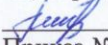
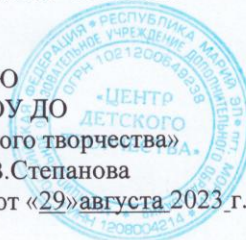


ОТДЕЛ ОБРАЗОВАНИЯ АДМИНИСТРАЦИИ МОРКИНСКОГО
МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ МАРИЙ ЭЛ
МУНИЦИПАЛЬНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ «ЦЕНТР ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»

ПРИНЯТО
педагогическим советом МОУ ДО
«Центр детского творчества»
Протокол № 1 от «19» августа 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ
Директор МОУ ДО
«Центр детского творчества»
 Н.В. Степанова
Приказ № 51 от «29» августа 2023 г.



ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА
«ВЕСЕЛАЯ ИНФОРМАТИКА»

ID программы: 174
Направленность программы: техническая
Уровень программы: базовый
Категория и возраст обучающихся: 9-12 лет
Срок освоения программы: 1 год
Объем часов: 72 ч.
Разработчик программы: Дружинина Эльвира Владимировна,
педагог дополнительного образования

п. Морки
2023 г.

Содержание

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы	
1.1. Пояснительная записка.....	3
1.2. Цель и задачи программы.....	4
1.3. Содержание программы.....	5
1.4. Планируемые результаты.....	7
Раздел 2. Комплекс организационно – педагогических условий	
2.1. Учебный план	7
2.2. Календарный учебный график.....	10
2.3. Условия реализации программы.....	17
2.4. Формы аттестации.....	18
2.5. Оценочные материалы.....	18
2.6. Методические материалы.....	18
2.7. Рабочая программа воспитания с календарным планом воспитания.....	18
Список использованной литературы.....	19
Приложения	

Раздел 1. Комплекс основных характеристик программы

1.1. Общая характеристика программы/ пояснительная записка

Направленность программы – техническая.

Актуальность программы

Актуальность данной программы состоит в том, что с каждым годом все больше увеличивается количество людей, пользующихся Интернетом, в том числе и дети разных возрастов все больше включаются во Всемирную глобальную сеть.

Программа «Веселая информатика» ориентирована на формирование элементов пооперационного стиля мышления учащихся, в практическую работу с обучающей и развивающей информацией, позволяет стимулировать познавательные интересы, способствует развитию логического и ассоциативного мышления, а также пространственного воображения и зрительной памяти учащихся. Осваивая компьютер в младших классах, учащиеся смогут использовать его как инструмент в своей дальнейшей деятельности.

Новизна программы

Новизна данной программы предполагает использование компьютера как самого совершенного информационного средства, наряду с использованием калькулятора, книги, авторучки, видеомэгаффона, телевизора и пр., процесс обучения. Эволюция компьютеров и программного обеспечения привела к достаточной простоте их освоения для самых: неподготовленных пользователей, в том числе младших школьников и даже дошкольников. войти в этот мир, что и является основой нового стандарта образования.

Отличительные особенности программы

Программа доступна и интересна обучающимся, в ней максимально возможно применяются методы, позволяющие дать детям первоначальные основы информатики (структуры, классы, алгоритмы, кодирование информации и др.): Словесные методы и приемы позволяют в кратчайший срок передать

детям информацию, ставить перед ними учебную задачу, указывать пути ее решения.

Адресат программы - 9-12 лет.

Срок освоения программы – 1 год.

Формы обучения

Форма обучения очная. В случае ухудшения эпидемиологической обстановки, при реализации программы могут быть использованы дистанционные образовательные технологии.

Уровень программы - базовый

Особенности организации образовательного процесса

Формы проведения занятий аудиторные. Основная организационная форма обучения – групповая.

Режим занятий: Данная программа рассчитана на обучение в течение одного года с общим количеством 72 часа. Занятия проводятся 2 раза в неделю по 1 часу.

1.2. Цели и задачи программы

Цель программы: формирование первоначальных элементов логического и алгоритмического мышления, информационной культуры учащихся через информационно-коммуникативные технологии.

Задачи:

Обучающие:

- расширить кругозор в области знаний, тесно связанных с информатикой;
- формировать у учащихся устойчивого интереса к информатике;

Воспитывающие:

- формировать аккуратность и бережное отношение к ЭВМ;
- формировать крепкий и дружный коллектив;

Развивающие:

- развивать информационную культуру учащихся;

- развивать восприятие, мышление.

1.3. Содержание программы

Тема 1. Компьютер для начинающих- 14 ч.

Теория. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности. Как устроен компьютер. Что умеет компьютер. Ввод информации в память компьютера. Клавиатура. Группы клавиш. История латинской раскладки клавиатуры. Основная позиция пальцев на клавиатуре. Состав предметов. Программы и файлы. Рабочий стол. Управление компьютером с помощью мыши. Как работает мышь. Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.

Практика. Логическое задание «Найди закономерность и раскрась картинку». Работа на компьютере. Работа над творческим проектом «Домик».

Тема 2. Обработка текстовой информации – 15 ч.

Теория. Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац. Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов. Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов. Форматирование символов (шрифт, размер, начертание, цвет). Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.).

Практика. Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы, ее форматирование и заполнение данными. Интерфейс PowerPoint. Копирование и перемещение слайдов.

Тема 3. Графический редактор Paint – 10 ч.

Теория. Компьютерная графика. Простейший графический редактор. Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений.

Практика. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов. Устройства ввода графической информации.

Тема 4. Обработка информации в Power Point – 13 ч.

Теория. Мультимедийная презентация. Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация. Возможности настройки анимации в редакторе презентаций. Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков. Отображение множеств. Кодирование. Вложенность (включение) множеств.

Практика. Работаем на компьютере. Пересечение множеств. Компьютерные задания. Объединение множеств. Компьютерные задания.

Тема 5. Занимательные задачи - 12 ч.

Теория. Компьютерное задание «Реши головоломку». Графы. Выражения. Комбинаторика.

Практика. Работаем на компьютере. Комбинаторика. Учимся находить число фигур. Работаем на компьютере. Логические задачи с неполным условием. Тесты на логику. Развитие внимания. Компьютерные задания в занимательной форме. Рисуем на компьютере. Задачи - рисунки. Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике. Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике. Задачи – шутки. Компьютерная игра «Укажи лишнего». Проект «На прогулке».

Тема 6. Работа над проектами- 6 ч.

Практика. Электронный лабиринт. Мой любимый герой сказки. Геометрические фигуры. Электронная викторина. На прогулке. Путешествие в страну компьютерных ребусов.

Тема 7. Итоговое занятие. – 2 ч.

Подведение итогов за учебный год. Выполнение творческих заданий.

1.4. Планируемые результаты.

Учащиеся должны знать:

- находить общее в составных частях и действиях у всех предметов из одного класса (группы однородных предметов);
- называть общие признаки предметов из одного класса (группы однородных предметов) и значения признаков у разных предметов из этого

класса;

– понимать построчную запись алгоритмов и запись с помощью блок-схем;

Учащиеся должны уметь:

- выполнять простые алгоритмы и составлять свои по аналогии;
- изображать графы;
- выбирать граф, правильно изображающий предложенную ситуацию;
- находить на рисунке область пересечения двух множеств и называть элементы из этой области.

Раздел 2. Комплекс организационно-педагогических условий

2.1. Учебный план

№ п/п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы промежуточной аттестации/текущего контроля
		Всего	В том числе		
			Теоретические занятия	Практические занятия	
1	Компьютер для начинающих	14 ч.	8	6	
1.1	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности..	2	2	-	Опрос
1.2	Как устроен компьютер. Что умеет компьютер. Ввод информации в память компьютера.	2	1	1	Тест
1.3	Клавиатура. Группы клавиш. История латинской раскладки клавиатуры.	2	1	1	Практическая работа
1.4	Основная позиция пальцев на клавиатуре. Состав предметов	2	1	1	Практическая работа
1.5	Программы и файлы. Рабочий стол.	2	1	1	Практическая работаТест
1.6	Управление компьютером с помощью мыши. Как работает мышь.	2	1	1	Практическая работа
1.7	Главное меню. Запуск программ. Управление компьютером с помощью меню.	2	1	1	Практическая работа
2	Обработка текстовой информации	15 ч.	7	8	
2.1	Текстовый редактор. Правила ввода текста. Слово, предложение, абзац.	2	1	1	
2.2	<i>Проект.</i> «Электронный лабиринт» Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена	3	1	2	Защита проекта

	символов). Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов.				
2.3	Буфер обмена. Копирование фрагментов. Проверка правописания, расстановка переносов.	2	1	1	Практическая работа
2.4	Форматирование символов. Форматирование абзацев	2	1	1	Опрос
2.5	Создание и форматирование списков. Вставка в документ таблицы. Заполнение её данными.	2	1	1	Практическая работа
2.6	Копирование и перемещение слайдов Мультимедиа: анимация	2	1	1	Практическая работа
2.7	<i>Проект</i> «Мой любимый герой сказки»	2	1	1	Защита проекта
3.	Графический редактор Point	10 ч.	4	6	
3.1	Компьютерная графика. Простейший графический редактор.	2	1	1	Опрос
3.2	Инструменты графического редактора. Инструменты создания простейших графических объектов.	2	1	1	Практическая работа
3.3	Исправление ошибок и внесение изменений.	2	1	1	Самоанализ
3.4	Работа с фрагментами: удаление, перемещение копирование,	2	1	1	Практическая работа
3.5	Преобразование фрагментов	2	-	2	
4	Обработка информации в Power Point – 13 ч. Мультимедийная презентация	13 ч.	5	8	
4.1	Описание последовательно развивающихся событий (сюжет). Анимация.	2	1	1	
4.2	<i>Проект.</i> «Электронная викторина». Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.	3	-	3	Защита проекта
4.3	Отображение множеств. Кодирование. Вложенность	2	1	1	Тест

	(включение) множеств. Работаем на компьютере.				
4.4	Пересечение множеств. Компьютерные задания. Объединение множеств. Компьютерные задания.	2	1	1	Тест
4.5	Отрицание. Компьютерное задание «Найди, какая картинка лишняя?».	2	1	1	Опрос
4.6	Понятие «истина», «ложь».	2	1	1	Тест
5	Занимательные задачи	12 ч.	3	9	
5.1	Компьютерное задание «Реши головоломку». Графы. Выражения.	2	1	1	Самоанализ
5.2	Комбинаторика. Работаем на компьютере. Комбинаторика. Учимся находить число фигур. Работаем на компьютере.	2	1	1	Самоанализ
5.3	Логические задачи с неполным условием. Тесты на логику. Развитие внимания. Компьютерные задания в занимательной форме.	2	1	1	Тест
5.4	Рисуем на компьютере. Задачи - рисунки. Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике.	2	-	2	Тест
5.5	Задачи – шутки. Компьютерная игра «Укажи лишнего».	2	-	2	Самоанализ
5.6	<u>Проект</u> «На прогулке».	2	-	2	Защита проекта
6	Работа над проектами	6 ч.	2	4	
6.1	Расстановки. Задачи на промежутки. Компьютерные добавлялки.	2	1	1	Тест
6.2	Слова с компьютерной начинкой.	2	1	1	Тест
6.3	<u>Проект.</u> Путешествие в страну компьютерных ребусов.	2	-	2	Защита проекта
7	Итоговое занятие	2ч.	-	2	
	Подведение итогов за		-	2	Творческая работа

	учебный год. Выполнение индивидуальных творческих заданий				
	Итого	72	29	43	

2.2.Календарный учебный график

№	Дата начала реализации	Дата окончания реализации	Режим занятия	Количество недель/ часов	Год обучения
1	11.09.2023	31.05.2024	2 раза в неделю по 1 часу	36 недель/ 72 часа	1 год

№ п/п, дата	Дата	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема	Место проведения	Формы контроля
1	12.09	13.30-14.15	Занятие – игра	1	Компьютер для начинающих – 14ч. Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	Кабинет информатики	
2	13	13.30-14.15	ИКТ	1	Как устроен компьютер	Кабинет информатики	
3	19	13.30-14.15	Работа в паре	1	Что умеет компьютер	Кабинет информатики	
4	20	13.30-14.15	Индивидуальная работа	1	Ввод информации в память компьютера.	Кабинет информатики	
5	26	13.30-14.15	ИКТ	1	Клавиатура. Группы клавиш.	Кабинет информатики	
6	27	13.30-14.15	Занятие - игра	1	История латинской раскладки клавиатуры. Компьютерная игра «Угадай, что в мешочке?»	Кабинет информатики	
7	03.10	13.30-14.15	ИКТ	1	Основная позиция пальцев на клавиатуре	Кабинет информатики	
8	04	13.30-14.15	Урок - экскурсия	1	Состав предметов. Логическое задание «Найди закономерность и раскрась картинку». Работа на компьютере.	Кабинет информатики	
9	10	13.30-14.15	Практическое занятие	1	Программы и файлы.	Кабинет информатики	
10	11	13.30-14.15	Проектно – исследовательская деятельность	1	Рабочий стол.	Кабинет информатики	
11	17	13.30-14.15	Самостоятельная работа	1	Главное меню. Запуск программ.	Кабинет информатики	

12	18	13.30-14.15	Занятие - турнир	1	Управление компьютером с помощью меню.	Кабинет информатики	
13	24	13.30-14.15	Занятие театрализация	- 1	Контрольная работа. Проект «Сложи домик»	Кабинет информатики	
14	25	13.30-14.15	Занятие применением компьютера	с 1	Анализ контрольной работы.	Кабинет информатики	
15	31	13.30-14.15	Соревнование	1	Обработка текстовой информации – 15 ч.	Кабинет информатики	
16	01.11	13.30-14.15	Работа в паре	1	Текстовый редактор. Правила ввода текста.	Кабинет информатики	
17	07	13.30-14.15	Занятие - экскурсия	1	Слово, предложение, абзац.	Кабинет информатики	
18	08	13.30-14.15	Работа в группе	1	<u>Проект.</u> «Электронный лабиринт» Приёмы редактирования (вставка, удаление и замена символов).	Кабинет информатики	
19	14	13.30-14.15	Работа компьютерной программой	с 1	Фрагмент. Перемещение и удаление фрагментов.	Кабинет информатики	
20	15	13.30-14.15	Практическое занятие	1	Буфер обмена. Копирование фрагментов.	Кабинет информатики	
21	21	13.30-14.15	Занятие на развитие логического мышления	1	Проверка правописания, расстановка переносов.	Кабинет информатики	
22	22	13.30-14.15	Соревнование	1	Форматирование символов. (шрифт, размер, начертание, цвет).	Кабинет информатики	
23	28	13.30-14.15	Практическое занятие	1	Форматирование абзацев (выравнивание, отступ первой строки, междустрочный интервал и др.).	Кабинет информатики	
24	29	13.30-14.15	ИКТ	1	Создание и форматирование списков.	Кабинет информатики	
25	05.12	13.30-14.15	Самостоятельная работа	1	Вставка в документ таблицы. Заполнение её данными.	Кабинет информатики	

26	06	13.30-14.15	Занятие – турнир	1	Копирование и перемещение слайдов	Кабинет информатики	
27	12	13.30-14.15	Занятие театрализация -	1	Мультимедиа: анимация <u>Проект</u> «Мой любимый герой сказки»	Кабинет информатики	
28	13	13.30-14.15	Парная работа	1	Контрольная работа «Сложи головоломку»	Кабинет информатики	
29	19	13.30-14.15	ИКТ	1	Анализ контрольной работы	Кабинет информатики	
30	20	13.30-14.15	Занятие - практикум	1	Графический редактор Point -10ч. Компьютерная графика.	Кабинет информатики	
31	26	13.30-14.15	Занятие применением компьютера с	1	Простейший графический редактор.	Кабинет информатики	
32	27	13.30-14.15	ИКТ	1	Инструменты графического редактора.	Кабинет информатики	
33	09.01	13.30-14.15	Занятие на развитие логического мышления	1	Инструменты создания простейших графических объектов.	Кабинет информатики	
34	10	13.30-14.15	Конкурс	1	Исправление ошибок и внесение изменений.	Кабинет информатики	
35	16	13.30-14.15	Парная работа	1	Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование.	Кабинет информатики	
36	17	13.30-14.15	Занятие применением компьютера с	1	Преобразование фрагментов	Кабинет информатики	
37	23	13.30-14.15	Занятие - практикум	1	Устройства ввода графической информации. <u>Проект</u> «Геометрические фигуры»	Кабинет информатики	
38	24	13.30-14.15	Самостоятельная работа	1	Контрольная работа.	Кабинет информатики	
39	30	13.30-14.15	Практическое занятие	1	Анализ контрольной работы. Учимся находить нужную фигуру и обводить её карандашом	Кабинет информатики	
40	31	13.30-	Работа над	1	Обработка информации в Power Point – 13 ч.	Кабинет	

		14.15	творческим проектом «Клоуны»		Мультимедийная презентация	информатики	
41	06.02	13.30-14.15	Занятие - экскурсия	1	Описание последовательно развивающихся событий (сюжет).	Кабинет информатики	
42	07	13.30-14.15	ИКТ	1	Анимация.	Кабинет информатики	
43	13	13.30-14.15	Работа в группе	1	<u>Проект.</u> «Электронная викторина»	Кабинет информатики	
44	14	13.30-14.15	Занятие - практикум	1	Создание эффекта движения с помощью смены последовательности рисунков.	Кабинет информатики	
45	20	13.30-14.15	ИКТ	1	Отображение множеств. Кодирование.	Кабинет информатики	
46	21	13.30-14.15	Практическое занятие	1	Вложенность (включение) множеств. Работаем на компьютере.	Кабинет информатики	
47	27	13.30-14.15	Практическое занятие	1	Пересечение множеств. Компьютерные задания.	Кабинет информатики	
48	28	13.30-14.15	Практическое занятие	1	Объединение множеств. Компьютерные задания.	Кабинет информатики	
49	05.03	13.30-14.15	ИКТ	1	Отрицание. Компьютерное задание «Найди, какая картинка лишняя?».	Кабинет информатики	
50	06	13.30-14.15	Занятие на развитие логического мышления	1		Кабинет информатики	
51	12	13.30-14.15	Занятие с применением компьютера	1	Понятие «истина», «ложь»	Кабинет информатики	
52	13	13.30-14.15	ИКТ	1	Контрольная работа	Кабинет информатики	
53	19	13.30-14.15	ИКТ	1	Анализ контрольной работы	Кабинет информатики	
54	20	13.30-14.15	Занятие - турнир	1	Занимательные задачи – 12ч. Компьютерное задание «Реши головоломку».	Кабинет информатики	

55	26	13.30-14.15	Занятие применением компьютера	с	1	Графы. Выражения.	Кабинет информатики	
56	27	13.30-14.15	Занятие применением компьютера	с	1	Комбинаторика. Работаем на компьютере.	Кабинет информатики	
57	02.04	13.30-14.15	Практическое занятие		1	Комбинаторика. Учимся находить число фигур. Работаем на компьютере.	Кабинет информатики	
58	03	13.30-14.15	Практическое занятие		1	Логические задачи с неполным условием. Тесты на логику	Кабинет информатики	
59	09	13.30-14.15	Занятие на развитие логического мышления		1	Развитие внимания. Компьютерные задания в занимательной форме.	Кабинет информатики	
60	10	13.30-14.15	Занятие - экскурсия		1	Рисуем на компьютере. Задачи - рисунки.	Кабинет информатики	
61	16	13.30-14.15	Занятие - игра		1	Логические мини – задачи и задачи - шутки по информатике.	Кабинет информатики	
62	17	13.30-14.15	Конкурс		1	Задачи – шутки. Компьютерная игра «Укажи лишнего».	Кабинет информатики	
63	23	13.30-14.15	Занятие на развитие логического мышления		1	<u>Проект</u> «На прогулке».	Кабинет информатики	
64	24	13.30-14.15	Занятие - игра		1	Контрольная работа. Учимся мыслить логически.	Кабинет информатики	
65	30	13.30-14.15	ИКТ.		1	Анализ контрольной работы.	Кабинет информатики	
66	01.05	13.30-14.15	Занятие на развитие логического мышления		1	Работа над проектами – 6 ч.	Кабинет информатики	
67	07	13.30-14.15	ИКТ		1	Расстановки. Задачи на промежутки.	Кабинет информатики	
68	08	13.30-	Занятие - игра		1	Компьютерные добавлялки.	Кабинет	

		14.15				информатики	
69	14	13.30-14.15	Работа в группе	1	Слова с компьютерной начинкой.	Кабинет информатики	
70	15	13.30-14.15	Занятие - игра	1	<u>Проект.</u> Путешествие в страну компьютерных ребусов.	Кабинет информатики	
71	21	13.30-14.15	Занятие – экскурсия	1	Экскурсии – 2ч. Экскурсия в кабинет информатики	Кабинет информатики	
72	22	13.30-14.15	Занятие - экскурсия	1	Выполнение индивидуальных творческих заданий	Кабинет информатики	

2.3 Условия реализации программы

2.4. Материально-техническое обеспечение.

Кабинет, оснащенный компьютером, мультимедийной установкой, доской и доступом в интернет.

- Наглядно-раздаточный и демонстрационный материал;
- компьютер
- проектор
- школьная доска
- бумага
- карандаши
- фломастеры
- ручки
- ножницы
- цветная бумага

Кадровое обеспечение

ФИО педагога реализующего программу	Должность, место работы	Образование
Дружинина Эльвира Владимировна	Учитель МОУ «Моркинская средняя общеобразовательная школа №2», педагог дополнительного образования	Высшее

Информационно - методическое обеспечение:

Электронно-образовательные ресурсы

«Информатика в играх и задачах», 3 класс, Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. и др. –

<http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/4237f6d6-3a09-4661-8d51-6c15f14e1c0b/>

«Информатика в играх и задачах», 4 класс, Горячев А.В., Горина К.И., Суворова Н.И. и др. –

<http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr/ae86fd28-5fe3-4527-8f8f-e6c2783d0ca8/?>

Лицензионное соглашение на передачу прав на использование набота ЦОР в учебном процессе к учебнику «Информатика в играх и задачах» Горячева А.В.

http://school-collection.edu.ru/Lic_dog/Lizen%20soglash_1C_Informatika%20v%20igrah%20i%20zadachah.pdf

2.4. Формы и порядок текущего контроля и промежуточной аттестации

В начале обучения текущая аттестация, по окончании первого полугодия промежуточная аттестация. **(Приложение)** При подведении итогов отдельных разделов программы и общего итога следующие формы работы: презентации творческих работ, выставки итоговых работ по творческим заданиям, тестирование.

2.5. Оценочные материалы

Достижения учащихся в презентации своих проектов. (Наличие готовых проектов, конкурсная активность, грамоты)

2.6 Методические материалы

Методы обучения

Методы, используемые при реализации программы:

- практический (практическая работа в библиотеках, практическая работа при оказании первой медицинской помощи, вождение велосипеда);
- наглядный (изучение правил ДД, демонстрация дорожных знаков, таблиц по оказанию первой помощи, аптечки);
- словесный (как ведущий-инструктаж, беседы, разъяснения);
- работа с книгой (чтение, изучение, составление плана, поиск ответа на вопрос);
- видеометод (просмотр, обучение).

Основные педагогические технологии:

- игровая технология;
- технология, опирающиеся на познавательный интерес;
- технология проблемного обучения;
- проектная технология.

Формы занятий

- традиционные занятия;
- комбинированные занятия;

- практические занятия.

Важный компонент образовательного процесса - использование разнообразных форм игровой деятельности: игр, конкурсов, праздников.

2.7. План воспитательной работы

Цель: Воспитание всесторонне и гармонично развитой личности, обладающей личностными качествами, которые могут быть востребованы сегодня и завтра, способствующие «вхождению» ребенка в социальную среду.

Задачи:

1. Воспитание понимания необходимости неразрывной связи личного развития и благополучия с аналогичными интересами общества в целом.
2. Формирование гуманистического мировоззрения обучающихся, способных осознанно выстраивать свою жизнь и нравственно развиваться;
3. Отношение к труду, являющееся показателем человеческой сущности, постоянное самосовершенствование и самовоспитание достойное и уважительное отношение к обществу и самому себе.
4. Приобщение обучающихся к ведущим духовным ценностям своего народа к его национальной культуре, языку, традициям и обычаям;
5. Физическое развитие, гигиеническая культура, соблюдение правил человеческого общения - естественных и естественное приемлемых норм культурного человека.

Методы и формы воспитательной работы:

– методы формирования сознания (методы убеждения) – объяснение, рассказ, беседа, диспут, пример;

– методы организации деятельности и формирования опыта поведения – приучение, педагогическое требование, упражнение, общественное мнение, воспитывающие ситуации;

поощрение (выражение положительной оценки, признание качеств и поступков) и наказание (осуждение действий и поступков, противоречащих нормам поведения).

Форма воспитательной работы – это доступный внешнему восприятию образ взаимодействия детей с педагогом, сложившийся благодаря системе используемых средств, выстраиваемых в определенном логическом обеспечении метода работы с детьми.

Календарный план воспитательной работы на 2023-2024 учебный год

Направления воспитательной деятельности	Мероприятия	Дата проведения	Ответственные
СЕНТЯБРЬ			
Общекультурное направление: (гражданско-патриотическое воспитание, приобщение детей к культурному наследию, экологическое воспитание)	Диагностика воспитанности учащихся. Анкетирование «Что такое дружба и настоящий друг?» б) Диспут «Настоящий друг».		
Духовно-нравственное направление: (нравственно-эстетическое воспитание, семейное воспитание)	Поздравление с Днём Учителя.		
Здоровьесберегающее направление: (физическое воспитание и формирование культуры здоровья, безопасность жизнедеятельности)	Акция «Безопасное колесо» 1) Вручение Памяток водителям «Правилам движения в Ваших руках» 2) Просмотр видеоматериалов.		
ОКТЯБРЬ			
Общекультурное направление: (гражданско-патриотическое воспитание, приобщение детей к культурному наследию, экологическое воспитание)	а) Диагностика воспитанности учащихся. Анкетирование «Что такое дружба и настоящий друг?» б) Диспут «Настоящий друг». 25.11.2017	октябрь	
Духовно-нравственное направление: (нравственно-эстетическое воспитание, семейное воспитание)	Единый урок информационной безопасности. Всероссийский урок безопасности в сети Интернет.		
Социальное направление: (воспитание трудолюбия, сознательного, творческого отношения к образованию, труду в жизни, подготовка к сознательному выбору профессии)	Поздравление с Днём Учителя.		

НОЯБРЬ			
Общекультурное направление: (гражданско-патриотическое воспитание, приобщение детей к культурному наследию, экологическое воспитание)	Мероприятие, посвященное Дню народного единства.	ноябрь	
Духовно-нравственное направление: (нравственно-эстетическое воспитание, семейное воспитание)	Беседа, посвященная Дню толерантности		
ДЕКАБРЬ			
Общекультурное направление: (гражданско-патриотическое воспитание, приобщение детей к культурному наследию, экологическое воспитание)	Единый урок «Мы – Россияне!», посвященный Дню Конституции РФ.		
Духовно-нравственное направление: (нравственно-эстетическое воспитание, семейное воспитание)	Родительское «БДД в зимний период», «Осторожно, гололед!», «Светоотражающие элементы и удерживающие устройства»,		
	Принять участие в благотворительной акции «Дари добро!» ко Дню инвалида.		
Здоровьесберегающее направление: (физическое воспитание и формирование культуры здоровья, безопасность жизнедеятельности)	Профилактическая беседа с детьми «Пиротехника и последствия шалости с пиротехникой».		
ЯНВАРЬ			
Духовно-нравственное направление: (нравственно-эстетическое воспитание, семейное воспитание)	Викторина по ПДД, с целью выявления уровня знаний обучающихся.		

Здоровьесберегающее направление: (физическое воспитание и формирование культуры здоровья, безопасность жизнедеятельности)	Познавательная игра «Мы за здоровый образ жизни»		
ФЕВРАЛЬ			
Общекультурное направление: (гражданско-патриотическое воспитание, приобщение детей к культурному наследию, экологическое воспитание)	Принять участие в школьном этапе патриотического конкурса литературного творчества «Ради жизни на Земле!...»	февраль	
МАРТ			
Общекультурное направление: (гражданско-патриотическое воспитание, приобщение детей к культурному наследию, экологическое воспитание)	Праздник мам, бабушек «Встреча поколений». Выставка подарков «Дорогим любимым».		
АПРЕЛЬ			
Общекультурное направление: (гражданско-патриотическое воспитание, приобщение детей к культурному наследию, экологическое воспитание)	Интеллектуальная игра «Утро космической эры», посвященного Дню космонавтики.		
МАЙ			
Духовно-нравственное направление: (нравственно-эстетическое воспитание, семейное воспитание)	Соревнования по компьютерной грамотности ко дню праздника «9 мая – День победы». Защита проектов		

Список использованной литературы и электронных источников

1. Агапова И., Давыдова М. Лучшие ребусы и головоломки для детей// М.- Просвещение, 2015
2. Горячев А.В., Волкова Т.О., Горина К.И. «Информатика в играх и задачах»// Методические рекомендации для учителя/ М.- «Баласс», 2016
3. Тихомирова Л.Ф., Басов А.В. Развитие логического мышления// М. – Просвещение, 2017
4. <http://school-collection.edu.ru/catalog/r>
5. <http://school-collection.edu.ru/catalog/rubr>
6. http://school-collection.edu.ru/Lic_dog/L

Для детей и родителей:

1. Волкова С.И.. Для тех, кто любит математику// М.- Просвещение, 2017
2. Большая энциклопедия Кирилла и Мефодия.

Приложения

Текущий контроль

1. Правила поведения в компьютерном классе:

- А) во время занятий можно перемещаться по классу без разрешения учителя;
- Б) запрещено держать лишние предметы на рабочем столе;
- В) можно приходить во влажной одежде и работать влажными руками.

2. Сколько времени ребенку можно находиться перед компьютером?

- А) 2 часа;
- Б) 1 час;
- В) 15-20 минут.

3. Основное устройство компьютера:

- А) принтер, сканер;
- Б) монитор системный блок, мышь, клавиатура;
- В) диски, флеш- карты.

4. С помощью, каких кнопок можно вводить имя и фамилию:

- А) функциональных;
- Б) цифровых;
- В) буквенных.

5. Сколько щелчков нужно сделать на рабочем столе в области пиктограммы:

- А) 1 щелчок левой кнопкой;
- Б) 3 щелчка левой кнопкой;
- В) 2 щелчка левой кнопкой.

6. Что означает название операционной системы Windows:

- А) программа;
- Б) окно;
- В) игры;

7. С помощью какой программы можно рисовать и раскрашивать:

- А) калькулятор;
- Б) блокнот;
- В) Paint.

8. Какие инструменты понадобятся для раскрашивания в графическом редакторе Paint.

- А) карандаш;
- Б) кисть и палитра;
- В) кисть.

9. Как называется создание разных объектов на компьютере из отдельных деталей:

- А) рисование;
- Б) моделирование;
- В) конструирование.

Тест на 2 полугодие

1 год обучения

1. Информация, которая представлена с помощью букв, слов и предложений, называется:

- А) текстовая;
- Б) графическая;
- В) числовая.

2. Для хранения информации в наше время используются:

- А) наскальные рисунки;
- Б) компьютеры;
- В) радиоволны.

3. Мячи растут на дереве:

- А) истинное суждение;
- Б) ложное суждение.

Яблоки растут на дереве:

- А) истинное суждение;
- Б) ложное суждение.

4.свойств, предметов или явлений между собой называется:

- А) моделирование;
- Б) конструирование;
- В) сопоставление.

5. Множество стульев, столов, шкафов, кроватей называется:

- А) мебель;
- Б) одежда;
- В) техника.

6. В жизни часто сталкиваемся с алгоритмами. Они могут называться:

- А) приказ, план, рецепт, порядок действий;
- Б) модель;
- В) схема.

7. Способ представления алгоритма с помощью слов называется:

- А) словесным;
- Б) графическим;
- В) программой.

8. Представления алгоритма с помощью блоков называется:

- А) программой;
- Б) графическим;
- В) словесным.

9. Приведите примеры исполнителей.

Критерии оценивания

Правильный ответ – 1 балл

7-9 – высокий уровень обученности

4-6 средний уровень обученности

1-3 низкий уровень обученности

Промежуточная аттестация

Вопрос №1: Для чего мы используем параметры страницы документа?

- *Выберите один из вариантов ответа:*
- Чтобы вставить нумерацию страниц
- Чтобы расставить переносы
- Чтобы задать отступы от границ страницы до границ текста
- Чтобы выровнять текст

Вопрос №2: Можем ли мы обвести часть текста рамкой, что бы выделить её?

- *Выберите один из вариантов ответа:*
- Да, для этого нужно воспользоваться границами и заливкой.

- Да и для этого нужно воспользоваться параметрами страницы
- Это можно сделать с помощью пункта Поля в Параметрах страницы.
- Нет, можно сделать рамку только для целой страницы

Вопрос №3: Внимание в этом вопросе возможны несколько вариантов ответа! Какие пункты мы можем осуществить при выводе документа на печать?

- *Выберите несколько вариантов ответа:*
- Указать количество страниц
- Указать печать нескольких страниц на одной
- Указать печать 5 страниц на одной
- распечатать только отдельные страницы
- Выбрать печать нескольких копий

Вопрос №4: Текстовый редактор — это программа для ...

- *Выберите один из вариантов ответа:*
- обработки графической информации
- обработки видеoinформации
- обработки текстовой информации
- работы с музыкальными записями

Вопрос №5: Как удалить символ стоящий слева от курсора...

- *Выберите один из вариантов ответа:*
- Нажать Delete
- Нажать BS
- Нажать Alt
- Нажать Ctrl+Shift

Вопрос №6: Укажите порядок сохранения отредактированного документа под другим именем.

- *Укажите порядок следования вариантов ответа:*
- Нажать Файл
- Сохранить Как
- Выбрать место и имя файла
- Нажать сохранить

Вопрос №7: Какое действие мы можем выполнить с таблицей?

- *Выберите несколько вариантов ответа:*
- Объединение ячеек
- Изменить количество строк и столбцов
- Закрасить одну ячейку
- Вставить рисунок вместо границы
- изменить вид границ таблицы

Вопрос №8: Курсор - это

- *Выберите один из вариантов ответа:*
- устройство ввода текстовой информации
- клавиша на клавиатуре
- наименьший элемент отображения на экране

- метка на экране монитора, указывающая позицию, в которой будет отображен вводимый с клавиатуры

Вопрос №9: Как включить панель инструментов Рисование?

- *Выберите один из вариантов ответа:*
- Вид - Панели инструментов - Рисование
- Правка - Вставить - Панели инструментов - Рисование
- Файл - открыть - Рисование

Вопрос №10: Как можно вставить рисунок в текстовый документ TP MS Word? (Внимание в данном вопросе возможно несколько вариантов ответа.)

- *Выберите несколько вариантов ответа:*
- из графического редактора
- из файла
- из коллекции готовых картинок
- из меню Файл
- из принтера

Вопрос №11: Как в текстовом редакторе напечатать символ которого нет на клавиатуре?

- *Выберите один из вариантов ответа:*
- Воспользоваться вставкой символа
- Использовать для этого рисование
- Вставить из специального файла

Вопрос №12: Укажите последовательность действий выполняемых при вставке формулы.

- *Укажите порядок следования вариантов ответа:*
- Выбрать пункт меню Вставка
- Нажать Объект
- Выбрать Microsoft Equation
- Написать формулу
- Нажать левой кнопкой мыши в свободной области экрана

Вопрос №13: Для сохранения нового документа нужно выбрать команду:

- Файл – Сохранить...
- Файл – Сохранить как...
- можно выбрать любую из команд Файл – Сохранить или Файл – Сохранить как...

Вопрос №14: К операциям форматирования символов относятся:

- выравнивание, межстрочный интервал, задание отступа
- начертание, размер, цвет, тип шрифта
- удаление символов

Критерии оценивания

Правильный ответ – 1 балл

- 11 – 14 - Высокий уровень обученности
- 6 – 10 - Средний уровень обученности
- до 5 Низкий уровень обученности