

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
села ХРУЩЕВКА имени Героя Российской Федерации О.А. Пешкова
ЛИПЕЦКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ЛИПЕЦКОЙ ОБЛАСТИ

Утверждена на заседании
педагогического совета МБОУ СОШ
с. Хрущёвка

Протокол №1 от 28 августа 2023 г

Утверждаю

Директор МБОУ СОШ с. Хрущёвка

Попова Л.И.

Приказ № 129-У от 28 августа 2023 г.



**Дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
Технической направленности
«Компьютерная академия «ШАГ»»**

Срок реализации программы – 1 год

Программа рассчитана на детей и подростков 7-10 лет

Автор: Глазкова А.В., педагог дополнительного образования

с. Хрущёвка
2023 г.

Оглавление

1.КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ	3
Пояснительная записка.....	3
Цели и задачи программы	5
Планируемые результаты.....	7
Содержание Программы.....	8
2.ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ.....	9
Учебный план.....	10
Календарный учебный график	10
Формы аттестации	11
Оценочные материалы.....	11
Промежуточная аттестация.....	13
Материально – техническое и информационное обеспечение программы.....	13
Список литературы	14

1. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

Пояснительная записка

Мы живем в век информатизации общества. Информационные технологии проникают в нашу жизнь с разных сторон.

Программа компьютерной академия «ШАГ» разработана в соответствии с требованиями Закона «Об образовании в РФ», Федерального государственного

образовательного стандарта начального и основного общего образования, на основании Концепции духовно-нравственного развития и воспитания личности гражданина России.

В основу Программы положены ключевые воспитательные задачи, базовые национальные ценности российского общества.

Программа «Компьютерная академия «ШАГ»» разработана на основе личного практического опыта, возрастных особенностей учащихся и в соответствии с нормативно-правовыми документами и требованиями, предъявляемыми к дополнительным образовательным (общеразвивающим) программам:

1. ФЗ от 29.12.2012 № 273 «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями; ред. от 02.07.2021 г.);
2. паспортом национального проекта «Образование» (протокол от 24.12.2018г. №16) с Федеральными проектами «Успех каждого ребенка», «Цифровая образовательная среда», «Патриотическое воспитание» и др.
3. указом Президента Российской Федерации от 25.04.2022г. №231 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия науки и технологий»;
4. концепцией развития дополнительного образования до 2030 года, утвержденная Распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 г. № 678-р.;
5. приказом Министерства Просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 № 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
6. постановлением Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 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»;
7. уставом МБОУ СОШ с.Хрущевка имени героя Российской Федерации О.А. Пешкова Липецкого муниципального района.

Направленность программы

Программа «Компьютерная академия «ШАГ»» является дополнительной общеобразовательной (общеразвивающей), имеет техническую направленность, предполагает студийную форму обучения.

Программа «Компьютерная академия «ШАГ»» рассчитана на детей младшего школьного возраста, владеющих навыками чтения, письма и арифметических действий. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования. Благодаря специально подобранной системе упражнений, курс позволяет выявить скрытую одаренность в области программирования у детей и развивать их способности с раннего возраста.

Актуальность программы Дополнительная общеразвивающая программа «Scratch программирование» (далее Программа) реализуется в соответствии с технической направленностью образования.

В последние годы стал популярным язык и одноименная среда программирования - Scratch. Это можно объяснить потребностью и педагогического сообщества, и самих детей в средстве, которое позволит легко и просто, но не бездумно, исследовать и проявить свои творческие способности.

Данная программная среда дает принципиальную возможность составлять сложные по своей структуре программы, не заучивая наизусть ключевые слова, и при этом в полной мере проявить свои творческие способности и понять принципы программирования.

Отличительные особенности среды программирования Scratch это:

- объектная ориентированность;
- поддержка событийно-ориентированного программирования; параллельность выполнения скриптов;
- дружественный интерфейс;
- разумное сочетание абстракции и наглядности;
- организация текстов программ из элементарных блоков
- наличие средств взаимодействия программ на Scratch с реальным миром посредством дополнительного устройства;
- встроенная библиотека объектов; встроенный графический редактор; активное интернет-сообщество пользователей.

Новизна программы заключается в том, что сегодня современные дети по всей совокупности морфологических характеристик значительно уступают своим родителям в их детстве. Вместе с тем в связи со стремительными темпами научно-технического прогресса наши дети более информированы и эрудированы. Существуют специфические особенности в развитии интеллектуальных способностей школьников.

Занятия по Scratch программированию развивают логику, повышают системность мышления, а также развивают творческие способности. Все это так же влияет на степень

осознанности в принимаемых решениях. Даже, если ребенок не станет программистом, то понимание, как составляются программы обязательно пригодятся в другой деятельности, какую бы профессию ребенок не выбрал в будущем.

Отличительной особенностью Обучаясь по программе, дети проходят путь от простого к сложному, с учетом возраста к пройденному материалу на новом, более сложном творческом уровне.

Очень важным представляется тренировка работы в коллективе и развитие самостоятельного технического творчества.

- Теоретический материал при реализации программы подается небольшими порциями с использованием игровых ситуаций;
- для закрепления и проверки уровня усвоения знаний применять рефлексивные интерактивные упражнения;
- практические задания составлять так, чтобы время на их выполнение не превышало 20 минут;
- практические задания могут включать в себя работу с готовым проектом на редактирование скрипта, на дополнение скрипта командами, на сборку скрипта самостоятельно;
- работу по созданию глобальных творческих проектов следует начинать с разъяснения алгоритма разработки проектов, адаптированного под возраст младших школьников.

Педагогическая целесообразность программы объясняется соответствием новым стандартам обучения, которые обладают отличительной особенностью, способствующей личностному творческому росту учащихся. Программа основывается на общепедагогической установке - путь от простого к сложному. Программа позволяет детям увидеть результат своего труда, каждый последующий этап работы является новой ступенькой, позволяющей воспитанникам чувствовать движение вперед.

Цели и задачи программы

Цель программы:

Развитие интеллектуальных и творческих способностей детей средствами информационных технологий; формирование представления о языках программирования и профессии «программист»; пропедевтическое обучение навыкам алгоритмизации и параллельного программирования; обучение сотрудничеству; создание условий для самовыражения в компьютерном творчестве.

Задачи программы:

1. Образовательные:

- сформировать у младших школьников базовые представления о языках программирования, алгоритме (программе), исполнителе, способах записи алгоритма;
- сформировать представление о профессии «программист»;
- изучить функциональность работы основных алгоритмических конструкций;
- овладеть навыками составления алгоритмов;
- овладеть понятиями «объект», «событие», «управление», «обработка событий»;
- сформировать навыки разработки, тестирования и отладки несложных программ;
- познакомить с понятием проекта и алгоритмом его разработки;
- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, квестов, интерактивных игр, обучающих программ, мультфильмов, моделей и интерактивных презентаций.

2. Развивающие:

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;
- развивать внимание, память, наблюдательность;
- развивать познавательный интерес;
- развивать умение графически представлять теоретический материал.

3. Воспитательные:

- формировать положительное отношение к знаниям;
- развивать самостоятельность;
- формировать умение демонстрировать результаты своей работы;
- формировать умение работать в паре, малой группе, коллективе.

Отличительная особенность

Современных детей объединяет желание быть значимыми для себя и полезными для других, им нужна забота, понимание и внимание взрослых. Правильная организация деятельности детей в летний период является связующим звеном между школьной и социальной педагогикой, основанными на принципах гуманизма, толерантности, демократии и самостоятельности.

Программа рассчитана на период с сентября 2021 года по июнь 2022 года. Реализация программы возможна с помощью обеспечения педагогическими кадрами, квалифицированными педагогами дополнительного образования.

Формирование духовно-нравственных и толерантных качеств является одним из основных направлений образовательной деятельности. Работа по патриотическому и гражданственному воспитанию ведётся в течение всего срока обучения. В форме

конкретной помощи проводится социальная работа.

Адресат программы

Участие в реализации данной программы принимают учащиеся в возрасте от 7 до 10 лет.

Формы и режим занятий: групповые и индивидуальные.

Срок реализации Программы: 1 год, 2 час в неделю, 78 часов в год.

Форма обучения - очная.

Форма занятий – Занятия проводятся 2 раза в неделю. Продолжительность занятия - 45 минут

Численность объединения - 25 человек.

Планируемые результаты

Предметные:

- умение формализации и структурирования информации,
- умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете,
- умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Метапредметные:

- эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Личностные:

- формирование ответственного отношения к учению;

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.

Содержание Программы

Тема 1 Инструктаж по ТБ. Введение в предмет. Знакомство с предметом. Основные устройства ПЭВМ

Тема 2 Операционная система Windows. Знакомство с клавиатурой

Тема 3 Получение навыков работы с мышью.

Тема 4 Графический редактор Paint: инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы

Тема 5 Графический редактор Paint: разработка и редактирование изображений

Тема 6 Графический редактор Paint: составление рисунка из геометрических фигур

Тема 7 Графический редактор Paint: копирование элементов рисунка

Тема 8 Проект. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)

Тема 9 Текстовый редактор Word. Освоение клавиатуры

Тема 10 Отработка навыков по набору текста

Тема 11 Текстовый редактор Word: шрифт, цвет текста

Тема 12 Текстовый редактор Word: вставка рисунков, надписи WordArt

Тема 13 Текстовый редактор Word: поздравительная открытка

Тема 14 Текстовый редактор Word: титульная страница книги

Тема 15 Текстовый редактор Word: копирование текста

Тема 16 Текстовый редактор Word: построение таблиц

Тема 17 Текстовый редактор Word: редактирование таблиц

Тема 18 Текстовый редактор Word: работа с таблицами

Тема 19 Текстовый редактор Word: вставка символов

Тема 20 Текстовый редактор Word: работа с рисунками SmartArt

Тема 21 Текстовый редактор Word: работа с фигурами

Тема 22 Составление кроссвордов

Тема 23 Программа Publisher. Брошюра. Оформление

Тема 24 Программа Publisher. Буклет. Оформление

Тема 25 Информация. Количество информации

Тема 26 Получение, обработка, передача, хранение информации

- Тема 27** Компьютерные вирусы, антивирусные программы
- Тема 28** Последовательность действий. Выполнение последовательности действий.
- Тема 29** Знакомство со способами записи алгоритмов. Знакомство с ветвлениями в алгоритмах.
- Тема 30** Разработка презентаций
- Тема 31** Использование анимации в презентации
- Тема 32** Интерактивная презентация. Гиперссылка
- Тема 33** Проектная работа «Мой класс»
- Тема 34** Электронные таблицы MS Excel: назначение, основные функции, настройка таблиц
- Тема 35** Структура электронных таблиц (строка, столбец, ячейка). Типы данных (числа, формулы, текст). Формат данных
- Тема 36** Создание и редактирование электронных таблиц
- Тема 37** Создание диаграмм
- Тема 38** Создание и использование простых формул
- Тема 39** Абсолютные и относительные адреса ячеек
- Тема 40** Локальные и глобальные компьютерные сети
- Тема 41** Поисковые системы. Поиск информации в интернете
- Тема 42** Поиск и сохранение текстовой информации
- Тема 43** Поиск и сохранение графической информации
- Тема 44** Информационно-поисковые системы.
- Тема 45** Электронная почта
- Тема 46** Основные понятия программного обеспечения. Базовое и сервисное программное обеспечение
- Тема 47** Программы-архиваторы
- Тема 48** Что такое Scratch?
- Тема 49** Алгоритмы в стиле Scratch.
- Тема 50** Языки программирования
- Тема 51** Первая программа на Scratch.
- Тема 52** Алгоритм создания творческих проектов.
- Тема 53** Создание Scratch-проектов.
- Тема 54** Защита проектов
- Тема 55** Итоговое занятие-игра

2. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Организационно-педагогические условия реализации образовательной программы обеспечивают ее реализацию в полном объеме, качество подготовки обучающихся, соответствие применяемых форм, средств, методов обучения и воспитания возрастным, психофизическим особенностям, склонностям, способностям, интересам и потребностям обучающихся.

Учебный план

Программа реализуется в течение всего календарного года, в соответствии с календарным учебным графиком, учебным планом. Учебный план рассчитан на 34 недели в учебном году.

Наименование модуля	Количество часов в год	Форма промежуточной аттестации
Компьютерная академия «ШАГ»	78	Защита проекта
Итого	78	

Календарный учебный график

График разработан в соответствии с Федеральным [законом](#) от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей», Положением об организации образовательной деятельности в творческих объединениях Государственного бюджетного учреждения дополнительного образования «Центр дополнительного образования Липецкой области», Уставом Центра.

График учитывает возрастные психофизические особенности учащихся и отвечает требованиям охраны их жизни и здоровья.

МБОУ СОШ с. Хрущевка в установленном законодательством Российской Федерации порядке несет ответственность за реализацию в полном объеме дополнительных общеразвивающих программ в соответствии с календарным учебным графиком.

Продолжительность учебного года в МБОУ СОШ с. Хрущевка Начало учебного года – 01.09.2023 года

Окончание учебного года – 31.05.2024 года. Продолжительность учебного года – 39 недель. Регламент образовательного процесса:

1 год обучения – 2 час в неделю (78 часа в год)

Продолжительность занятий. Занятия проводятся по расписанию, утвержденному

директором МБОУ СОШ с. Хрущевка в свободное от занятий время.

Формы аттестации

Принципиальной установкой программы является отсутствие назидательности в преподнесении материала.

При работе по данной программе вводный (первичный) контроль проводится на первых занятиях с целью выявления образовательного и творческого уровня учащихся, их способностей. Он может быть в форме собеседования или тестирования. Текущий контроль проводится для определения уровня усвоения содержания программы.

Успехи, достигнутые учащимися, демонстрируются во время проведения творческих мероприятий и оцениваются соучениками, родителями и педагогами.

Для этого используются такие формы:

- открытые занятия;
- обобщающие занятия;
- защита проектов.

Оценочные материалы

Оценочный лист результатов аттестации учащихся Предварительная аттестация

Срок проведения: сентябрь

Цель: исследования имеющихся навыков и умений у учащихся.

Форма проведения: собеседование, практическое задание, ролевая игра.

Форма оценки: уровень (высокий, средний, низкий).

Критерии оценки уровня: Положительный или отрицательный ответ.

№	Параметры оценки	Критерии оценки		
		Высокий уровень	Средний уровень	Низкий уровень
1.	Теория	Активность и правильные ответы на всех опросах.	Низкая активность, допущение ошибок на опросах.	Безынициативность на опросах, большинство ответов неверны.

2.	Применение теории на практике.	Активное, точное и логичное применение теоретических знаний в работе.	Неточное применение теории на практике.	Отсутствие применения теоретических приёмов в практической работе.
	Генерация творческих идей и задач.	Активное и результативное участие в мозговых штурмах. Также внесение в творческие процессы домашних заготовок.	Участие в мозговых штурмах на посредственном уровне, слабая генерация идей.	Безучастное отношение к мозговым штурмам, генерация идей на низком уровне, домашние заготовки отсутствуют.
3.	Личностный рост (на основе наблюдений педагога)	Самостоятельность в работе, дисциплинированность, аккуратность, умение работать в коллективе, тщательность проработки изделий, развитие	Слабая усидчивость, неполная самостоятельность в работе	Неусидчивость, неумение работать в коллективе и самостоятельно

		фантазии и творческого потенциала		
4.	Личные достижения (участие в различных конкурсах, выставках, соревнованиях)	Участие	Не учитывается	Не учитывается

Промежуточная аттестация

Срок проведения: май.

Цель: оценка роста качества знаний и практического их применения за учебный год (промежуточная аттестация) и за весь период обучения (итоговая аттестация).

Форма проведения: Защита проектов

Содержание аттестации. Сравнительный анализ качества выполненных работ начала и конца учебного года (выявление уровня знаний и применения их на практике).

Форма оценки: уровень (высокий, средний, низкий).

Материально – техническое и информационное обеспечение программы

1. Персональный компьютер с процессором производительностью не ниже 2 ГГц и 1 Гб оперативной памяти
2. Периферийные устройства: Сканер, принтер, проектор, локальная сеть.
3. Выход в Интернет.
4. Операционная система: Windows
5. Основные программы: Scratch v 1.4, Microsoft Office, Paint

Кадровое и методическое обеспечение программы

Программу реализует педагог дополнительного образования, владеющий соответствующей методикой.

В процессе обучения применяются следующие образовательные технологии:

- технология индивидуализации обучения (учет индивидуальных способностей и возможностей, обучающихся);
- технология группового обучения (одновременная работа со всей группой, работа в парах, групповая работа на принципах дифференциации);

- технология игровой деятельности;
- технология коллективной творческой деятельности (организация совместной деятельности детей и взрослых, при которых все члены коллектива участвуют в планировании, подготовке, осуществлении и анализе любого дела, оценке результатов);

-здоровьесберегающая технология (смена видов деятельности, чередование видов активности). активности).

Формы проведения занятий: беседы, интеллектуальные игры, конкурсы, устные журналы, встречи с интересными людьми, викторины, диспуты, экскурсии, в том числе виртуальные, практические работы. Такие формы работы позволяют детям почувствовать их причастность к культурному наследию народа, его ценностям

Список литературы

1. Евгений Патаракин. «Учимся готовить в Скретч». Версия 2.0
2. В.Г. Рындак, В.О. Дженжер, Л.В. Денисова. «Проектная деятельность школьника
3. в среде программирования Scratch». Учебно-методическое пособие.
4. Борович П. С., Бутко Е. Ю. «Среда программирования Scratch» Учебное пособие
5. <http://younglinux.info/scratch>
6. <http://scratch.uvk6.info/>
7. <http://letopisi.ru/index.php/%D0%A1%D0%BA%D1%80%D0%B5%D1%82%D>
8. http://www.tud.ttu.ee/~vilip/Scratch/Vene_Opik/Vkontsep1.pdf
9. <http://sogiuu.oskoluno.ru/area/7/inform/Grebnev.pdf>

МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ СРЕДНЯЯ
ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА
села ХРУЩЕВКА имени Героя Российской Федерации О.А. Пешкова ЛИПЕЦКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА ЛИПЕЦКОЙ ОБЛАСТИ

Утверждена на заседании педагогического совета МБОУ СОШ с. Хрущёвка Протокол №1 от 28 августа 2023 г	Утверждаю Директор МБОУ СОШ с. Хрущевка Попова Л.И. Приказ № 129-У от 28 августа 2023 г.
---	---



Дополнительная общеразвивающая программа
Технической направленности
«Компьютерная академия «ШАГ»»

Срок реализации программы – 1 год

Программа рассчитана на детей и подростков 7-10 лет

Автор: Глазкова А.В., педагог дополнительного образования

с. Хрущёвка

2023 г.

Планируемые результаты

Предметные:

- умение формализации и структурирования информации,
- умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;
- формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в Интернете,
- умения соблюдать нормы информационной этики и права.

Метапредметные:

- эффективные способы решения учебных и познавательных задач;
- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности её решения;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- умение организовывать учебное сотрудничество и совместную деятельность с учителем и сверстниками;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Личностные:

- формирование ответственного отношения к учению;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками и взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.

Содержание программы

Тема 1 Инструктаж по ТБ. Введение в предмет. Знакомство с предметом. Основные устройства ПЭВМ

Тема 2 Операционная система Windows. Знакомство с клавиатурой

Тема 3 Получение навыков работы с мышью.

Тема 4 Графический редактор Paint: инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения

работы

Тема 5 Графический редактор Paint: разработка и редактирование изображений

Тема 6 Графический редактор Paint: составление рисунка из геометрических фигур

Тема 7 Графический редактор Paint: копирование элементов рисунка

Тема 8 Проект. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)

Тема 9 Текстовый редактор Word. Освоение клавиатуры

Тема 10 Отработка навыков по набору текста

Тема 11 Текстовый редактор Word: шрифт, цвет текста

Тема 12 Текстовый редактор Word: вставка рисунков, надписи WordArt

Тема 13 Текстовый редактор Word: поздравительная открытка

Тема 14 Текстовый редактор Word: титульная страница книги

Тема 15 Текстовый редактор Word: копирование текста

Тема 16 Текстовый редактор Word: построение таблиц

Тема 17 Текстовый редактор Word: редактирование таблиц

Тема 18 Текстовый редактор Word: работа с таблицами

Тема 19 Текстовый редактор Word: вставка символов

Тема 20 Текстовый редактор Word: работа с рисунками SmartArt

Тема 21 Текстовый редактор Word: работа с фигурами

Тема 22 Составление кроссвордов

Тема 23 Программа Publisher. Брошюра. Оформление

Тема 24 Программа Publisher. Буклет. Оформление

Тема 25 Информация. Количество информации

Тема 26 Получение, обработка, передача, хранение информации

Тема 27 Компьютерные вирусы, антивирусные программы

Тема 28 Последовательность действий. Выполнение последовательности действий.

Тема 29 Знакомство со способами записи алгоритмов. Знакомство с ветвлениями в алгоритмах.

Тема 30 Разработка презентаций

Тема 31 Использование анимации в презентации

Тема 32 Интерактивная презентация. Гиперссылка

Тема 33 Проектная работа «Мой класс»

Тема 34 Электронные таблицы MSExcel: назначение, основные функции, настройка таблиц

Тема 35 Структура электронных таблиц (строка, столбец, ячейка). Типы данных (числа, формулы, текст). Формат данных

Тема 36 Создание и редактирование электронных таблиц

Тема 37 Создание диаграмм

Тема 38 Создание и использование простых формул

Тема 39 Абсолютные и относительные адреса ячеек

Тема 40 Локальные и глобальные компьютерные сети

Тема 41 Поисковые системы. Поиск информации в интернете

Тема 42 Поиск и сохранение текстовой информации

Тема 43 Поиск и сохранение графической информации

Тема 44 Информационно-поисковые системы.

Тема 45 Электронная почта

Тема 46 Основные понятия программного обеспечения. Базовое и сервисное программное обеспечение

Тема 47 Программы-архиваторы

Тема 48 Что такое Scratch?

Тема 49 Алгоритмы в стиле Scratch.

Тема 50 Языки программирования

Тема 51 Первая программа на Scratch.

Тема 52 Алгоритм создания творческих проектов.

Тема 53 Создание Scratch-проектов.

Тема 54 Защита проектов

Тема 55 Итоговое занятие-игра

№ п/п	Название раздела/темы	Дата проведения	
		план	факт
Основы работы за ПК			
1.	Инструктаж по ТБ. Введение в предмет . Знакомство с предметом. Основные устройства ПЭВМ	05.09	
2.	Операционная система Windows. Знакомство с клавиатурой	07.09	
3.	Графический редактор Paint: инструментарий программы Paint. Меню и палитра инструментов, сохранение выполненной работы в файле, открытие файла для продолжения работы	12.09	

4.	Текстовый редактор Word. Освоение клавиатуры	14.09	
5.	Составление кроссвордов	19.09	
6.	Информация. Количество информации	21.09	
7.	Получение, обработка, передача, хранение информации	26.09	
8.	Компьютерные вирусы, антивирусные программы	28.09	
9.	Последовательность действий. Выполнение последовательности действий.	03.10	
10.	Знакомство со способами записи алгоритмов. Знакомство с ветвлениями в алгоритмах.	05.10	
11.	Разработка презентаций	10.10	
12.	Электронные таблицы MSeXsel: назначение, основные функции, настройка таблиц	12.10	
13.	Структура электронных таблиц (строка, столбец, ячейка). Типы данных (числа, формулы, текст). Формат данных	17.10	
14.	Создание диаграмм	19.10	
15.	Абсолютные и относительные адреса ячеек	24.10	
16.	Локальные и глобальные компьютерные сети	26.10	
17.	Поисковые системы. Поиск информации в интернете	31.10	
18.	Основные понятия программного обеспечения. Базовое и сервисное программное обеспечение	02.11	
19.	Программы-архиваторы	07.11	
20.	Получение навыков работы с мышью.	09.11	
21.	Графический редактор Paint: разработка и редактирование изображений	14.11	
22.	Графический редактор Paint: составление рисунка из геометрических фигур	16.11	
23.	Графический редактор Paint: копирование элементов рисунка	21.11	

24.	Проект. Тематическая композиция (Создание композиций на тему: «Мой дом», «Моя школа»)	23.11	
25.	Отработка навыков по набору текста	28.11	
Работа в Microsoft Office			
26.	Текстовый редактор Word: шрифт, цвет текста	30.11	
27.	Текстовый редактор Word: вставка рисунков, надписи WordArt	05.12	
28.	Текстовый редактор Word: поздравительная открытка	07.12	
29.	Текстовый редактор Word: титульная страница книги	12.12	
30.	Текстовый редактор Word: копирование текста	14.12	
31.	Текстовый редактор Word: построение таблиц	19.12	
32.	Текстовый редактор Word: редактирование таблиц	21.12	
33.	Текстовый редактор Word: работа с таблицами	26.12	
34.	Текстовый редактор Word: вставка символов	28.12	
35.	Текстовый редактор Word: работа с рисунками SmartArt	09.01	
36.	Текстовый редактор Word: работа с фигурами	11.01	
37.	Программа Publisher. Брошюра. Оформление	16.01	
38.	Программа Publisher. Буклет. Оформление	18.01	
39.	Использование анимации в презентации	23.01	
40.	Интерактивная презентация. Гиперссылка	25.01	
41.	Проектная работа «Мой класс»	30.01	
42.	Создание и редактирование электронных таблиц	01.02	
43.	Создание и использование простых формул	06.02	
44.	Поиск и сохранение текстовой информации	08.02	
45.	Поиск и сохранение графической информации	13.02	
46.	Информационно-поисковые системы.	15.02	
47.	Электронная почта	20.02	
Программирование на Scratch			
48.	Что такое Scratch?	22.02	
49.	Алгоритмы в стиле Scratch.	27.02	

50.	Языки программирования	29.02	
51.	Знакомство с онлайн средой Scratch.	05.03	
52.	Блок внешность. Основные возможности.	07.03	
53.	Блок внешность. Изменение внешнего вида спрайтов.	12.03	
54.	Блок внешность. Изменение внешнего вида спрайтов.	14.03	
55.	Блок Управление. Основные возможности.	19.03	
56.	Блоки Условие и Сенсоры. Назначение	21.03	
57.	Блоки Движение, Условие и Операторы. Создание гибкого управления перемещения спрайтов	26.03	
58.	Создание графических объектов по координатам.	28.03	
59.	Подготовка и сбор материалов.	02.04	
60.	Составление макета мультфильма	04.04	
61.	Составление спрайтов для макета мультфильма	09.04	
62.	Создание Scratch-проектов	11.04	
63.	Создание Scratch-проектов	16.04	
64.	Создание Scratch-проектов	18.04	
65.	Создание Scratch-проектов	23.04	
66.	Создание Scratch-проектов	25.04	
67.	Создание Scratch-проектов	30.04	
68.	Создание Scratch-проектов	02.05	
69.	Создание Scratch-проектов	07.05	
70.	Создание Scratch-проектов	07.05	
71.	Создание Scratch-проектов	14.05	
72.	Создание Scratch-проектов	16.05	
73.	Создание Scratch-проектов	21.05	
74.	Создание Scratch-проектов	23.05	
75.	Создание Scratch-проектов	28.05	
76.	Защита проектов	28.05	
77.	Защита проектов	30.05	
78.	Итоговое занятие-игра	30.05	