на внешнем запоминающем устройстве и хранимая, пересылаемая и обрабатываемая как единое целое. Файл может содержать программу, числовые данные, текст, закодированное изображение и др. Имя файла регистрируется в каталоге.

Файловая система - комплекс программ операционной системы, обеспечивающий хранения данных на дисках и доступ к ним.

Форматирование - это процесс создания секторов, в которых будет храниться информация. При этом определяются сектора, непригодные для записи данных (они помечаются как плохие для того, чтобы избежать их использования). Для этого создаётся

загрузочная запись, размещенная в первом логическом секторе раздела диска, две копии таблицы расположения файлов (FAT), в которой хранятся номера дорожек и секторов, хранящих файлы, а также корневой каталог.

Форматирование текста - это изменение внешнего вида текста, его частей: шрифтового оформления (гарнитура, начертание и кегль шрифта, выравнивание текста по левому или правому краю либо по центру, изменение ширины набора и размера абзацного отступа и т. п.), преобразование текста в строки, абзацы и полосы.

Функциональные клавиши - это клавиши F1, F2, ... F12, при нажатии на которые выполняется определенная, заранее запрограммированная последовательность действий. Функциональные клавиши располагаются в верхней части клавиатуры компьютера.

Цветовая палитра - это таблица данных, в которой хранится информация о том, каким кодом закодирован тот или иной цвет. Эта таблица создается и хранится вместе с графическим файлом.

Шрифт определяет единообразный внешний вид символов некоторого алфавита, подчиненный единому авторскому замыслу.

Щелчок - (click) это действие, связанное с быстрым нажатием и отпусканием клавиши (кнопки) мыши для выполнения соответствующей функции, например установки курсора на выбранной позиции экрана.

Электронная почта - (Electronic mail, англ. mail - почта, сокр. E-mail, читается -и-мэйл) это система пересылки сообщений между пользователями вычислительных систем, в которой компьютер берёт на себя все функции по хранению и пересылке сообщений. К тексту письма современные почтовые программы позволяют прикреплять звуковые и графические файлы, а также двоичные файлы - программы.

2.3.2. Учебно-методический комплекс

Дидактический материал

Название раздела/темы	Вид материалов	Название
Основы компьютерной грамотности		
Вводное занятие. Правила техники безопасности. Устройство компьютера.	Информационный материал	Техника безопасности при работе с компьютером. Составляющие компьютера
Устройства хранения информации. Проводник. Папки и файлы.	Информационный материал	Понятие программы компьютерной
Microsoft Word		
Знакомство с Microsoft Word	Информационный материал	Основные термины Word
Составление и редактирование текста в Microsoft Word	Пособие	Основные инструменты редактирования текста
Построение и редактирование таблиц Microsoft Word	Образец	Способы построения таблиц
Работа с фигурами, вставка символов в Microsoft Word	Пособие	Вставка и объединение фигур, рисование композиции.

Проект «Создание кроссворда в Microsoft Word»	Памятка	Кроссворд
Microsoft Excel		
Знакомство с Microsoft Excel	Презентация	Основные термины Excel
Построение, редактирование Таблиц в Microsoft Excel	Образец	Способы построения таблиц
Построение диаграмм по введенным данным	Образец	Способы построения диаграмм
Построение графиков по введенным данным	Информационный материал	Способы построения графиков
Графический редактор Paint		
Освоение среды графического редактора Paint.	Презентация	Основные термины графического редактора
Работа с «Окном инструментов».	Образец	Создание графического объекта
Практическая работа «Птицы», «Цветы для мамы»	Памятка	«Птицы», «Цветы для мамы»
Microsoft PowerPoint		
Знакомство с MS PowerPoint	Презентация	Основные термины MS PowerPoint
Создание и дизайн слайда.	Информационный материал	История создания слайдов. Виды слайдов
Викторина «Путешествие по информатике»	Методическая разработка	Решение развивающих логических задач
Практическая работа «Создание слайд-шоу в PowerPoint»	Памятка	«Создание слайд-шоу в PowerPoint»
Кодирование и декодирование информации		
Кодирование и декодирование информации.	Презентация	Знакомство с различными понятиями

Кодирование и декодирование информации с помощью чисел, символов, графиков, кода Цезаря.	Методическая разработка	Применение правил кодирования и декодирования
Кодирование и декодирование информации с помощью азбуки Морзе, индейской азбуки, флажковой азбуки.	Методическая разработка	Применение правил кодирования и декодирования
Интернет		
Интернет и его роль в жизни человека	Презентация	Понятие «Интернет»
Поиск информации в сети Интернет	Информационный материал	Знакомство с браузерами
Работа с информацией, полученной через интернет.	Памятка	способы сохранения Веб- страниц
Как защитить компьютер.	Презентация	Виды и применение антивирусных программ
Adobe Photoshop		
Знакомство с Adobe Photoshop	Презентация	Основные термины Adobe Photoshop
Совмещение фрагментов разных изображений	Памятка	Совмещение изображений с помощью опций
Коррекция изображений	Памятка	Корректировать имеющиеся изображения
Создание коллажа на свободную тему	Образец	«Коллаж на память»
Закрепление материала		
Составление Портфолио	Образец	Составление Портфолио с помощью изученных программ
Итоговое занятие	Тест	Тест по теме «Увлекательная информатика»

Электронные образовательные ресурсы

Название раздела/темы	Вид ресурсов	Название
Основы компьютерной грамотности		
Вводное занятие. Правила техники безопасности.	Сайт	Compsch [Электронный ресурс]// Техника безопасности при работе с компьютером URL: https://compsch.com/obzor/texnika-bezopasnosti-pri-rabote-s-kompyuterom.html
Microsoft Word		
Знакомство с Microsoft Word	Сайт	infourok [Электронный ресурс]// Microsoft Word URL: https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-na-temu-microsoft-ord-interfeys-1189204.html
Microsoft Excel		
Знакомство с Microsoft Excel	Сайт	infourok [Электронный ресурс]// Microsoft Excel URL: https://infourok.ru/urok-prezentaciya-na-temu-ms-excel-osnovy-raboty-4060420.html
Графический редактор Paint		
Освоение среды графического редактора Paint.	Сайт	infourok [Электронный ресурс]// URL: https://infourok.ru/prezentaciya-na-temu-graficheskiy-redaktor-paint-965893.html
Microsoft PowerPoint		
Знакомство с MS PowerPoint	Сайт	infourok [Электронный ресурс]// MS PowerPoint URL: https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-programma-poer-point-712062.html
Кодирование и декодирование информации		
Кодирование и декодирование информации.	Сайт	infourok [Электронный ресурс]// Кодирование информации URL: https://infourok.ru/prezentaciya-po-teme-kodirovanie-informacii-765388.html
Интернет		
Интернет и его роль в жизни человека	Сайт	salid [Электронный ресурс]// Виртуальный и реальный мир URL: https://salid.ru/journal/kak-borotsya-s-internet-zavisimostyu
Adobe Photoshop		
Знакомство с Adobe Photoshop	Сайт	infourok [Электронный ресурс]// Adobe Photoshop URL: https://infourok.ru/prezentaciya-po-informatike-adobe-potosop-523860.html

3. СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Для педагога:

1. Горячев, А.В. Информатика («Информатика в играх и задачах») [Текст] / А.В.Горячев, К.И.Горина, Т.О.Волкова. – М.: Баласс, Школьный дом, 2020. – 64 с.
2. Златопольский, Д. М. Занимательная информатика [Текст] / под ред. Д. Ю. Усенков, худ. Н. Новак. – М. : Бинوم. Лаборатория знаний, 2021. – 424с.
3. Компьютерная графика. Элективный курс: Практикум/ Л.А.Залогова. – 2—е издание – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2007. – 245 с.
4. Можаров М.С., Сликишина И.В. Теория и методика обучения информатике. Учебное пособие. – Новокузнецк: изд-во КузГПА, 2010. – 152 с.
5. Щербачев А.Ю. Интернет-аналитика. Поиск и оценка информации в вебресурсах. Практическое пособие. — М.: Книжный мир, 2012. – 76 с.
6. У. Сэнд, К. Сэнд Hello World! Занимательное программирование. — СПб.: Питер, 2016. — 400 с.: ил. — (Серия «Вы и ваш ребенок»).

Для учащихся:

1. Прохоров А. Интернет: как это работает. — СПб.: БХВ – Санкт- Петербург, 2004. – 280 с.
2. Сурженко, Л. А. Знакомимся с компьютером: полный курс для детей [Текст] / под ред. О.Ю. Соловей. – Минск : Современная школа, 2018. – 128с.

Интернет-ресурсы:

1. <http://www.computer-museum.ru>
2. <http://www.edu.ru>
3. <https://school.infojournal.ru>

4. Приложение

Итоговая работа по курсу «Занимательная информатика»

1. Все части компьютера соединены с
 - а клавиатурой б монитором
 - в системным блоком
 2. Воспринятая человеком информация хранится а в памяти человека б в некоторых органах чувств в во всех органах чувств одновременно.
 3. Устройство ввода данных – это ... а сканер б клавиатура в процессор г монитор
4. **Замени букву её порядковым номером в алфавите:**
а 1 13 22 1 3 10 20 (алфавит)
б 24 10 18 12 21 13 30 (циркуль)
5. **Как называется графический редактор?**

- а Microsoft Word б Microsoft Excel в Paint г Microsoft PowerPoint

6. **Отгадай ребус (Клавиша)**



7. **Отгадай загадку**

Всемирная сеть, иль, еще, паутина,

Найдешь ты в ней все – про людей, про машины. Каких только сведений разных в ней нет!
Как зовется она, знаешь ты? (интернет)

8. **Как называется популярная среди школьников компьютерная программа? (Игра)**
9. **Перефразируй пословицы в общепринятую форму.**
а) Скажи мне, какой у тебя компьютер, и я скажу, кто ты. (*Скажи мне, кто твой друг, и я скажу, кто ты*)
б) Дареному компьютеру в системный блок не заглядывают. (*Дареному коню в зубы не смотрят.*)
в) Что из Корзины удалено, то пропало. (*Что с возу упало, то пропало*) г) Вирусов бояться – в Интернет не ходить. (*Волков бояться – в лес не ходить*)
10. **Как называется наука о законах, методах и способах накопления, обработки и передачи информации. (Информатика)**