

**МУНИЦИПАЛЬНОЕ АВТОНОМНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
ЦЕНТР ТЕХНИЧЕСКОГО ТВОРЧЕСТВА
«НОВОЛИПЕЦКИЙ» Г. ЛИПЕЦКА**
398046, г. Липецк, ул. П.И. Смородина, д.14а, тел. +7 (4742) 56 01 20,
cdtnov@yandex.ru

ПРИНЯТО
на заседании педагогического
совета МАУ ДО ЦТТ
«Новолипецкий» г. Липецка
Протокол № 3 от « 02 » июня 2025



УТВЕРЖДЕНО
Директор МАУ ДО ЦТТ
«Новолипецкий» г. Липецка
Е.Н. Пучнина
Приказ от « 29 » августа 2025 № 170

«Информационные технологии: КомпАс»
**дополнительная общеобразовательная
общеразвивающая программа
технической направленности**

Возраст обучающихся: 7 – 15 лет
Срок обучения: 3 года
Форма организации: групповая
Уровень: разноуровневая
Составитель: Боева Елена
Николаевна, педагог
дополнительного образования

Количество аудиторных часов по программе:
первый год обучения – 144
второй год обучения – 216
третий год обучения – 216

Количество часов для самостоятельного
изучения:
первый год обучения – 24
второй год обучения – 36
третий год обучения – 36

г. Липецк, 2025

Аннотация к дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе технической направленности «Информационные технологии: КомпАс»

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа технической **направленности** «Информационные технологии: КомпАс» (далее Программа) способствует формированию социально-активной, творческой личности, умеющей нестандартно мыслить, воплощать в практику задуманное, выражать свои мысли, чувства, представления о мире различными способами и средствами, предполагающими активное использование компьютера в процессе обучения. Программа не только расширяет, углубляет школьный курс информатики, но и имеет профориентационную направленность.

Актуальность

Внедрение компьютерной техники во все сферы деятельности человека послужило толчком к формированию информационного общества. Психологическая готовность к жизни в таком обществе, начальная компьютерная грамотность, культура использования ПК как средства решения различных задач становятся сейчас необходимыми каждому человеку. Таким образом, Программа направлена на развитие профессиональных компетенций, продиктованных современными условиями информационного общества.

Отличительные особенности и новизна

Программа позволяет активизировать творческое начало в каждом ребенке, основываясь на развитии у него: познавательного интереса к компьютерной технике (далее КТ), различных видов памяти и мышления, приемов умственной деятельности, основ коммуникативного общения, деловой мотивации, интеллекта и др.

Особенность Программы заключается в модульном подходе организации учебного материала и в предоставлении обучающимся возможности выбора индивидуального темпа, глубины, а зачастую и траектории обучения, посредством перехода от досуговой формы освоения материала к поисково-исследовательскому методу на творческой основе.

Цель: развитие мышления, раскрытие индивидуальных возможностей и максимальная реализация творческих способностей учащихся с помощью современных компьютерных технологий.

Адресат Программы: программа рассчитана на детей 7 – 15 лет.

Режим занятий, объём программы и срок освоения

Срок реализации Программы – 3 года. Общее количество учебных часов по Программе – 576. Занятия в группе проводятся:

- первый год обучения (стартовый, то есть пропедевтический уровень «Компьютерная АБВГДейка») – 144 часа за учебный год: 2 занятия в неделю по 2 учебных часа каждое занятие, недельная нагрузка 4 учебных часа;
- второй год обучения (базовый, то есть технологический уровень «С компьютером на Ты») – 216 часов за учебный год: 2 занятия в неделю по 3 учебных часа, недельная нагрузка 6 учебных часов;

- третий год обучения (продвинутый, то есть творческий уровень «Конструктор. Дизайнер. Аниматор») – 216 часов за учебный год: 2 занятия в неделю по 3 учебных часа, недельная нагрузка 6 учебных часов.

Продолжительность занятия – 40 минут. Между занятиями предусмотрен перерыв 10 минут.

Формы обучения и виды занятий

Форма занятий: индивидуально-групповая (очная(аудиторная)).

Каждое занятие, как правило, включает в себя теоретическую часть и практическое выполнение задания по инструкционным картам или работу над творческим проектом.

Для реализации Программы возможна и такая форма работы, как дистанционное (электронное) обучение с использованием электронной почты, размещением учебного материала на интернет платформах.

СОДЕРЖАНИЕ

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА	5
Нормативно-правовая база	5
Направленность программы	6
Актуальность программы	6
Новизна программы	6
Отличительные особенности программы	7
Педагогическая целесообразность программы	8
Адресат программы	9
Объем и срок реализации программы, режим занятий	9
Форма обучения	9
Особенности организации образовательного процесса	9
II. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ	10
III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ.....	11
Сводный учебный план	11
Учебный план первого года обучения	13
Содержание программы первого года обучения	14
Учебный план второго года обучения	17
Содержание программы второго года обучения	18
Учебный план третьего года обучения	21
Содержание программы третьего года обучения	22
IV. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ	24
V. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	25
Материально-техническое обеспечение	25
Информационное обеспечение	26
Кадровое обеспечение	26
Методические материалы	26
Формы аттестации	27
VI. ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ.....	28
Приложение 1	32
Таблица 1 "Модель общеобразовательной общеразвивающей программы "Информационные технологии: КомпАс"	32
Таблица 2 "Характеристика деятельности по освоению предметного содержания общеобразовательной общеразвивающей программы "Информационные технологии: КомпАс".....	36
Приложение 2. Календарный учебный график	38
Приложение 3. Контрольно-измерительные материалы	64
Приложение 4. Рабочая программа воспитания	130

I. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Нормативно-правовая база

Дополнительная общеразвивающая программа «Информационные технологии: КомпАс» составлена в соответствии со следующей нормативно-правовой базой:

- Федеральный закон от 29.12.2012 №273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Федеральный закон от 24.07.1998 №124-ФЗ «Об основных гарантиях прав ребенка в Российской Федерации» (с изменениями и дополнениями);
- Указ Президента Российской Федерации от 25.04.2022 №231 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия науки и технологий»;
- Указ Президента Российской Федерации от 29.05.2017 №240 «Об объявлении в Российской Федерации Десятилетия детства на 2018 – 2027 годы»;
- Постановление Правительства Российской Федерации от 26.12.2017 №1642 «Об утверждении государственной программы Российской Федерации «Развитие образования»;
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31.03.2022 №678-р «Об утверждении Концепции развития дополнительного образования» (вместе с «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»);
- Распоряжение Правительства Российской Федерации от 28.04.2023 №1105-р «Об утверждении Концепции информационной безопасности детей в Российской Федерации»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 02.12.2019 № 649 «Об утверждении Целевой модели цифровой образовательной среды»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 №467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Письмо Министерства просвещения Российской Федерации от 07.04.2021 №06-433 «О направлении методических рекомендаций» (Методические рекомендации по реализации стратегии развития воспитания на уровне субъекта Российской Федерации до 2025 года);
- Приказ Министерства труда и социальной защиты РФ от 22.09.2021 №652-н «Об утверждении профессионального стандарта «Педагог дополнительного образования детей и взрослых»;
- Письмо Министерства науки и высшего образования Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (Методические

рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ);

- Постановление главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28.09.2020 №28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»;
- Постановление администрации города Липецка от 14.02.2020 №133 Муниципальная программа «Развитие образования города Липецка»;
- Устав муниципального автономного учреждения дополнительного образования центра технического творчества «Новолипецкий» г. Липецка;
- Лицензия муниципального автономного учреждения дополнительного образования центра технического творчества «Новолипецкий» г. Липецка;
- Положение об аттестации учащихся муниципального автономного учреждения дополнительного образования центра технического творчества «Новолипецкий» г. Липецка;
- Положение о дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе муниципального автономного учреждения дополнительного образования центра технического творчества «Новолипецкий» г. Липецка;
- Рабочая программа воспитания муниципального автономного учреждения дополнительного образования центра технического творчества «Новолипецкий» г. Липецка.

Направленность программы

Дополнительная общеразвивающая программа «Информационные технологии: КомпАс» имеет техническую направленность.

Актуальность программы

Внедрение компьютерной техники во все сферы деятельности человека послужило толчком к формированию информационного общества. Психологическая готовность к жизни в таком обществе, начальная компьютерная грамотность, культура использования ПК как средства решения различных задач становятся сейчас необходимыми каждому человеку.

Таким образом, дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа направлена на развитие профессиональных компетенций, продиктованных современными условиями информационного общества.

Новые информационные технологии в образовании в органичном сочетании с традиционными методами обучения и воспитания повышают качество обучения, способствуют развитию ребенка как творческой личности, удовлетворению его интересов и образовательных потребностей.

Новизна программы

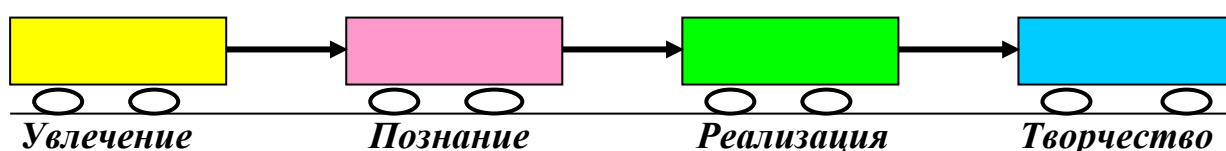
Новизна Программы заключается в том, что она представляет собой методически глубоко проработанный развивающий курс по формированию у подрастающего поколения информационного мировоззрения и овладению грамотностью в области информационных технологий, построенный на

специально отобранном, апробированном материале, и опирающийся на социальный запрос детей, родителей и современного информационного общества.

Отличительные особенности программы

Отличительная особенность Программы заключается в том, что ее освоение предполагает поэтапную структуру: от увлечения к творчеству, через процесс формирования знаний и реализацию их в практической деятельности.

Этапы обучения можно условно разделить на следующие периоды:



Весь курс обучения базируется на трех основных блоках:

Первый блок – «Компьютерная АБВГДейка» – является вводным (пропедевтическим), где ребята знакомятся с основами работы на компьютере, изучают простейшие программные пакеты по компьютерной графике и элементы программирования.

Второй блок – «С компьютером на Ты»: ребята осваивают более серьезные программные среды, реализуя свои знания при создании различных творческих проектов по каждой из изученных программ.

Третий блок – «Конструктор. Дизайнер. Аниматор»: происходит закрепление полученных ранее знаний через включение в творческую работу с трехмерной графикой и реализацию своих дизайнерских и исследовательских способностей при создании проектов.



Педагогическая целесообразность программы

Программа разработана с учетом современных образовательных технологий, которые отражаются в:

- **педагогических принципах обучения:**
 - целостность и непрерывность обучения, означающие, что каждая ступень в обучении по данной Программе является важным составным звеном общей подготовки обучающихся в области информационных технологий;
 - научность в сочетании с доступностью (основные понятия даются с учетом возрастных особенностей учащихся, осуществляется плавный переход от простого к сложному);
 - практико-ориентированность (занятия не перенасыщены теорией, основной упор делается на выполнение практических и творческих работ по каждой теме);
 - принцип развивающего обучения (обучение ориентировано не только на получение новых знаний в области информационных технологий, но и на активизацию мыслительных процессов, формирование и развитие у ребят умения работать в группах, навыков самостоятельной работы);
 - индивидуальный подход к личности каждого ребенка, учитывающий различный уровень подготовленности обучающихся, их индивидуальные и возрастные особенности.
- **формах и методах обучения:**
 - игровые методики;
 - использование элементов занимательности (кроссворды, ребусы, загадки, шарады и т.п.);
 - создание проблемных ситуаций;
 - проектная деятельность;
 - интерактивные методы взаимодействия обучающихся (деловые игры, кейс-методы, мозговой штурм);
 - WEB-квесты и др.
- **методах контроля и управления образовательным процессом:**
 - создание творческих работ;
 - защита проектов;
 - использование разноуровневого комплекта диагностических и контрольных материалов (Приложение 3 к Программе).
- **средствах обучения:**
 - цифровые и образовательные ресурсы (разнообразные программные средства);
 - инструкционные и технологические карты;
 - экранно-звуковые пособия (комплекты презентационных слайдов по отдельным разделам Программы, кинофрагменты, видеоуроки);
 - игры и тренажеры.

Дополнительная общеразвивающая программа «Информационные технологии: КомпАс» позволяет активизировать творческое начало в каждом

учащемся, основываясь на развитии у него познавательного интереса к компьютерной технике, различных видов памяти и мышления, приемов умственной деятельности, основ коммуникативного общения, деловой мотивации, интеллекта и др.

Также Программа помогает в самоопределении, самовоспитании и самоутверждении в жизни. Программа составлена в соответствии с интересами и потребностями учащихся. Кроме того, занятость во внеучебное время способствует появлению навыков содержательного проведения досуга.

Программа не только расширяет, углубляет школьный курс информатики, но и имеет профориентационную направленность.

Адресат программы

В реализации данной Программы участвуют обучающиеся 7-15 лет.

Программа опирается на возрастные возможности и образовательные потребности учащихся младшего и среднего школьного возраста, учитывает специфику развития и психолого-педагогические характеристики детей указанных возрастных групп.

Для обучения принимаются все желающие. Формирование учебных групп осуществляется с учетом возраста, уровня подготовки учащихся, базисных знаний, навыков работы с компьютером.

Объем и срок реализации программы, режим занятий

Срок освоения Программы – 3 года (576 часов).

Первый год обучения – 144 часа (2 занятия в неделю по 2 часа каждое занятие).

Второй год обучения – 216 ч (2 занятия в неделю по 3 часа каждое занятие).

Третий год обучения – 216 ч (2 занятия в неделю по 3 часа каждое занятие).

Продолжительность занятия – 40 минут. Между занятиями предусмотрен перерыв 10 минут.

Форма обучения

Форма обучения – очная, с применением дистанционных технологий.

Особенности организации образовательного процесса

Образовательный процесс (занятия) осуществляется в группах учащихся разного возраста. Состав группы постоянный; количество учащихся в группе – 8-10 человек.

Программа предоставляет учащимся возможность освоения учебного содержания занятий с учетом их уровней общего развития, способностей, мотивации. В рамках Программы предполагается реализация параллельных процессов освоения содержания Программы на разных уровнях доступности и степени сложности, с опорой на диагностику стартовых возможностей каждого из участников. Содержание, предлагаемые задания и задачи, предметный материал Программы организованы в соответствии со следующими уровнями сложности:

1) «Стартовый уровень»: участнику предлагается знакомство с основными представлениями, не требующими владения специализированными предметными знаниями и концепциями, участие в решении заданий и задач, обладающих минимальным уровнем сложности, необходимым для освоения содержания Программы.

2) «Базовый уровень»: участнику предлагается участие в постановке и решении таких заданий и задач, для которых необходимо использование специализированных предметных знаний, концепций.

3) «Продвинутый уровень»: участнику предлагается участие в постановке и решении таких заданий и задач, для которых необходимо использование сложных, специализированных предметных знаний, концепций (возможно требуется корректное использование концепций и представлений из разных предметных областей).

В Программе предусмотрены часы индивидуальных занятий для реализации проектной деятельности.

II. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы: развитие мышления, раскрытие индивидуальных возможностей и максимальная реализация творческих способностей учащихся с помощью современных компьютерных технологий.

Задачи программы:

Предметные:

- приобщать учащихся к техническому творчеству через приобретение ими основных знаний, умений и практических навыков работы на компьютере;
- познакомить с различными программными средами;
- сформировать основные компетенции в области информационных технологий;
- способствовать формированию у учащихся представления о научном исследовании и опыта проектной деятельности.

Метапредметные:

- развивать потребности в саморазвитии, самостоятельности, ответственности, активности;
- развивать основы логического, знаково-символического и алгоритмического мышления;
- формировать элементы самостоятельной интеллектуальной деятельности на основе овладения несложными методами познания окружающего мира (умения устанавливать, описывать, моделировать и объяснять количественные и пространственные отношения);
- развивать познавательный интерес к проектной деятельности, решению изобретательских задач, научно-техническому творчеству;
- формировать основные элементы информационной культуры.

Личностные:

- способствовать формированию общественной активности личности, гражданской позиции;
- развивать умения аргументированно обосновывать и отстаивать высказанное суждение, оценивать и принимать суждения других;
- прививать культуру общения и поведения в социуме.

III. СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Сводный учебный план

№ п/п	Наименование разделов	Уровень	Общее кол-во часов	Теория	Практика	Формы аттестации/контроля
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Организация рабочего места	С	10	4	6	Тесты, игра
		Б	10	4	6	
		П	10	4	6	
2	Информация вокруг нас. Информационная картина мира. Компьютер как инструмент информационных технологий	С	13	5	8	Практическая работа
		Б	13	5	8	
		П	13	5	8	
3	История развития компьютерной техники	С	2	2	0	Тесты
		Б	2	2	0	
		П	2	2	0	
4	Знакомство с устройством компьютера. Техническое обеспечение информационных процессов. Аппаратное обеспечение ПК.	С	21	7	14	Игра
		Б	21	7	14	
		П	21	6	15	
5	Windows: первые шаги. Системная среда Windows	С	56	23	33	Творческая работа
		Б	56	22	34	
		П	56	19	37	
6	Компьютерная графика. Графический редактор Paint. Создание иллюстраций в CorelDRAW. Монтаж и улучшение изображений в программе Adobe Photoshop	С	142	57	85	Творческая работа, проекты
		Б	142	52	90	
		П	142	43	99 (в том числе проектные)	
7	Введение в программирование. Scratch. Основы алгоритмизации и программирования	С	62	27	35	Проекты
		Б	62	25	37	
		П	62	22	40	
8	Word: первые шаги	С	48	20	28	Игра
		Б	48	18	30	
		П	48	16	32 (в том числе проектные)	

9	Электронные таблицы	С	27	10	17	Проекты
		Б	27	9	18	
		П	27	8	19 (в том числе проектные)	
10	Мастер презентаций PowerPoint	С	33	12	21	Проекты
		Б	33	10	23	
		П	33	8	25 (в том числе проектные)	
11	Язык HTML. Основы Web-дизайна	С	66	24	42	Проекты
		Б	66	20	46	
		П	66	16	50 (в том числе проектные)	
12	3D-моделирование. Графический дизайн	С	51	18	33	Проекты
		Б	51	15	36	
		П	51	13	38 (в том числе проектные)	
13	Возможности интернета	С	9	4	5	Практическая работа
		Б	9	3	6	
		П	9	2	7	
14	Работа с видео и звуком	С	18	8	10	Проекты
		Б	18	7	11	
		П	18	6	12 (в том числе проектные)	
15	Антивирусные программы	С	3	1	2	Тесты
		Б	3	1	2	
		П	3	1	2	
16	Повторение	С	7	0	7	Игра
		Б	7	0	7	
		П	7	0	7	
17	Итоговые занятия	С	8	0	8	Тесты, игра
		Б	8	0	8	
		П	8	0	8	
	Итого:	С	576	222	354	
		Б	576	200	376	
		П	576	171	405 (в том числе проектные)	

С – стартовый уровень,
Б – базовый уровень
П – продвинутый уровень

Учебный план первого года обучения

№ п/п	Наименование разделов	Уровень	Общее кол-во часов	Теория	Практика	Формы аттестации/ контроля
1	Вводное занятие	С	2	1	1	Тесты
		Б	2	1	1	
		П	2	1	1	
2	Правила техники безопасности при работе на компьютере	С	2	1	1	Игра
		Б	2	1	1	
		П	2	1	1	
3	Информация вокруг нас	С	4	2	2	Практическая работа
		Б	4	2	2	
		П	4	2	2	
4	История развития компьютерной техники	С	2	2	0	Тесты
		Б	2	2	0	
		П	2	2	0	
5	Знакомство с устройством компьютера	С	6	2	4	Игра
		Б	6	2	4	
		П	6	2	4	
6	Windows: первые шаги	С	26	12	14	Творческая работа
		Б	26	12	14	
		П	26	10	16	
7	Компьютерная графика	С	12	6	6	Творческая работа
		Б	12	6	6	
		П	12	4	8	
8	Графический редактор Paint	С	46	20	26	Мини-проекты
		Б	46	18	28	
		П	46	16	30 (в том числе проектные)	
9	Введение в программирование. Scratch	С	38	18	20	Мини-проекты
		Б	38	18	20	
		П	38	16	22 (в том числе проектные)	
10	Повторение. Промежуточная аттестация	С	4	0	4	Игра
		Б	4	0	4	
		П	4	0	4	
11	Итоговое занятие	С	2	0	2	Тесты
		Б	2	0	2	
		П	2	0	2	
	Итого:	С	144	64	80	
		Б	144	62	82	
		П	144	54	90 (в том числе проектные)	

Содержание программы первого года обучения

1. Вводное занятие (2 часа)

Теория: знакомство с обучающимися. Беседа на тему "Компьютер в нашей жизни".
Организационные вопросы.

Практика: игры на знакомство.

2. Правила техники безопасности при работе на компьютере (2 часа)

Теория: инструктаж по технике безопасности (ТБ). Правила поведения на занятии.

Практика: игровое занятие на тему «Техника безопасности: не так уж это скучно!».

3. Информация вокруг нас (4 часа)

Теория: понятие информации. Виды представления информации. Хранение, передача, обработка информации.

Практическая работа: «Незнайкина грамота: информация, ее виды и свойства».

4. История развития компьютерной техники (2 часа)

Занятие-лекция на тему «Путешествие в глубину веков».

5. Знакомство с устройством компьютера (6 часов)

Теория: компьютер и его основные устройства. Мышь – компьютерная помощница. Клавиатура, работа на клавиатуре.

Практика:

Игровое занятие на тему «Первое знакомство с устройством компьютера»

Игровое занятие на тему «Поиграем с мышкой»

Практическая работа: «Клавиатурные тренажеры»

6. Windows: первые шаги (26 часов)

Теория: рабочий стол в реальном и виртуальном мире. Меню: возможность выбора. Включение и выключение компьютера. Окно в компьютерный мир. Блокнот. Набор и редактирование текста. WordPad. Шрифты. Действия с фрагментом текста. Составной документ. Калькулятор.

Практические занятия:

1. «Объекты Рабочего стола»

2. «Типы меню»

3. «Знакомство с Главным меню»

4. «Окна Windows»

5. «Пишу в своем Блокноте»

6. «Теремок на компьютерный лад»

7. «У Лукоморья дуб зеленый»

8. «Капитан»

9. «10 негритят»

10. «Создание составных документов»

11. «Калькулятор – помощник математиков»

Творческая работа на тему: «Подарок для мамы»

Обобщающее занятие-конкурс «Путешествие по Windows с Дракошей»

7. Компьютерная графика (12 часов)

Теория: знакомство с компьютерной графикой. Контрастные и близкие цвета.

Холодные и теплые цвета. Цвет и тон. Форма предметов.

Практические занятия:

1. «Мир информатики: графика»
2. «Портфель»
3. «Космонавт»
4. «Фруктовый сад»
5. «Фигуры»

Творческое занятие «Волшебный альбом домовенка»

8. Графический редактор Paint (46 часов)

Теория: окно программы Paint. Набор инструментов. Меню инструмента. Инструменты «Кисть», «Ластик», «Распылитель». Палитра цветов. Инструменты «Заливка» и «Выбор цвета». Инструмент «Линия». Техника создания изображений. Инструмент «Эллипс». Инструмент «Прямоугольник». Инструмент «Скругленный прямоугольник». Инструмент «Многоугольник». Инструмент «Кривая». Сложные кривые. Инструменты «Выделение» и «Выделение произвольной области». Работа с графическими фрагментами. Копирование. Отражение. Поворот. Инструмент «Надпись». Повторяющиеся элементы. Понятие о пикселе. Инструмент «Масштаб». Преобразование рисунков. Создание рисунков из фрагментов. Конструирование. Меню готовых форм.

Практические занятия:

1. «Создание рисунка с помощью инструмента «Карандаш»
2. «Деревья»
3. «Найди рыбку»
4. «Гномик»
5. «Рисунки из окружностей»
6. «Машины»
7. «Пирамида»
8. «Геометрические фигуры»
9. «Радуга»
10. «Завиток»
11. «Собери картинку»
12. «Создание рамки»
13. «Сапоги-скороходы»
14. «Поздравительная открытка»
15. «Ветка рябины»
16. «Акула»
17. «Зоопарк»
18. «Ферма»
19. «Создание рисунка ткани»

Творческое занятие на тему: «Символ Нового года»

Интегрированное занятие на тему: «Дорожные знаки»

Творческое занятие-конкурс компьютерного рисунка на тему: «Открытка к 8 марта»

Итоговое занятие на тему: «Мой творческий проект в Paint»

9. Введение в программирование. Scratch (38 часов)

Теория: знакомство со средой Scratch, ее возможности и особенности. Интерфейс Scratch. Исполнители (спрайты). Область исполнителя. Библиотека спрайтов. Блок «Движение». Костюмы спрайта. Блок «Внешний вид». Анимация движения. Создание и редактирование спрайта в графическом редакторе Scratch.

Сцена. Добавление фона на сцену. Смена фона. Создание и редактирование фона в графическом редакторе Scratch. Блок «События». Область запуска. Кнопки «Вперед» и «Остановить». Управление спрайтом с помощью мыши. Добавление звуков в проект. Блок «Звук». Библиотека звуков. Запись звука. Управление спрайтом с помощью клавиатуры. Спрайт думает и говорит. Соблюдение условий. Блоки условного оператора. Сенсоры. Команда «Касается». Команды «Спрятаться» и «Показаться». Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки «Передать сообщение» и «Когда я получу сообщение». Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами. Переменные. Ведение счета в игре. Понятие цикла. Команда «Повторить». Завершение игры. Условия окончания игры. Команда «Стоп все».

Практические занятия:

1. «Моя первая анимация»
2. «Царапка и его друзья»
3. «Аквариум»
4. «Герои моей игры»
5. «Царапка-путешественник»
6. «Времена года»
7. «Веселая компания»
8. «Съедобное-несъедобное»
9. «Кот-счетовод»
10. «Рисование узоров и орнаментов»

Творческие проекты:

«Кот следит за мячом»
«Музыкальная вечеринка»
«Кот-обжора»

10. Повторение. Промежуточная аттестация (4 часа)

Теория: повторение изученного материала. Коллективное обсуждение выполненных за год работ.

Практика: занятие-конкурс на лучший творческий проект года: «Самый, самый...»

11. Итоговое занятие (2 часа)

Практика: анализ деятельности студии. Подведение итогов.

Учебный план второго года обучения

№ п/п	Наименование разделов	Уровень	Общее кол-во часов	Теория	Практика	Формы аттестации/контроля
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Организация рабочего места	С	3	1	2	Тесты, игра
		Б	3	1	2	
		П	3	1	2	
2	Информационная картина мира	С	6	2	4	Практическая работа
		Б	6	2	4	
		П	6	2	4	
3	Техническое обеспечение информационных процессов	С	6	2	4	Игра
		Б	6	2	4	
		П	6	2	4	
4	Системная среда Windows	С	30	11	19	Творческая работа
		Б	30	10	20	
		П	30	9	21	
5	Word: первые шаги	С	48	20	28	Игра
		Б	48	18	30	
		П	48	16	32 (в том числе проектные)	
6	Создание иллюстраций в CorelDRAW	С	33	11	22	Проекты
		Б	33	10	23	
		П	33	9	24 (в том числе проектные)	
7	Электронные таблицы	С	27	10	17	Проекты
		Б	27	9	18	
		П	27	8	19 (в том числе проектные)	
8	Мастер презентаций PowerPoint	С	33	12	21	Проекты
		Б	33	10	23	
		П	33	8	25 (в том числе проектные)	
9	Основы алгоритмизации и программирования	С	24	9	15	Проекты
		Б	24	7	17	
		П	24	6	18 (в том числе проектные)	
10	Повторение. Промежуточная аттестация	С	3	0	3	Игра
		Б	3	0	3	
		П	3	0	3	
11	Итоговое занятие	С	3	0	3	Тесты
		Б	3	0	3	
		П	3	0	3	

	Итого:	С	216	78	138	
		Б	216	69	147	
		П	216	61	155 (в том числе проектные)	

Содержание программы второго года обучения

1. Вводное занятие. Техника безопасности. Организация рабочего места (3 часа)

Теория: задачи и план работы студии на год. Правила поведения и безопасной работы на занятии. Организационные вопросы.

Практика: игра «Светофор».

2. Информационная картина мира (6 часов)

Теория: информация и ее свойства. Форма и язык представления информации. Информационная деятельность человека. Кодирование информации.

Практическая работа: «Мир информатики: кодирование как способ обработки информации».

3. Техническое обеспечение информационных процессов (6 часов)

Теория: компьютер как средство обработки информации.

Практика: занятие-игра на тему «Путешествие в страну Информатика».

4. Системная среда Windows (30 часов)

Теория: назначение и особенности системной среды Windows. Графический интерфейс и его объекты. Меню. Типы меню. Мышь. Основные приемы работы с мышью. Клавиатура. Группы клавиш. Информационные объекты Windows: файл и папка. Приложение и документ. Совместная работа с несколькими приложениями.

Практические занятия:

1. «Знакомство со средой Windows»
2. «Работа с окнами графического интерфейса»
3. «Настройка параметров Рабочего стола»
4. «Работа с мышью»
5. «Клавиатурные тренажеры»
6. «Параметры файла и действия над файлом»
7. «Папка и ее параметры. Работа с программой Проводник»
8. «Запуск приложений. Сохранение документов»
9. «Работа в среде Windows как в многозадачной среде»

Игровое занятие на тему: «Путешествие по островам клавиатуры»

5. Word: первые шаги (48 часов)

Теория: назначение, основные функции и возможности программы Microsoft Word. Основные команды меню. Панели инструментов. Перемещение по тексту. Выделение фрагментов текста. Форматирование текстового документа. Проверка правописания. Выравнивание текста. Списки. Вставка объектов WordArt. Способы создания таблиц. Вертикальный текст. Форматирование ячеек в таблице. Колонки. Колонтитулы. Сноски. Примечания. Вставка символов. Вставка формул в документ. Вставка и форматирование фигур в документе. Вставка изображений и

их форматирование. Диаграммы. Параметры страницы. Границы и заливка. Печать документа.

Практические занятия:

1. «Создание и редактирование текстового документа»
2. «Неделя»
3. «Пирамиды»
4. «Деревья»
5. «Журнал»
6. «Крылатые выражения»
7. «Горные вершины»
8. «Объявление»
9. «Создание буклета»
10. «Работа со страницей документа»
11. «Редактор формул»
12. «Создание схем»
13. «Ребусы»
14. «Население»
15. «Оформление титульного листа»

Обобщающее занятие – деловая игра «Журналист»

6. Создание иллюстраций в CorelDRAW (33 часа)

Теория: введение в программу CorelDRAW. Рабочее окно программы. Основы работы с объектами. Работа с цветом. Цветовые модели. Вспомогательные режимы работы. Кривые. Методы упорядочения и объединения объектов. Эффект объема. Перетекание. Работа с текстом.

Практические занятия:

1. «Создание простейших фигур»
2. «Герои любимых мультфильмов»
3. «Морской закат»
4. «Домик в деревне»
5. «Создание рисунков из кривых»
6. «Орнаменты»
7. «Воздушные шары»
8. «Свеча»
9. «Оформление рисунка текстом»
10. «Создание сложных рисунков»

Занятие-конкурс творческих проектов на тему «Поздравительная открытка»

7. Электронные таблицы (27 часов)

Теория: назначение и основные возможности табличного процессора Excel. Интерфейс окна программы. Основные понятия: строка, столбец, ячейка, адрес ячейки. Рабочий лист. Рабочая книга. Перемещение по рабочим листам. Адресация. Диапазон. Форматирование данных. Ссылки. Встроенные функции. Ввод формул. Построение графиков и диаграмм.

Практические занятия:

1. «Ввод данных в таблицу»

2. «Сладкий подарок»
3. «Мои расходы»
4. «Восстанови рисунок»
5. «Многоквартирный дом»
6. «Нормы питания»
7. «Пассажиры»

8. «Распределение учащихся по школам»

Создание мини-проекта: «Наблюдение за погодой»

8. Мастер презентаций PowerPoint (33 часа)

Теория: назначение и основные возможности программы Microsoft PowerPoint. Режимы работы. Использование шаблонов презентаций. Ввод текста в метку-заполнитель. Макет слайда. Создание фона слайда. Способы заливки. Добавление изображений на слайд. Вставка объектов WordArt. Переходы слайдов. Эффекты анимации. Мультимедиа. Таблицы и диаграммы. Управляющие кнопки. Гиперссылки.

Практические занятия:

1. «Работа со слайдами презентации»
2. «Создание титульного слайда»
3. «Цветовое оформление слайдов»
4. «Форматирование рисунков»
5. «Заголовки слайдов»
6. «Настройка переходов слайдов»
7. «Настройка эффектов анимации»
8. «Вставка видео и звука в презентацию»
9. «Времена года»
10. «Настройка управления презентацией»

Создание собственного проекта на свободную тему

9. Основы алгоритмизации и программирования (24 часа)

Теория: исполнитель. Примеры исполнителей. Алгоритм. Способы представления алгоритма. Свойства алгоритмов. Язык блок-схем. Типы алгоритмов. Циклический алгоритм. Многообразие языков программирования, их назначение и история создания. Простые и составные условия. Циклы. Переменные. Имена переменных. Типы переменных. Сенсоры. Операторы. Датчик случайных чисел. Клонирование спрайтов. Смена локаций.

Практические занятия:

1. «Мир информатики: исполнитель-транспортёр»
2. «Составление линейных и разветвленных алгоритмов»
3. «Составление циклических алгоритмов»
4. «Среда Scratch. Этапы создания игрового проекта»

Творческие проекты:

Проект-игра «Лабиринт»

Проект-игра «Интеллектуальный квест»

Проект-игра «Собери фрукты»

Проект «Времена года»

10. Повторение. Промежуточная аттестация (3 часа)

Практика: конкурс «Путешествие в мир компьютерных программ».

11. Итоговое занятие (3 часа)

Практика: анализ деятельности студии. Коллективное обсуждение выполненных за год работ. Подведение итогов.

Учебный план третьего года обучения

№ п/п	Наименование разделов	Уровень	Общее кол-во часов	Теория	Практика	Формы аттестации/контроля
1	Вводное занятие. Техника безопасности. Организация рабочего места	С	3	1	2	Тесты
		Б	3	1	2	
		П	3	1	2	
2	Компьютер как инструмент информационных технологий	С	3	1	2	Опрос
		Б	3	1	2	
		П	3	1	2	
3	Аппаратное обеспечение ПК	С	9	3	6	Игра
		Б	9	3	6	
		П	9	2	7	
4	Монтаж и улучшение изображений в программе Adobe Photoshop	С	51	20	31	Творческая работа
		Б	51	18	33	
		П	51	14	37 (в том числе проектные)	
5	Язык HTML. Основы Web-дизайна	С	66	24	42	Проекты
		Б	66	20	46	
		П	66	16	50 (в том числе проектные)	
6	3D-моделирование. Графический дизайн	С	51	18	33	Проекты
		Б	51	15	36	
		П	51	13	38 (в том числе проектные)	
7	Возможности интернета	С	9	4	5	Практическая работа
		Б	9	3	6	
		П	9	2	7	
8	Работа с видео и звуком	С	18	8	10	Проекты
		Б	18	7	11	
		П	18	6	12 (в том числе проектные)	
9	Антивирусные программы. Промежуточная аттестация	С	3	1	2	Тесты
		Б	3	1	2	
		П	3	1	2	
10	Итоговое занятие. Итоговая аттестация	С	3	0	3	Игра
		Б	3	0	3	
		П	3	0	3	

	Итого:	С	216	80	136	
		Б	216	69	147	
		П	216	56	160 (в том числе проектные)	

Содержание программы третьего года обучения

1. Вводное занятие. Техника безопасности (3 часа)

Теория: обзор тем занятий на учебный год. Техника безопасности. Организационные вопросы.

Практика: вводный мониторинг.

2. Компьютер как инструмент информационных технологий (3 часа)

Теория: информационные процессы в природе и технике. Информационные технологии. Компьютер – основное техническое средство информационных технологий.

Практическая работа: «Мир информатики: информация».

3. Аппаратное обеспечение ПК (9 часов)

Теория: компьютер как средство обработки информации. Микропроцессор: назначение и основные характеристики. Память. Назначение и основные характеристики памяти. Внутренняя память. Внешняя память. Устройства ввода-вывода информации: классификация устройств и их характеристики. Взаимодействие устройств компьютера.

Практика: обобщающее занятие-игра «Слабое звено» по теме «Устройство компьютера».

4. Монтаж и улучшение изображений в программе Adobe Photoshop (51 час)

Теория: интерфейс программы Adobe Photoshop. Организация панели инструментов. Панель свойств. Перемещение, центрирование, кадрирование и масштабирование изображений. Инструменты выделения: «Область», «Лассо». Инструменты выделения: «Волшебная палочка». Инструмент «Штамп». Граница выделения. Инверсия. Трансформирование объектов. Инструменты для рисования: «Карандаш», «Кисть», «Ластик». Инструменты заливки. Работа со слоями. Маски и каналы. Основы коррекции тона. Цветовая коррекция. Устранение дефектов с фотографий. Инструменты восстановления и пластики. Работа с текстом. Фильтры. Основы анимации.

Практические занятия:

1. «Знакомство с Adobe Photoshop»
2. «Первый монтаж»
3. «Переодевание очков»
4. «Абстрактный натюрморт»
5. «Цветок в бокале»
6. «Гимнастка»
7. «Коллаж»
8. «Грибная поляна»

9. «Создание художественных изображений»
10. «Создание многослойных документов»
11. «Цветы»
12. «Улучшение изображений»
13. «Ретуширование старых фотографий»
14. «Обработка фотографии»
15. «Создание фигурного текста»
16. «Текстовые эффекты»
17. «Поздравительная открытка»

5. Язык HTML. Основы Web-дизайна (66 часов)

Теория: основные термины и понятия. Структура HTML-документа. Тэги и атрибуты. Форматирование текста. Выравнивание и отступы. Списки. Основные методы создания таблиц. Задание фона. Вставка графических изображений. Вставка гипертекстовых ссылок. Ссылки на документ с метками. Фреймы. Создание бегущей строки. Изображение-карта. Формы. Вставка видео и звука. Способы создания анимации. Средства навигации. Обзор редакторов. Дизайн Web-страницы. Порядок проектирования. Сочетание текста и иллюстраций. Выбор графического формата. Проектирование навигационной системы. Типичные ошибки и разбор их на примерах.

Практические занятия:

1. Web-страницы: визитная карточка, анкеты, тесты
2. Web-узлы: «Правила дорожного движения»
«В мире природы»
«Планеты Солнечной системы»
«Липецк – наш общий дом»

6. 3D-моделирование. Графический дизайн (51 час)

Теория: введение в 3D-моделирование. Интерфейс программы Sketchup. Демонстрация моделей. Базовые инструменты. Инструменты рисования. Инструменты редактирования: «Вдавить-вытянуть». Инструмент «Ведение». Перемещение. Вращение. Копирование объектов. Масштабирование. Фигуры вращения. Конструкционные инструменты. Направляющие. Стили поверхностей. Стили ребер. Тени. Материалы. Палитра. Текстурирование. Группы. Компоненты. Слои. Объекты сложной формы.

Практические занятия:

1. «Отработка навыков навигации в трехмерном пространстве»
2. «Кольцо»
3. «Лесенка»
4. «Ваза»
5. «Пирамидка»
6. «Шашки»
7. «Шахматы»
8. Елка»
9. «Шахматная доска»
10. «Основные приемы редактирования моделей»

11. «Создание текстурной визуализации»

12. «Книжная полка»

13. «Создание моделей по эскизам»

Проектная деятельность:

Построение модели одноэтажного дома

Моделирование мебели в спроектированном доме

Создание интерьера в проекте дома

Моделирование экстерьера здания

7. Возможности интернета (9 часов)

Теория: история создания сети интернет. Основные понятия сети интернет. Протоколы передачи данных. IP-адрес. Домен. Службы интернета. Всемирная паутина (WWW). Браузеры. Передача файлов. Электронная почта. Службы мгновенных сообщений. Видеоконференции. Этика сетевого общения.

Практические занятия:

1. "Знакомство со свойствами сети"

2. "Образовательные возможности интернета"

3. "Информационные системы"

8. Работа с видео и звуком (18 часов)

Теория: музыкальные редакторы. Форматы аудиофайлов. Запись звука и его обработка. Видеоредакторы. Интерфейс, инструменты и возможности. Видеомонтаж. Видеоэффекты. Видеопереходы. Звук. Титры.

Практические занятия:

1. "Знакомство с различными музыкальными редакторами"

2. "Монтаж звука в музыкальном редакторе"

3. "Знакомство с различными видеоредакторами"

4. «Создание видеопрезентаций»

5. «Монтаж видеоролика»

6. Наложение музыки и текста на видео»

9. Антивирусные программы. Промежуточная аттестация (3 часа)

Теория: компьютерные вирусы и защита от них. Классификация компьютерных вирусов. Особенности работы антивирусных программ Классификация антивирусных программ. Сканеры. Блокировщики.

Практика: знакомство с работой антивирусных программ.

10. Итоговое занятие. Итоговая аттестация (3 часа)

Практика: подведение итогов: защита авторских работ, программ и проектов.

Интерактивная игра «Умные головы»

IV. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Успешная реализация Программы предполагает достижение следующих результатов:

стартовый уровень освоения Программы:

- приобретение основных навыков работы с компьютером;
- владение основами компьютерной графики;

- умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных и коммуникационных учебных задач;
- соблюдение правил техники безопасности, технической эксплуатации и сохранности информации при работе на компьютере;
- умение составлять простейшие программы на языке Scratch;
- знание основ 3D-моделирования и графического дизайна;
- создание простейших мини-проектов.

базовый уровень освоения Программы:

- свободное владение и оперирование стандартными компьютерными терминами;
- приобретение необходимого опыта работы в качестве уверенного пользователя ПК;
- умение составлять законченные смысловые программы;
- владение основами векторной графики и компьютерного дизайна;
- разработка и создание собственных творческих проектов.

продвинутый уровень освоения Программы:

- знание/понимание основных характеристик информационного общества и основных компонентов информационной культуры человека;
- использование приобретенных знаний и умений в практической деятельности и повседневной жизни для создания информационных объектов, в том числе для оформления результатов учебной работы;
- организация индивидуального информационного пространства, создания личных коллекций информационных объектов;
- формирование представления о способах проведения научного исследования, самоопределение в области проектно-исследовательской деятельности, приобретение навыков планирования и выполнения проектов, используя оборудование, модели, методы и приёмы, адекватные исследуемой проблеме. Уровень сформированности навыков выявляется в ходе защиты проектных работ;
- активизация и максимальная реализация творческого потенциала каждого учащегося;
- получение обучающимися опыта работы в данном направлении и начальная профориентация.

V. ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение

Занятия проводятся в компьютерном классе с соответствующими санитарно-гигиеническими требованиями (площадь, освещение, вентиляция и др.), оснащенном посадочными местами по количеству учащихся.

Перечень оборудования, необходимого для занятий:

- компьютеры на каждого учащегося;

- видеопроекционное оборудование;
- средства звуковоспроизведения;
- сканер;
- принтер;
- магнитно-маркерная доска.

Информационное обеспечение:

Для изучения теоретического материала используются:

- наглядные пособия;
- экранно-звуковые пособия (комплекты презентационных слайдов по отдельным разделам Программы, кинофрагменты, видеоуроки);
- электронные образовательные ресурсы;
- электронный демонстрационный материал.

Для компьютерного практикума используются:

- файлы-заготовки (тексты, рисунки, схемы и др.), необходимые для выполнения работ компьютерного практикума;
- технологические и инструкционные карты;
- разнообразный раздаточный материал (карточки, таблицы, схемы и др.);
- обучающие игры и тренажеры.

Кадровое обеспечение

Реализацию Программы может осуществлять педагог дополнительного образования, имеющий высшее профессиональное образование в области, соответствующей данному профилю, опыт работы со учащимися разного возраста, высокий личностный и культурный уровень, творческий потенциал.

Методические материалы

Программой предусмотрено проведение комбинированных занятий: занятия состоят из теоретической и практической частей. Практической деятельности учащихся уделяется особое внимание. Приоритетными методами ее организации служат разнообразные практикумы и проектная деятельность. По разным разделам Программы разработаны технологические и инструкционные карты, позволяющие учитывать индивидуальные способности учащихся, способствующие повышению их инициативы и самостоятельности.

Форма проведения занятий по Программе разнообразна: лекции, практические работы, творческие работы, беседы, конференции, конкурсы, игры, викторины, мастерские, проектная и исследовательская деятельность.

При проведении занятий используются различные приемы и методы педагогических технологий: дифференцированного и игрового обучения, теории решения изобретательских задач, развития критического мышления, проблемного диалога и др.

Большое внимание уделяется здоровьесберегающим технологиям (физкультминутки, пальчиковая и дыхательная гимнастики, офтальмотренажеры,

комплекс воспитательных мероприятий по охране и укреплению здоровья учащихся).

Ко всем разделам Программы разработаны разнообразные дидактические материалы: карточки, инструкционные и технологические карты, задания, упражнения, раздаточный материал. Тематика предлагаемых к созданию творческих проектов позволяет учащимся самостоятельно выбрать интересующую их область. Многие задания имеют межпредметные связи со школьными дисциплинами, и, как правило, работа в этом направлении имеет опережающий эффект.

Программа предполагает интерактивное обучение с использованием различных методов и средств. В числе первых: деловые игры, дискуссии, мозговой штурм, метод кейсов, проектные методы. Среди вторых: использование мультимедийных технологий, выполнение интерактивных заданий, интерактивные игры, тесты, тренажеры.

Особенность Программы заключается в предоставлении учащимся возможности выбора индивидуального темпа, глубины, а зачастую и траектории обучения, посредством перехода от досуговой формы освоения материала к поисково-исследовательскому методу на творческой основе.

Циклы занятий, построенные по модульному принципу, позволяют учащимся подключаться к изучению материала в разные моменты времени и с разной уровневой подготовкой. К тому же подаваемый материал может быть повторен с более полной проработкой заданий на углубленном уровне обучения.

Формы аттестации

Для отслеживания результативности образовательного процесса Программой предусмотрены:

Виды контроля:

- вводный, который проводится в начале учебного года или в начале занятия;
- текущий, проводимый в ходе учебного занятия, в течение каждого года обучения;
- промежуточный, осуществляется по окончании каждого года обучения;
- итоговый, проводимый после завершения обучения по Программе.

Формы проверки результатов:

- тестирование;
- творческие работы;
- игровые турниры;
- защита проектов и др.

Форма подведения итогов реализации:

Результативность освоения Программы отражает портфолио достижений учащихся с итогами их тестирования, защиты созданных проектов и участия в различных конкурсах, олимпиадах, фестивалях и конференциях различного уровня.

С целью оценки уровня и качества освоения Программы проводится промежуточная и итоговая аттестация учащихся. В ходе промежуточной

аттестации осуществляется оценка качества усвоения содержания Программы по итогам очередного учебного года. Учащиеся, успешно освоившие учебный материал, переводятся на следующий год обучения. В ходе итоговой аттестации, которая проводится по завершении освоения дополнительной программы, осуществляется оценка овладения учащимися содержания Программы за все 3 года обучения.

По окончании обучения и итоговой аттестации учащиеся получают свидетельство о дополнительном образовании по данной Программе.

VI. ИНФОРМАЦИОННЫЕ РЕСУРСЫ

Литература для педагога

1. Боровиков Л.И. Искусство обучения: введение в дидактику дополнительного образования детей: методическое пособие. – Новосибирск : НИПКиПРО, 2013. – 113 с.
2. Буйлова Л.Н., Кленова Н.В. Концепция развития дополнительного образования детей: от замысла до реализации: методическое пособие. – Москва : Пед. о-во России, 2016. – 190 с.
3. Буйлова Л. Н. Современные подходы к разработке дополнительных общеобразовательных общеразвивающих программ / Л. Н. Буйлова // Молодой ученый. – 2015. – №15. – с. 567-572.
4. Буряк В.К. Активность и самостоятельность учащихся в познавательной деятельности / В.К. Буряк // Педагогика. – 2014. – №8. – с.140-150.
5. Великович Л.С., Цветкова М.С. Программирование для начинающих. – Москва : Бином. Лаб. знаний, 2007. – 287 с.
6. Воронкова О.Б. Информационные технологии в образовании: интерактивные методы / О.Б. Воронкова. – Ростов на Дону: Феникс, 2014. – 315 с.
7. Горячев А.В. Практикум по информационным технологиям. – Москва : Лаборатория Базовых Знаний , 2001. – 272 с.
8. Гринченко И.С. Игра в теории, обучении, воспитании, коррекционной работе. – Москва : ЦГЛ, 2008. – 78 с.
9. Залогова Л.А. Компьютерная графика : практикум / Л. А. Залогова. – 4-е изд. – Москва : Бином. Лаборатория знаний, 2014. – 245 с.
10. Златопольский Д.М. Интеллектуальные игры в информатике. – Санкт-Петербург : БХВ–Петербург, 2012. – 400 с.
11. Каймин В.А. Информатика: учебное пособие и сборник задач с решениями. Москва : Бридж, 2007. – 194 с.
12. Макарова В. Подарки своими руками с CorelDRAW и Photoshop. – СПб.: БХВ –Петербург, 2012. – 192 с.
13. Митина Э.И. Дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы (включая разноуровневые и модульные): методические рекомендации по разработке и реализации. – 3-е изд., изм. и дополн. – Новосибирск: ГАУ ДО НСО «ОЦРТДиЮ», РМЦ, 2023. – 78 с.

14. Комолова Н.В. Adobe Photoshop СС для всех : наиболее полное руководство / Н.В. Комолова, Е.А. Яковлева. – Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2014. – 623 с.
15. Поволяева М.Н., Попова И.Н. Дополнительные образовательные программы нового поколения и оценка их результативности. Монография. – Москва : Новое образование, 2017. – 80 с.
16. Подосенина Т.А. Искусство компьютерной графики для школьников. – Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2004. – 236 с.
17. Рейнбоу В. Компьютерная графика. – Санкт-Петербург : Питер, 2004. – 766 с.
18. Рындак В. Г., Дженжер В. О., Денисова Л. В. Внеучебная проектная научно-познавательная деятельность школьника : методика организации : (с использованием языка программирования Scratch). – Москва : Дом педагогики, 2010. – 251 с.
19. Симонович С.В., Евсеев Г.А., Алексеев А.Г. Windows. Лаборатория мастера: Практическое руководство по эффективному использованию компьютера. – Москва : АСТ-пресс : Inforcom-press, 2004. – 655 с.
20. Ставровский А.Б. Первые шаги в программировании. – Москва : Диалектика : Вильямс, 2004. – 356 с.
21. Степаненко О.С. Персональный компьютер. Учебный курс. – Москва : Вильямс, 2003. – 432 с.
22. Тимофеев Г.С., Тимофеев Е.В. Графический дизайн. – Ростов н/Д. : Феникс, 2002. – 314 с.
23. Уорд Эл. Творческая обработка фотографий в Photoshop. – Москва : Эксмо, 2009. – 329 с.
24. Усенков Д. Уроки Web-мастера – 2-е изд., испр. и доп. – Москва : Бином. Лаб. знаний, 2004. – 507 с.
25. Хлебостроев В.Г., Обухова Л.А. Информатика и информационно-коммуникационные технологии: методическое пособие. – Москва : 5 за знания, 2005. – 107 с.
26. Шнейдеров В. Фотография, реклама, дизайн на компьютере. Самоучитель. – Санкт-Петербург : Питер, 2004. – 320 с.

Литература для обучающихся

1. Ауджа Х. Компьютер. Детская энциклопедия. – Москва : Росмэн, 2022. – 48 с.
2. Голиков, Д.В. Scratch для юных программистов. – Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2018. – 192 с.
3. Комолова Н. В. CorelDRAW 2021 самоучитель. – Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2022. – 432 с.
4. Макарский Д.Д., Никоноров А.В. История компьютерной эры. – Москва : Эксмо, 2017. – 254 с.
5. Рыжов К.В. Сто великих изобретений. – Москва: Вече, 2004. – 527 с.

6. Селевко Г.К. Найди себя. – Москва : Народное образование, 2009. – 94 с.
7. Селевко Г.К., Н. К. Тихомирова, О. Г. Левина. Сделай себя сам – Москва : Народное образование, 2006. – 110 с.
8. Смирнова Е.И. Начала Web-дизайна. – Санкт-Петербург : БХВ-Петербург, 2003. – 244 с.
9. Фролов М.И. Учимся анимации на компьютере : Самоучитель для детей и родителей. – Москва : Лаб. Базовых Знаний : ЮНИМЕДИАСТАЙЛ, 2002. – 286 с.
10. Фролов М.И. Учимся рисовать на компьютере : Самоучитель для детей и родителей – Москва : Лаб. Базовых Знаний : ЮНИМЕДИАСТАЙЛ, 2002. - 271 с.

Литература для родителей

1. Гун Г.Е. Компьютер: как сохранить здоровье. Рекомендации для детей и взрослых. – Санкт-Петербург : Нева, 2003. – 127 с.
2. Занимательный компьютер : книга для детей, учителей и родителей / С. В. Симонович, Г. А. Евсеев. - Изд. 3-е, доп. и перераб. – Москва : АСТ-Пресс КНИГА, 2004. – 367 с.
3. Лободина С. В. Как развить способности ребенка. – Санкт-Петербург : Глаголь добро, 2011. – 319 с.
4. Программирование для детей [иллюстрированное руководство по языкам Scratch и Python] / [Кэрол Вордерман, Джон Вудкок, Шон Макаманус и др.]; перевод с английского Станислава Ломакина. – 3-е изд.. – Москва : Манн, Иванов и Фербер, 2017. – 224 с.

Интернет-ресурсы

1. Академия Минпросвещения России : информационно-обучающие видеоролики для повышения цифровой грамотности : <https://apkpro.ru/proekty/informatsionno-obuchayushchie-videoroliki/> (дата обращения 02.07.2025).
2. Библиотека видеоуроков ИнтернетУрок : https://interneturok.ru/kursy_i_uslugi/biblioteka_videourokov/ (дата обращения 02.07.2025).
3. Видеоуроки и конспекты по информатике : <https://videouroki.net/video/informatika/> (дата обращения 02.07.2025)
4. Клякса@net – информационно-образовательный портал для учителей информатики : <https://klyaksa.net/> (дата обращения 02.07.2025).
5. Методическая копилка : <https://www.metod-kopilka.ru/course> (дата обращения 02.07.2025).
6. Мультиурок : проект для учителей : <https://multiurok.ru/> (дата обращения 02.07.2025).
7. Патаракин Е. Руководство для пользователя среды Scratch. [Электронный ресурс] <https://anngorg.ru/files/Rukovodstvo.pdf> (дата обращения 02.07.2025).

8. Пашковская Ю.В. программирование на Scratch для детей: <https://djvu.online/file/vBi8ta5KKCBRB> (дата обращения 02.07.2025).
9. Среда программирования Scratch : <https://scratch.mit.edu/> (дата обращения 02.07.2025).
10. Урок цифры : всероссийский образовательный проект в сфере цифровых технологий : <https://xn--h1adlhdnlo2c.xn--p1ai/> (дата обращения 02.07.2025).
11. Цифровой ликбез : просветительский проект : <https://digital-likbez.datalesson.ru/> (дата обращения 02.07.2025).
12. Яндекс Учебник для учителей информатики : <https://education.yandex.ru/uchebnik/main> (дата обращения 02.07.2025).

**Таблица 1. Модель общеобразовательной общеразвивающей программы
«Информационные технологии: КомпАс»**

УРОВНИ	КРИТЕРИИ	ФОРМЫ И МЕТОДЫ ДИАГНОСТИКИ	ФОРМЫ И МЕТОДЫ РАБОТЫ	РЕЗУЛЬТАТЫ
СТАРТОВЫЙ	ПРЕДМЕТНЫЕ: усвоение правил техники безопасности; усвоение основ проектной деятельности, программирования и информационных технологий, умение применять полученные знания; умение работать с опорными схемами, технологическими картами, шаблонами; изучение терминологии	Наблюдение, опрос, практическая работа, анализ практических работ, организация самостоятельного выбора, индивидуальная беседа	Наглядно-практический, словесный, уровневая дифференциация	ПРЕДМЕТНЫЕ: усвоение правил техники безопасности; знание основ проектной деятельности, программирования владение информационными технологиями; умение применять полученные знания; умение работать с опорными схемами, инструкционными картами, шаблонами; знание терминологии
	МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ: умение оценивать правильность, самостоятельно контролировать выполнение технологической последовательности; организованность, общительность, самостоятельность	Тестирование, наблюдение, собеседование, анкетирование, педагогический анализ	Технология оценивания, проблемно-диалогическая технология	МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ: формирование самостоятельного успешного усвоения обучающимися новых знаний, познавательных, коммуникативных действий

	ЛИЧНОСТНЫЕ: формирование нравственных качеств личности; развитие навыков сотрудничества; формирование устойчивого познавательного интереса			ЛИЧНОСТНЫЕ: Знание основных моральных норм, способность к оценке своих поступков и действий других обучающихся с точки зрения соблюдения/нарушения моральных норм поведения
БАЗОВЫЙ	ПРЕДМЕТНЫЕ: умение самостоятельно решать задачи в измененных условиях, работать с различными источниками информации, технологическими картами, разрабатывать проекты; свободное владение и оперирование стандартными компьютерными терминами	Целенаправленное наблюдение, опрос, практическая работа, организация самостоятельного выбора, индивидуальная беседа	Наглядно-практический, словесный, уровневая дифференциация	ПРЕДМЕТНЫЕ: умение самостоятельно решать задачи в измененных условиях; умение работать с различными источниками информации; умение выполнять учебные проекты
	МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ: способность самостоятельно организовывать процесс работы и учебы, взаимодействовать с товарищами, эффективно распределять и использовать время; общительность, организованность, самостоятельность, инициативность	Тестирование, наблюдение, собеседование, анкетирование, педагогический анализ	Технология оценивания, проблемно-диалогический, технологический	МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ: умение распределять работу в команде, умение выслушать друг друга, организация и планирование работы; навыки соблюдения в процессе деятельности правил безопасности

	ЛИЧНОСТНЫЕ: сформированность внутренней позиции обучающегося – принятие и освоение новой социальной роли; система ценностных отношений обучающихся к себе, другим участникам образовательного процесса, самому образовательному процессу и его результатам			ЛИЧНОСТНЫЕ: развитие доверия и способности к пониманию и сопереживанию чувствам других людей;
ПРОДВИНУТЫЙ	ПРЕДМЕТНЫЕ: креативность в выполнении практических заданий, решение задачи по-новому алгоритму, который еще не использовался на занятиях, либо выполнить новое задание самостоятельно, применив необычный, оригинальный подход (скомбинировав различные алгоритмы); умение обрабатывать информацию из различных источников; осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Целенаправленное наблюдение, опрос, практическая работа, анализ практических работ, организация самостоятельного выбора, Индивидуальная беседа	Наглядно-практический, словесный, уровневая дифференциация	ПРЕДМЕТНЫЕ: углубленные знания по выбранным направлениям, практические умения и навыки, предусмотренные программой (по основным разделам учебно-тематического плана программы); творческие навыки; владение специальной терминологией

	МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ: развитие умения самостоятельно конструировать свои знания и ориентироваться в информационном пространстве познавательных творческих навыков; организованность, общительность, самостоятельность, инициативность	Логические и проблемные задания, портфолио учащегося; творческие задания; наблюдение, собеседование, анкетирование, педагогический анализ	Технологический; Проектный; Частично-поисковый. Метод генерирования идей (мозговой штурм)	МЕТАПРЕДМЕТНЫЕ: согласованность действий, правильность и полнота выступлений; умение искать информацию в свободных источниках и структурировать ее
	ЛИЧНОСТНЫЕ: развитие самоуважения и способности адекватно оценивать себя и свои достижения, умение видеть свои достоинства и недостатки, уважать себя и других, верить в успех и добиваться его			ЛИЧНОСТНЫЕ: умение генерировать идеи указанными методами; умение слушать и слышать собеседника; умение аргументированно отстаивать свою точку зрения; умение комбинировать, видоизменять и улучшать идеи; навыки командной работы; умение грамотно письменно формулировать свои мысли; критическое мышление и умение объективно оценивать результаты своей работы

**Таблица 2. Характеристика деятельности по освоению предметного содержания общеобразовательной общеразвивающей программы
«Информационные технологии: КомпАс»**

Название уровня	СТАРТОВЫЙ	БАЗОВЫЙ	ПРОДВИНУТЫЙ
Способ выполнения деятельности	Репродуктивный	Продуктивный	Творческий
Метод исполнения деятельности	С подсказкой, по образцу, по опорной схеме	По памяти, по аналогии	Исследовательский
Основные предметные умения и компетенции обучающегося	Освоение основ проектной деятельности, программирования, и информационных технологий, умение применять полученные знания. Умение работать с опорными схемами, инструкционными картами, шаблонами	Умение самостоятельно решать задачи в измененных условиях, работать с различными источниками информации, технологическими картами, разрабатывать проекты	Креативность в выполнении практических заданий, решение задачи по-новому алгоритму, который еще не использовался на занятиях, либо выполнить новое задание самостоятельно, применив необычный, оригинальный подход (скомбинировав различные алгоритмы). Уметь обрабатывать информацию из различных источников

Деятельность учащегося	Актуализация знаний. Воспроизведение знаний и способов действий по образцам, показанным другими. Произвольное и произвольное запоминание (в зависимости от характера задания)	Восприятие знаний и осознание проблемы. Внимание к последовательности и контролю над степенью реализации задуманного. Мысленное прогнозирование очередных шагов изготовления изделия. Запоминание (в значительной степени произвольное)	Самостоятельная разработка и выполнение творческих проектов. (умения выполнить и оформить эскизы, умения привлечь помощников, презентовать свою работу и т.п.) Самоконтроль в процессе выполнения и самопроверка его результатов. Преобладание произвольного запоминания материала, связанного с заданием
Деятельность педагога	Составление и предъявление задания на воспроизведение знаний и способов умственной и практической деятельности. Руководство и контроль за выполнением	Постановка проблемы и реализация ее по этапам.	Создание условий для выявления, реализации и осмысления познавательного интереса, образовательной мотивации, построение и реализации индивидуальных образовательных маршрутов. Составление и предъявление заданий познавательного и практического характера на выполнение работы. Сотворчество педагога и обучающегося

Календарный учебный график

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «КомпАс»

год обучения: 1 группа: ____

время проведения занятий: _____

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
I. Вводное занятие					
1		2	Знакомство с обучающимися. Беседа на тему "Компьютер в нашей жизни". Организационные вопросы	Вводный мониторинг	
II. Правила техники безопасности при работе на компьютере					
2		2	Инструктаж по технике безопасности (ТБ). Правила поведения на занятии. <i>Игровое занятие на тему «Техника безопасности: не так уж это скучно!»</i>	Игра «Светофор»	
III. Информация вокруг нас					
3		2	Понятие информации. Виды представления информации. Хранение, передача, обработка информации	Опрос, карточки	
4		2	<i>Пр.р. «Незнайкина грамота: информация, ее виды и свойства»</i>	Практическая работа	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
IV. История развития компьютерной техники					
5		2	Занятие - лекция на тему «Путешествие в глубину веков»	Карточки, тесты	
V. Знакомство с устройством компьютера					
6		2	Компьютер и его основные устройства. <i>Игровое занятие на тему: «Первое знакомство с устройством компьютера»</i>	Игра, тесты	
7		2	Мышь – компьютерная помощница <i>Игровое занятие на тему: «Поиграем с мышкой»</i>	Интерактивная игра	
8		2	Клавиатура, работа на клавиатуре. <i>Пр.р. «Клавиатурные тренажеры»</i>	Практическая работа	
VI. Windows: первые шаги					
9		2	Рабочий стол в реальном и виртуальном мире. <i>Пр.р. 1 «Объекты Рабочего стола»</i>	Практическая работа	
10		2	Меню: возможность выбора. <i>Пр.р. 2. «Типы меню»</i>	Практическая работа	
11		2	Включение и выключение компьютера. <i>Пр.р. 3. «Знакомство с Главным меню»</i>	Практическая работа	
12		2	Окно в компьютерный мир. <i>Пр.р. 4 «Окна Windows»</i>	Практическая работа	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
13		2	Блокнот. <i>Пр.р. 5 «Пишу в своем Блокноте»</i>	Практическая работа	
14		2	Набор и редактирование текста. <i>Пр.р. 6 «Теремок на компьютерный лад»</i>	Практическая работа	
15		2	WordPad. <i>Пр.р. 7 «У Лукоморья дуб зеленый»</i>	Практическая работа	
16		2	Шрифты. <i>Пр.р. 8 «Капитан»</i>	Практическая работа	
17		2	Действия с фрагментом текста. <i>Пр.р. 9 «10 негритят»</i>	Практическая работа	
18		2	Составной документ. <i>Пр.р. 10 «Создание составных документов»</i>	Практическая работа	
19		2	Калькулятор. <i>Пр.р. 11 «Калькулятор – помощник математиков»</i>	Практическая работа	
20		2	Творческая работа на тему: «Подарок для мамы»	Творческая работа	
21		2	Обобщающее занятие-конкурс «Путешествие по Windows с Дракошей»	Интерактивная игра	
VII. Компьютерная графика					
22		2	Знакомство с компьютерной графикой. <i>Пр.р. 1 «Мир информатики: графика»</i>	Практическая работа	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
23		2	Контрастные и близкие цвета. <i>Пр.р. 2 «Портфель»</i>	Практическая работа	
24		2	Холодные и теплые цвета. <i>Пр.р. 3 «Космонавт»</i>	Практическая работа	
25		2	Цвет и тон. <i>Пр.р. 4 «Фруктовый сад»</i>	Практическая работа	
26		2	Форма предметов. <i>Пр.р. 5 «Фигуры»</i>	Практическая работа	
27		2	Творческое занятие «Волшебный альбом домовенка»	Творческая работа	
VIII. Графический редактор Paint					
28		2	Окно программы Paint. <i>Пр.р. 1 «Создание рисунка с помощью инструмента «Карандаш»</i>	Практическая работа	
29		2	Набор инструментов. Меню инструмента. Инструменты «Кисть», «Ластик», «Распылитель». <i>Пр.р. 2 «Деревья»</i>	Практическая работа	
30		2	Палитра цветов. Инструменты «Заливка» и «Выбор цвета». <i>Пр.р. 3 «Найди рыбку»</i>	Практическая работа	
31		2	Инструмент «Линия». <i>Пр.р. 4 «Гномик»</i>	Практическая работа	
32		2	Техника создания изображений. Творческое занятие на тему: «Символ Нового года»	Творческая работа	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
33		2	Инструмент «Эллипс». <i>Пр.р. 5 «Рисунки из окружностей»</i>	Практическая работа	
34		2	Инструмент «Прямоугольник». <i>Пр.р. 6 «Машины»</i>	Практическая работа	
35		2	Инструмент «Скругленный прямоугольник». <i>Пр.р. 7 «Пирамида»</i>	Практическая работа	
36		2	Инструмент «Многоугольник». <i>Пр.р.8 «Геометрические фигуры»</i>	Практическая работа	
37		2	Инструмент «Кривая». <i>Пр.р. 9 «Радуга»</i>	Практическая работа	
38		2	Сложные кривые. <i>Пр.р. 10 «Завиток»</i>	Практическая работа	
39		2	Инструменты «Выделение» и «Выделение произвольной области». <i>Пр.р. 11 «Собери картинку»</i>	Практическая работа	
40		2	Работа с графическими фрагментами. Копирование. <i>Пр.р. 12 «Создание рамки»</i>	Практическая работа	
41		2	Копирование. Отражение. Поворот. <i>Пр.р. 13 «Сапоги-скороходы»</i>	Практическая работа	
42		2	Инструмент «Надпись». <i>Пр.р. 14 «Поздравительная открытка»</i>	Практическая работа	
43		2	Повторяющиеся элементы. <i>Пр.р. 15 «Ветка рябины»</i>	Практическая работа	
44		2	Понятие о пикселе. Инструмент «Масштаб». <i>Пр.р. 16 «Акула»</i>	Практическая работа	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
45		2	Преобразование рисунков. <i>Пр.р. 17 «Зоопарк»</i>	Практическая работа	
46		2	Создание рисунков из фрагментов. <i>Пр.р. 18 «Ферма»</i>	Практическая работа	
47		2	Конструирование. Меню готовых форм. <i>Пр.р. 19 «Создание рисунка ткани»</i>	Практическая работа	
48		2	Интегрированное занятие на тему: «Дорожные знаки»	Интерактивная игра	
49		2	Творческое занятие-конкурс компьютерного рисунка на тему: «Открытка к 8 Марта»	Творческая работа	
50		2	Итоговое занятие на тему: «Мой творческий проект в Paint»	Творческая работа	
IX. Введение в программирование. Scratch:					
51		2	Знакомство со средой Scratch, ее возможности и особенности. Интерфейс Scratch. <i>Пр.р. 1 «Моя первая анимация»</i>	Анкетирование	
52		2	Исполнители (спрайты). Область исполнителя. Библиотека спрайтов. Блок «Движение». <i>Пр.р. 2 «Царапка и его друзья»</i>	Практическая работа	
53		2	Костюмы спрайта. Блок «Внешний вид». Анимация движения. <i>Пр.р. 3 «Аквариум»</i>	Практическая работа	
54		2	Создание и редактирование спрайта в графическом редакторе Scratch.	Практическая работа	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
			<i>Пр.р. 4 «Герои моей игры»</i>		
55		2	Сцена. Добавление фона на сцену. Смена фона. <i>Пр.р. 5 «Царапка-путешественник»</i>	Практическая работа	
56		2	Создание и редактирование фона в графическом редакторе Scratch. <i>Пр.р. 6 «Времена года»</i>	Практическая работа	
57		2	Блок «События». Область запуска. Кнопки «Вперед» и «Остановить». <i>Пр.р. 7 «Веселая компания»</i>	Практическая работа	
58		2	Управление спрайтом с помощью мыши. <i>Проект «Кот следит за мячом»</i>	Проектная деятельность	
59		2	Добавление звуков в проект. Блок «Звук». Библиотека звуков. Запись звука. <i>Проект «Музыкальная вечеринка»</i>	Проектная деятельность	
60		2	Управление спрайтом с помощью клавиатуры. <i>Разработка проекта «Кот-обжора»</i>	Проектная деятельность	
61		2	Спрайт думает и говорит. <i>Усложнение проекта «Кот-обжора»</i>	Проектная деятельность	
62		2	Соблюдение условий. Блоки условного оператора. <i>Продолжение работы над проектом «Кот-обжора»</i>	Проектная деятельность	
63		2	Сенсоры. Команда «Касается». <i>Пр.р. 8 «Съедобное-несъедобное»</i>	Проектная деятельность	
64		2	Команды «Спрятаться и «Показаться». <i>Доработка проекта «Кот-обжора»</i>	Проектная деятельность	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
65		2	Самоуправление спрайтов. Обмен сигналами. Блоки «Передать сообщение» и «Когда я получу сообщение». <i>Работа с проектом «Кот-обжора»</i>	Проектная деятельность	
66		2	Навигация в среде Scratch. Определение координат спрайта. Команда идти в точку с заданными координатами. <i>Работа с проектом «Кот-обжора»</i>	Проектная деятельность	
67		2	Переменные. Ведение счета в игре. <i>Пр.р. 9 «Кот-счетовод»</i>	Практическая работа	
68		2	Понятие цикла. Команда «Повторить». <i>Пр.р. 10 «Рисование узоров и орнаментов»</i>	Практическая работа	
69		2	Завершение игры. Условия окончания игры. Команда «Стоп все»	Проектная деятельность	
Х. Повторение. Промежуточная аттестация					
70		2	Повторение изученного материала. Коллективное обсуждение выполненных за год работ.	Интерактивная игра	
71		2	Занятие-конкурс на лучший творческий проект года: «Самый, самый...».	Творческая работа	
XI. Итоговое занятие					
72		2	Анализ деятельности студии. Подведение итогов	Опрос, карточки, тесты	
Итого		144			

Календарный учебный график

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «КомпАс»

год обучения: 2 группа: ____

время проведения занятий: _____

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
I. Вводное занятие. Техника безопасности. Организация рабочего места					
1		3	Задачи и план работы студии на год. Правила поведения и безопасной работы на занятии. Организационные вопросы	Тестирование	
II. Информационная картина мира					
2		3	Информация и ее свойства. Форма и язык представления информации. Информационная деятельность человека	Опрос, карточки	
3		3	Кодирование информации. <i>Пр.р. «Мир информатики: кодирование как способ обработки информации»</i>	Практическая работа	
III. Техническое обеспечение информационных процессов					
4		3	Компьютер как средство обработки информации	Опрос, карточки	
5		3	Занятие-игра на тему «Путешествие в страну Информатика»	Игра, тесты	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
IV. Системная среда Windows					
6		3	Назначение и особенности системной среды Windows. <i>Пр.р. 1 «Знакомство со средой Windows»</i>	Практическая работа	
7		3	Графический интерфейс и его объекты. <i>Пр.р. 2 «Работа с окнами графического интерфейса»</i>	Практическая работа	
8		3	Меню. Типы меню. <i>Пр.р. 3 «Настройка параметров Рабочего стола»</i>	Практическая работа	
9		3	Мышь. Основные приемы работы с мышью. <i>Пр.р. 4 «Работа с мышью»</i>	Практическая работа	
10		3	Клавиатура. Группы клавиш. <i>Пр.р. 5 «Клавиатурные тренажеры»</i>	Практическая работа	
11		3	Игровое занятие на тему: «Путешествие по островам клавиатуры»	Игра	
12		3	Информационные объекты Windows: файл и папка. <i>Пр.р. 6 «Параметры файла и действия над файлом»</i>	Практическая работа	
13		3	<i>Пр.р. 7 «Папка и ее параметры. Работа с программой Проводник»</i>	Практическая работа	
14		3	Приложение и документ. <i>Пр.р. 8 «Запуск приложений. Сохранение документов»</i>	Практическая работа	
15		3	Совместная работа с несколькими приложениями. <i>Пр.р. 9 «Работа в среде Windows как в многозадачной среде»</i>	Практическая работа	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
V. Word: первые шаги					
16		3	Назначение, основные функции и возможности программы Microsoft Word. Основные команды меню. Панели инструментов. <i>Пр.р. 1 «Создание и редактирование текстового документа»</i>	Практическая работа	
17		3	Перемещение по тексту. Выделение фрагментов текста. <i>Пр.р. 2 «Неделя»</i>	Практическая работа	
18		3	Форматирование текстового документа. <i>Пр.р. 3 «Пирамиды»</i>	Практическая работа	
19		3	Проверка правописания. <i>Пр.р. 4 «Деревья»</i>	Практическая работа	
20		3	Выравнивание текста. Списки. <i>Пр.р. 5 «Журнал»</i>	Практическая работа	
21		3	Вставка объектов WordArt. <i>Пр.р. 6 «Крылатые выражения»</i>	Практическая работа	
22		3	Способы создания таблиц. <i>Пр.р. 7 «Горные вершины»</i>	Практическая работа	
23		3	Вертикальный текст. Форматирование ячеек в таблице. <i>Пр.р. 8 «Объявление»</i>	Практическая работа	
24		3	Колонки. <i>Пр.р. 9 «Создание буклета»</i>	Практическая работа	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
25		3	Колонтитулы. Сноски. Примечания. <i>Пр.р. 10 «Работа со страницей документа»</i>	Практическая работа	
26		3	Вставка символов. Вставка формул в документ. <i>Пр.р. 11 «Редактор формул»</i>	Практическая работа	
27		3	Вставка и форматирование фигур в документе. <i>Пр.р. 12 «Создание схем»</i>	Практическая работа	
28		3	Вставка изображений и их форматирование. <i>Пр. р. 13 «Ребусы»</i>	Практическая работа	
29		3	Диаграммы. <i>Пр. р. 14 «Население»</i>	Практическая работа	
30		3	Параметры страницы. Границы и заливка. Печать документа. <i>Пр.р. 15 «Оформление титульного листа»</i>	Практическая работа	
31		3	Обобщающее занятие – деловая игра «Журналист»	Игра	
VI. Создание иллюстраций в CorelDRAW					
32		3	Введение в программу CorelDRAW. Рабочее окно программы. <i>Пр.р. 1 «Создание простейших фигур»</i>	Практическая работа	
33		3	Основы работы с объектами. <i>Пр.р. 2 «Герои любимых мультфильмов»</i>	Практическая работа	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
34		3	Работа с цветом. Цветовые модели. <i>Пр.р. 3 «Морской закат»</i>	Практическая работа	
35		3	Вспомогательные режимы работы. <i>Пр. р. 4 «Домик в деревне».</i>	Практическая работа	
36		3	Кривые. <i>Пр. р. 5 «Создание рисунков из кривых»</i>	Практическая работа	
37		3	Методы упорядочения и объединения объектов. <i>Пр. р. 6 «Орнаменты»</i>	Практическая работа	
38		3	Эффект объема. <i>Пр.р. 7 «Воздушные шары»</i>	Практическая работа	
39		3	Перетекание. <i>Пр. р. 8 «Свеча»</i>	Практическая работа	
40		3	Работа с текстом. <i>Пр. р. 9 «Оформление рисунка текстом»</i>	Практическая работа	
41		3	<i>Пр. р. 10 «Создание сложных рисунков»</i>	Практическая работа	
42		3	<i>Занятие-конкурс творческих проектов на тему «Поздравительная открытка»</i>	Творческая работа	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
VII. Электронные таблицы					
43		3	Назначение и основные возможности табличного процессора Excel. Интерфейс окна программы. <i>Пр.р. 1 «Ввод данных в таблицу»</i>	Практическая работа	
44		3	Основные понятия: строка, столбец, ячейка, адрес ячейки. <i>Пр.р. 2 «Сладкий подарок»</i>	Практическая работа	
45		3	Рабочий лист. Рабочая книга. Перемещение по рабочим листам. <i>Пр. р. 3 «Мои расходы»</i>	Практическая работа	
46		3	Адресация. Диапазон. <i>Пр.р. 4 «Восстанови рисунок»</i>	Практическая работа	
47		3	Форматирование данных. <i>Пр. р. 5 «Многоквартирный дом»</i>	Практическая работа	
48		3	Ссылки. Встроенные функции. <i>Пр.р. 6 «Нормы питания»</i>	Практическая работа	
49		3	Ввод формул. <i>Пр.р. 7 «Пассажиры»</i>	Практическая работа	
50		3	Построение графиков и диаграмм. <i>Пр.р. 8 «Распределение учащихся по школам»</i>	Практическая работа	
51		3	Создание мини-проекта «Наблюдение за погодой»	Проектная деятельность	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
VIII. Мастер презентаций PowerPoint					
52		3	Назначение и основные возможности программы Microsoft PowerPoint. Режимы работы. <i>Пр.р. 1 «Работа со слайдами презентации»</i>	Практическая работа	
53		3	Использование шаблонов презентаций. Ввод текста в метку-заполнитель. Макет слайда. <i>Пр.р. 2 «Создание титульного слайда»</i>	Практическая работа	
54		3	Создание фона слайда. Способы заливки. <i>Пр.р. 3 «Цветовое оформление слайдов»</i>	Практическая работа	
55		3	Добавление изображений на слайд. <i>Пр.р. 4 «Форматирование рисунков»</i>	Практическая работа	
56		3	Вставка объектов WordArt. <i>Пр.р. 5 «Заголовки слайдов»</i>	Практическая работа	
57		3	Переходы слайдов. <i>Пр.р. 6 «Настройка переходов слайдов»</i>	Практическая работа	
58		3	Эффекты анимации. <i>Пр.р. 7 «Настройка эффектов анимации»</i>	Практическая работа	
59		3	Мультимедиа. <i>Пр.р. 8 «Вставки видео и звука в презентацию»</i>	Практическая работа	
60		3	Таблицы и диаграммы. <i>Пр.р. 9 «Времена года»</i>	Практическая работа	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
61		3	Управляющие кнопки. Гиперссылки. <i>Пр.р. 10 «Настройка управления презентацией»</i>	Практическая работа	
62		3	Создание собственного проекта на свободную тему	Проектная деятельность	
IX. Основы алгоритмизации и программирования					
63		3	Исполнитель. Примеры исполнителей. <i>Пр.р. 1 «Мир информатики: исполнитель-транспортёр»</i>	Практическая работа	
64		3	Алгоритм. Способы представления алгоритма. Свойства алгоритмов. Язык блок-схем. <i>Пр.р. 2 «Составление линейных и разветвленных алгоритмов»</i>	Практическая работа	
65		3	Типы алгоритмов. Циклический алгоритм. <i>Пр.р. 3 «Составление циклических алгоритмов»</i>	Практическая работа	
66		3	Многообразие языков программирования, их назначение и история создания. <i>Пр.р. 4 «Среда Scratch. Этапы создания игрового проекта»</i>	Практическая работа	
67		3	Простые и составные условия. Циклы. Проект-игра «Лабиринт»	Проектная деятельность	
68		3	Переменные. Имена переменных. Типы переменных. Проект-игра «Интеллектуальный квест»	Проектная деятельность	
69		3	Сенсоры. Операторы. Датчик случайных чисел. Проект-игра «Собери фрукты»	Проектная деятельность	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
70		3	Клонирование спрайтов. Смена локаций. Проект «Времена года»	Проектная деятельность	
Х. Повторение. Промежуточная аттестация					
71		3	<i>Конкурс «Путешествие в мир компьютерных программ»</i>	Творческая работа	
ХІ. Итоговое занятие					
72		3	Анализ деятельности студии. Коллективное обсуждение выполненных за год работ. Подведение итогов.	Тестирование	
Итого		216			

Календарный учебный график

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «КомпАс»

год обучения: 3 группа: ____

время проведения занятий: _____

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
I. Вводное занятие. Техника безопасности. Организация рабочего места					
1		3	Обзор тем занятий на учебный год. Техника безопасности. Организационные вопросы	Тестирование	
II. Компьютер как инструмент информационных технологий					
2		3	Информационные процессы в природе и технике. Информационные технологии. Компьютер – основное техническое средство информационных технологий	Опрос, карточки	
III. Аппаратное обеспечение ПК					
3		3	Компьютер как средство обработки информации. Микропроцессор: назначение и основные характеристики. Память. Назначение и основные характеристики памяти. Внутренняя память. Внешняя память	Опрос, карточки	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
4		3	Устройства ввода-вывода информации: классификация устройств и их характеристики. Взаимодействие устройств компьютера	Тестирование	
5		3	Обобщающее занятие-игра «Слабое звено» по теме «Устройство компьютера»	Игра	
IV. Монтаж и улучшение изображений в программе Adobe Photoshop					
6		3	Интерфейс программы Adobe Photoshop. Организация панели инструментов. Панель свойств. <i>Пр.р. 1 «Знакомство с Adobe Photoshop»</i>	Практическая работа	
7		3	Перемещение, центрирование, кадрирование и масштабирование изображений. <i>Пр.р. 2 «Первый монтаж»</i>	Практическая работа	
8		3	Инструменты выделения: «Область», «Лассо». <i>Пр.р. 3 «Переодевание очков»</i>	Практическая работа	
9		3	Инструменты выделения: «Волшебная палочка». <i>Пр.р. 4 «Абстрактный натюрморт»</i>	Практическая работа	
10		3	Инструмент «Штамп». <i>Пр.р. 5 «Цветок в бокале»</i>	Практическая работа	
11		3	Граница выделения. Инверсия. <i>Пр.р. 6 «Гимнастка»</i>	Практическая работа	
12		3	Трансформирование объектов. <i>Пр.р. 7 «Коллаж»</i>	Практическая работа	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
13		3	Инструменты для рисования: «Карандаш», «Кисть», «Ластик». <i>Пр.р. 8 «Грибная поляна»</i>	Практическая работа	
14		3	Инструменты заливки. <i>Пр.р. 9 «Создание художественных изображений»</i>	Практическая работа	
15		3	Работа со слоями. <i>Пр.р. 10 «Создание многослойных документов»</i>	Практическая работа	
16		3	Маски и каналы. <i>Пр.р. 11 «Цветы»</i>	Практическая работа	
17		3	Основы коррекции тона. Цветовая коррекция. <i>Пр.р. 12 «Улучшение изображений»</i>	Практическая работа	
18		3	Устранение дефектов с фотографий. <i>Пр.р. 13 «Ретуширование старых фотографий»</i>	Практическая работа	
19		3	Инструменты восстановления и пластики. <i>Пр.р. 14 «Обработка фотографии»</i>	Практическая работа	
20		3	Работа с текстом. <i>Пр.р. 15 «Создание фигурного текста»</i>	Практическая работа	
21		3	Фильтры. <i>Пр.р. 16 «Текстовые эффекты»</i>	Практическая работа	
22		3	Основы анимации. <i>Пр.р. 17 «Поздравительная открытка»</i>	Практическая работа	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
V. Язык HTML. Основы Web-дизайна					
23		3	Основные термины и понятия. Структура HTML-документа	Практическая работа	
24		3	Тэги и атрибуты	Практическая работа	
25		3	Форматирование текста. Выравнивание и отступы	Практическая работа	
26		3	Списки	Практическая работа	
27		3	Задание фона	Практическая работа	
28		3	Вставка графических изображений	Практическая работа	
29		3	Вставка гипертекстовых ссылок	Практическая работа	
30		3	Ссылки на документ с метками	Практическая работа	
31		3	Фреймы	Практическая работа	
32		3	Создание бегущей строки	Практическая работа	
33		3	Изображение-карта	Практическая работа	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
34		3	Формы	Практическая работа	
35		3	Вставка видео и звука	Практическая работа	
36		3	Способы создания анимации	Практическая работа	
37		3	Средства навигации	Практическая работа	
38		3	Обзор редакторов. <i>Пр.р. 1 Web-страница: визитная карточка</i>	Творческая работа	
39		3	Дизайн Web-страницы. <i>Пр.р. 2 Web-страницы: анкета</i>	Творческая работа	
40		3	Порядок проектирования. <i>Пр.р. 3 Web-страница: тесты</i>	Творческая работа	
41		3	Сочетание текста и иллюстраций. <i>Пр.р. 4 Web-узел: «Правила дорожного движения»</i>	Творческая работа	
42		3	Выбор графического формата. <i>Пр.р. 5 Web-узел: «В мире природы»</i>	Творческая работа	
43		3	Проектирование навигационной системы. <i>Пр.р. 6 Web-узел: «Планеты Солнечной системы»</i>	Творческая работа	
44		3	Типичные ошибки и разбор их на примерах. <i>Пр.р. 7 Web-узел: «Липецк – наш общий дом»</i>	Творческая работа	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
VI. 3D-моделирование. Графический дизайн					
45		3	Введение в 3D-моделирование. Интерфейс программы Sketchup. Демонстрация моделей. <i>Пр.р. 1 "Отработка навыков навигации в трехмерном пространстве"</i>	Практическая работа	
46		3	Базовые инструменты. Инструменты рисования. <i>Пр.р. 2 "Кольцо"</i>	Практическая работа	
47		3	Инструменты редактирования. «Вдавить-вытянуть». <i>Пр.р. 3 "Лесенка"</i>	Практическая работа	
48		3	Инструмент «Ведение». <i>Пр.р. 4 "Ваза"</i>	Практическая работа	
49		3	Перемещение. Вращение. <i>Пр.р. 5 "Пирамидка"</i>	Практическая работа	
50		3	Копирование объектов. <i>Пр.р. 6 "Шашки"</i>	Практическая работа	
51		3	Масштабирование. <i>Пр.р. 7 "Шахматы"</i>	Практическая работа	
52		3	Фигуры вращения. <i>Пр.р. 8 "Елка"</i>	Практическая работа	
53		3	Конструкционные инструменты. Направляющие. <i>Пр.р. 9 "Шахматная доска"</i>	Практическая работа	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
54		3	Стили поверхностей. Стили ребер. Тени. <i>Пр.р. 10 "Основные приемы редактирования моделей"</i>	Практическая работа	
55		3	Материалы. Палитра. Текстурирование. <i>Пр.р. 11 "Создание текстурной визуализации"</i>	Практическая работа	
56		3	Группы. Компоненты. Слои. <i>Пр.р. 12 "Книжная полка"</i>	Практическая работа	
57		3	Объекты сложной формы. <i>Пр.р. 13 «Создание моделей по эскизам»</i>	Практическая работа	
58		3	Построение модели одноэтажного дома	Проектная деятельность	
59		3	Моделирование мебели в спроектированном доме	Проектная деятельность	
60		3	Создание интерьера в проекте дома	Проектная деятельность	
61		3	Моделирование экстерьера здания	Проектная деятельность	
VII. Возможности интернета					
62		3	История создания сети интернет. Основные понятия сети интернет. Протоколы передачи данных. IP-адрес. Домен. <i>Пр.р. 1 "Знакомство со свойствами сети"</i>	Практическая работа	

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
63		3	Службы интернета. Всемирная паутина (WWW). Браузеры. Передача файлов. <i>Пр.р. 2 "Образовательные возможности интернета"</i>	Практическая работа	
64		3	Электронная почта. Службы мгновенных сообщений. Видеоконференции. Этика сетевого общения. <i>Пр.р. 3 "Информационные системы"</i>	Практическая работа	
VIII. Работа с видео и звуком					
65		3	Музыкальные редакторы. Форматы аудиофайлов. <i>Пр.р. 1 "Знакомство с различными музыкальными редакторами"</i>	Творческая работа	
66		3	Запись звука и его обработка. <i>Пр.р. 2 "Монтаж звука в музыкальном редакторе"</i>	Творческая работа	
67		3	Видеоредакторы. Интерфейс, инструменты и возможности. <i>Пр.р. 3 "Знакомство с различными видеоредакторами"</i>	Творческая работа	
68		3	Видеомонтаж. <i>Пр.р. 4 "Создание видеопрезентации"</i>	Творческая работа	
69		3	Видеоэффекты. Видеопереходы. <i>Пр.р. 5 "Монтаж видеоролика"</i>	Творческая работа	
70		3	Звук. Титры. <i>Пр.р. 6 "Наложение музыки и текста на видео"</i>	Творческая работа	
IX. Антивирусные программы. Промежуточная аттестация					

№ п/п	Дата	Кол- во часов	Тема занятия	Форма контроля	Примечание
71		3	Компьютерные вирусы и защита от них. Классификация компьютерных вирусов. Особенности работы антивирусных программ. Классификация антивирусных программ. Сканеры. Блокировщики.	Тесты	
Х. Итоговое занятие. Итоговая аттестация					
72		3	Подведение итогов: защита авторских работ, программ и проектов. <i>Интерактивная игра «Умные головы»</i>	Защита проектов, игра	
Итого		216			

КОНТРОЛЬНО-ИЗМЕРИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе
«Информационные технологии: КомпАс»



Составитель:
Боева Елена Николаевна,
педагог дополнительного образования

СОДЕРЖАНИЕ

I. Пояснительная записка	66
II. Задания для вводного, промежуточного и итогового тестирования учащихся	67
III. «Скажи – забуду. Покажи – запомню» (занимательные ребусы для изучения компьютерных терминов)	84
IV. Анатомия компьютера (терминологический словарь)	106
V. Комплект диагностических и контрольных материалов	113

I. Пояснительная записка

Для успешного освоения учащимися дополнительной общеразвивающей программы «Информационные технологии: КомпАс» разработан комплект контрольно-измерительных материалов, включающий в себя задания самых разных вариаций по формам, содержанию и степени сложности.

Контрольно-измерительные материалы позволяют:

- установить соответствие уровня подготовки учащихся на определённом этапе обучения требованиям программы;
- определить фактические знания, умения и компетенции учащихся в данный момент времени;
- раскрыть причины выявленных отклонений в результативности деятельности учащихся от заданных программой параметров;
- определить эффективность организации образовательной деятельности в творческом объединении;
- проанализировать сильные и слабые стороны содержания программы;
- проанализировать работу педагога и на основе анализа внести изменения в содержательный компонент программы.

При разработке заданий, используемых в контрольно-измерительных материалах, соблюдался принцип соответствия (соответствие уровня сложности заданий уровню программы, осваиваемому участником).

Оценочные задания спроектированы таким образом, чтобы результат их выполнения, отслеживающий уровень развития и образования участника, сравнивался с его же предшествующим уровнем.

Формулировка составленных заданий очень разнообразна. Вопросы одного и того же задания могут иметь несколько комбинаций, интерпретированы разными способами, иметь несколько модификаций. Грамотная постановка вопроса позволяет определить его понимание со стороны обучающегося, отследить уровень логического и аналитического мышления участника, его научный и профессиональный подход к решению задания и др.

Контрольно-измерительные материалы захватывают разные уровни подготовки и призваны установить степень соответствия учащихся конкретной планке. Поэтому в составе контрольно-измерительных материалов присутствуют задания базового, среднего и повышенного уровня сложности.

Для определения базы полученных знаний, умений и навыков обучающихся имеется шкала оценивания. Оценка производится тремя уровнями: стартовый (С), базовый (Б) и углубленный (У).

- Стартовый уровень (С) – материал освоен с помощью педагога. Уровень освоения составляет 75% и менее.
- Базовый уровень (Б) – материал освоен с помощью педагога. Уровень освоения от 75% до 90%.
- Углубленный (У) – материал освоен в основном самостоятельно. Уровень освоения материала более 90%.

II. Задания для вводного, промежуточного и итогового тестирования учащихся

Тест №1

1. К зрительной информации относится (выберите один из 4 вариантов ответа):
1) сладкий 2) мягкий 3) красный 4) ароматный
2. К звуковой информации относится (выберите один из 4 вариантов ответа):
1) громкий 2) холодный 3) яркий 4) солёный
3. К обонятельной информации относится (выберите один из 4 вариантов ответа):
1) резкий 2) колючий 3) белый 4) горький
4. К тактильной информации относится (выберите один из 4 вариантов ответа):
1) гладкий 2) светлый 3) вкусный 4) тихий
5. К вкусовой информации относится (выберите один из 4 вариантов ответа):
1) мелодичный 2) кислый 3) мокрый 4) сильный
6. Человек с завязанными глазами НЕ МОЖЕТ воспринимать (выберите один из 4 вариантов ответа):
1) зрительную информацию
2) обонятельную информацию
3) тактильную информацию
4) вкусовую информацию
7. Какую информацию МОЖНО получить, не прикасаясь к предмету (выберите несколько из 5 вариантов ответа):
1) зрительную 2) обонятельную 3) слуховую 4) тактильную 5) вкусовую
8. Выбери верное утверждение (выберите один из 4 вариантов ответа):
1) носитель информации - это лазерный диск
2) носитель информации - это человек, который несет лазерный диск
3) носитель информации - это фильм, записанный на лазерном диске
4) носитель информации - это коробка для лазерного диска
9. Выбери ОСНОВНЫЕ устройства, необходимые для работы компьютера (выберите несколько из 8 вариантов ответа):
1) клавиатура 2) мышь 3) монитор 4) системный блок
5) принтер 6) сканер 7) колонки 8) микрофон
10. Выбери устройства, которые используются для ВВОДА информации в компьютер (выберите несколько из 6 вариантов ответа):
1) сканер 2) микрофон 3) клавиатура 4) принтер 5) монитор 6) колонки
11. Выбери устройства, которые используются для ВЫВОДА информации (выберите несколько из 6 вариантов ответа):
1) сканер 2) микрофон 3) клавиатура 4) принтер 5) монитор 6) колонки
12. Самое важное устройство, которое управляет работой компьютера и обрабатывает информацию называется (выберите один из 6 вариантов ответа):
1) процессор 2) монитор 3) системный блок 4) клавиатура 5) мышь 6) принтер

- 13. Компьютер не может работать без... (выберите несколько из 5 вариантов ответа):**
- 1) человека
 - 2) программного обеспечения
 - 3) электроэнергии
 - 4) принтера
 - 5) интернета
- 14. Когда компьютер выключен, то все его программы и данные... (выберите один из 4 вариантов ответа):**
- 1) стираются
 - 2) хранятся в долговременной памяти
 - 3) обрабатываются самостоятельно
 - 4) переписываются на другой компьютер
- 15. Какого эффекта анимации в программе PowerPoint не существует?**
- 1) появление
 - 2) панорама
 - 3) высветление
 - 4) уменьшение с поворотом
 - 5) пути исчезновения
- 16. Как называется одна страница презентации?**
- 1) сайт
 - 2) слайд
 - 3) страница
- 17. Как называется клавиша удаления символов?**
- 1) Alt
 - 2) End
 - 3) Delete
 - 4) Esc
- 18. Реши анаграмму:**
- 1) урвиск
 - 2) тромнио
 - 3) реципзанетя
- 19. Значок на экране, щелкнув мышью на котором можно открыть некоторую программу, документ или папку...**
- 20. Минимальный элемент изображения на экране монитора...**
- 21. Как называются программы, предназначенные для просмотра страниц Интернета?**
- 22. И семейный, и военный, и файловый ...**
- 23. И рыболовная, и компьютерная ...**
- 24. Разгадай ребус:**

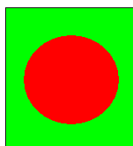


Ответы:

- 1) 3
- 2) 1
- 3) 1
- 4) 1
- 5) 2
- 6) 1
- 7) 1, 2, 3
- 8) 1
- 9) 1, 2, 3, 4
- 10) 1, 2, 3
- 11) 4, 5, 6
- 12) 1
- 13) 1, 2, 3
- 14) 2
- 15) 5
- 16) 2
- 17) 3
- 18) курсив, монитор, презентация
- 19) ярлык
- 20) пиксель
- 21) браузеры
- 22) архив
- 23) сеть
- 24) клавиатура

Тест №2

1. С помощью каких инструментов графического редактора Paint создана картинка.

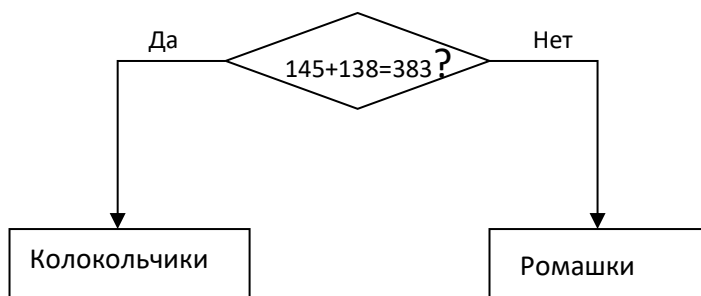


- 1) прямоугольник, распылитель, ластик;
- 2) эллипс, прямоугольник, заливка;
- 3) многоугольник, круг, распылитель;
- 4) ластик, эллипс, многоугольник.

2. Выбери самое точное сообщение о возрасте Сережи.

1. Сереже скоро исполнится 10 лет.
2. Сереже уже 9 лет.
3. Сереже 9 лет, 10 месяцев и 16 дней.
4. Сереже больше пяти лет.

4. Буратино подарил Мальвине букет цветов. Из каких цветов был составлен букет, ты узнаешь, если выполнишь представленный ниже алгоритм.



1) Колокольчики

2) Ромашки

4. Слово, зашифрованное в ребусе, означает:

- 1) устройство обработки информации;
- 2) место размещения микросхем;
- 3) устройство управления компьютером.



5. Исключи лишнее:

- 1) PhotoShop; 2) Corel Draw; 3) Excel; 4) Paint.

6. Исключи лишнее:

- 1) Paint; 2) Pascal; 3) Basic; 4) Logo.

7. Исключи лишнее:

- 1) «флешка»; 2) дискета; 3) CD; 4) принтер.

8. Какая из нижеперечисленных систем предназначена для антивирусной проверки и лечения файлов:

- 1) Word; 2) DrWeb; 3) Nero.

9. Обычно при общении в чатах пользуются:

- 1) логинами; 2) паролями; 3) модемами; 4) никами.

10. Нужно подготовить реферат. Какой программой лучше всего воспользоваться?

- 1) Блокнот; 2) WordPad; 3) Microsoft Word; 4) Power Point.

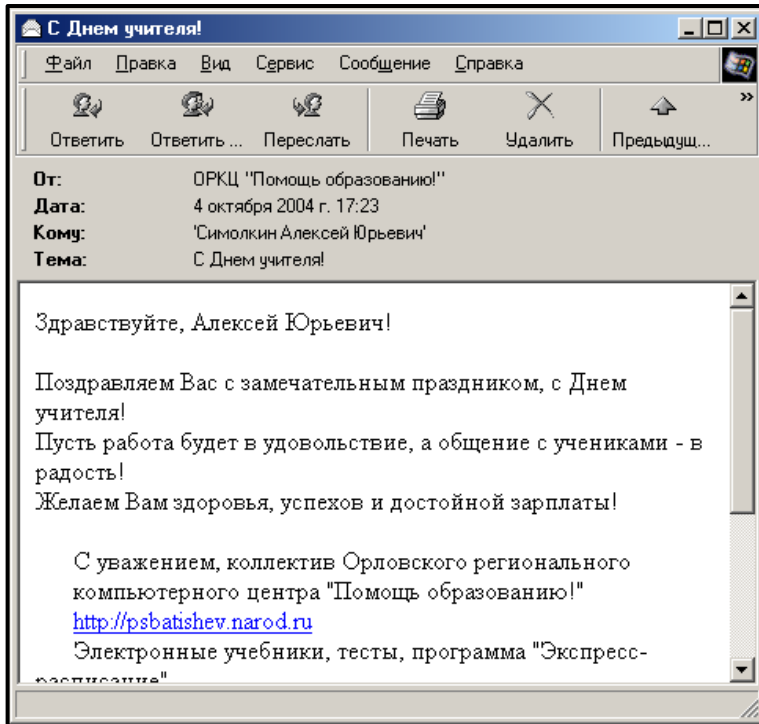
11. Для чего нужна «флешка»:

- 1) для выхода в Интернет;
- 2) для хранения учетных записей пользователей компьютера;
- 3) для записи и временного хранения информации;
- 4) для ограничения доступа к компьютеру.

12. С каким расширением создается файл в графическом редакторе MS Paint:

- 1) *.pcx, 2) *.bmp, 3) *.mdb, 4) *.jpg.

13. От кого пришло письмо.



1) от Алексея Юрьевича;

2) от ОРКЦ «Помощь образованию»;

3) от учителя;

4) от неизвестного адресата.

14. Какой из перечисленных редакторов является растровым?

- 1) Adobe Photoshop,
- 2) Macromedia Flash,
- 3) Corel Draw,
- 4) CorelPaint.

15. Полное имя Билла Гейтса:

- 1) Роберт;
- 2) Уильям;
- 3) Вильямс;
- 4) Генри.

16. У истоков создания фирмы IBM стоял:

- 1) Поль Ален;
- 2) Билл Гейтс;
- 3) Норберт Винер,
- 4) Герман Холлерит.

17. Самый первый персональный компьютер – это:

- 1) Altair;
- 2) БК-0010;
- 3) Apple;
- 4) IBM.

18. Допускает ли операционная система Windows, чтобы в одной папке находились файлы список.doc и Список.doc?

- 1) Да
- 2) Нет

19. После дефрагментации диска объем свободного места на диске станет больше?

- 1) Да
- 2) Нет

20. «Логин» - это:

- 1) Имя пользователя
- 2) Пароль
- 3) Имя программы

Тест на тему «Освоение клавиатуры»

(выберите один из нескольких вариантов ответа)

1. Клавиатура – это:

- 1) устройство вывода информации
- 2) устройство ввода информации

- 3) устройство обработки информации
- 4) устройство запоминания информации
- 2. Сколько групп клавиш выделяют на клавиатуре?**
 - 1) 2
 - 2) 3
 - 3) 4
 - 4) 5
- 3. Какой клавишей отменяется (прекращается) ввод команды?**
 - 1) Esc
 - 2) Backspace
 - 3) Enter
 - 4) Shift
- 4. Клавиша PageDown**
 - 1) перемещает курсор на одну страницу вниз
 - 2) перемещает курсор на одну страницу вверх
 - 3) перемещает курсор на одну строку вниз
 - 4) перемещает курсор на одну строку вверх
- 5. Если горит световой индикатор CapsLock, то**
 - 1) вводятся только русские буквы
 - 2) вводятся специальные знаки
 - 3) вводятся заглавные буквы
 - 4) вводятся строчные буквы
- 6. Клавиша Стрелка вверх**
 - 1) перемещает курсор на одну строку вверх
 - 2) перемещает курсор на одну строку вниз
 - 3) перемещает курсор в нижний угол экрана
 - 4) перемещает курсор на одну позицию влево
- 7. Эта клавиша перемещает курсор на определенную позицию вправо**
 - 1) Shift
 - 2) Tab
 - 3) Delete
 - 4) Esc
- 8. Какой клавишей стирается символ справа от курсора?**
 - 1) Esc
 - 2) Delete
 - 3) Backspace
 - 4) Ctrl
- 9. Функциональные клавиши - это**
 - 1) PageUp, PageDown, Home, End
 - 2) Ctrl, Alt, Delete
 - 3) F1...F12
- 10. Какая клавиша включает и выключает малую (дополнительную) клавиатуру?**
 - 1) Backspace

- 2) Esc
- 3) NumLock
- 4) CapsLock

11. Если горит световой индикатор NumLock, то

- 1) с помощью малой клавиатуры происходит управление курсором
- 2) с помощью малой клавиатуры печатаются цифры
- 3) включается режим ввода заглавных букв

12. Какая клавиша включает режим вставки

- 1) Tab
- 2) Ins
- 3) Delete
- 4) Esc

13. Комбинация клавиш для перезагрузки компьютера без выключения питания - это

- 1) Shift, Delete, Alt
- 2) Ctrl, Alt, Delete
- 3) NumLock, Esc, Delete

14. Клавиша End

- 1) перемещает курсор в нижний угол экрана или в начало строки
- 2) перемещает курсор в правый верхний угол экрана или в начало строки
- 3) перемещает курсор в нижний угол экрана или в конец строки

15. Какой клавишей стирается символ слева от курсора?

- 1) Esc
- 2) Delete
- 3) Backspace
- 4) Ctrl

16. Для печати заглавных букв вместе с буквенной клавишей необходимо держать нажатой клавишу

- 1) Shift
- 2) Esc
- 3) Delete
- 4) Alt

17. Какой клавишей завершается ввод команды?

- 1) Backspace
- 2) Esc
- 3) Enter
- 4) пробел

18. Выберите клавишу для перемещения курсора в начало строки:

- 1) Insert
- 2) Delete
- 3) Home
- 4) PageUp

19. Для чего используется клавиша «ПРОБЕЛ»?

- 1) для перехода на другую строку

- 2) для перехода на другое слово
- 3) для отделения слов, выражений, чисел друг от друга

35 вопросов по теме «Windows»

Вопрос 1: Единицей измерения информации является:

1. бод
2. бит
3. ампер
4. герц

Вопрос 2: Какая система счисления используется при представлении числа в памяти компьютера:

1. десятичная
2. двоичная
3. троичная
4. шестидесятеричная

Вопрос 3: Какие из перечисленных ниже устройств являются устройствами ввода

1. клавиатура
2. дискета
3. сканер
4. дисплей

Вопрос 4: Какие из перечисленных ниже устройств являются устройствами вывода

1. жесткий диск
2. дискета
3. дисплей
4. принтер

Вопрос 5: Какие из перечисленных ниже устройств являются устройствами хранения информации

1. диск
2. дискета
3. сканер
4. принтер

Вопрос 6: Обработку данных производит:

1. процессор
2. жесткий диск
3. сервер
4. сканер

Вопрос 7: При стандартных установках Windows одинарным щелчком левой кнопкой мыши можно:

1. выделить объект
2. установить текущее положение указателя ввода информации
3. выделить слово в текстовом документе

4. отказаться от выбранной команды

Вопрос 8: При стандартных установках Windows двойным щелчком левой кнопкой мыши можно:

1. выделить объект
2. открыть объект
3. выделить слово в текстовом документе
4. установить текущее положение указателя ввода информации

Вопрос 9: При стандартных установках Windows одинарным щелчком правой кнопкой мыши можно:

1. вызвать контекстное меню
2. открыть объект
3. выделить слово в текстовом документе
4. установить текущее положение указателя ввода информации

Вопрос 10: Содержимое контекстного меню зависит от

1. состояния здоровья пользователя
2. места расположения указателя мыши в момент щелчка правой кнопки
3. числа открытых на рабочем столе окон
4. размера выделенной области

Вопрос 11: Какое из устройств наиболее отрицательно влияет на здоровье человека

1. устройство чтения компакт-диска
2. аудио-колонки
3. дисплей
4. жесткий диск

Вопрос 12: Понятие «Операционная система» означает:

1. комплекс программ, обеспечивающих работу компьютера
2. программа подготовки больных к сложным операциям
3. программа, обеспечивающая интерфейс: пользователь-компьютер
4. программа, обеспечивающая возможность разработки сложных документов

Вопрос 13: С точки зрения Пользователя компьютера файл (file) это –

1. единица хранения информации на устройстве
2. ящик для хранения инструкций по использованию инструкций
3. носитель информации
4. место хранения для нескольких документов

Вопрос 14: Понятие «Папка» означает:

1. элемент файловой системы
2. несколько файлов, хранящихся в одном месте
3. ящик для хранения инструкций
4. документ, хранящийся на компакт-диске

Вопрос 15: Папки могут содержать

1. только файлы
2. только папки
3. файлы и папки
4. Файлы и не более трех папок

Вопрос 16: Имя файла в файловой системе Windows может

1. иметь длину до 252 символов
2. использовать символы национального алфавита
3. содержать символы: точка, двоеточие, косая черта, звездочка, знак вопроса
4. начинаться с цифры

Вопрос 17: Расширение имени файла

1. сообщает о назначении файла
2. содержит сведения о числе обращений к файлу
3. указывается после имени и отделено от него символом "точка"
4. содержит сведения об авторе документа

Вопрос 18: при передаче документа на другой компьютер можно использовать:

1. главпочтамт
2. дискета, съемный жесткий диск
3. локальная сеть
4. почта Интернет

Вопрос 19: Для просмотра содержимого файловой системы используется:

1. "Мой компьютер"
2. "Проводник"
3. "проверка диска"
4. "сведения о системе"

Вопрос 20: Буфер обмена – это

1. область памяти компьютера, предназначенная для временного хранения информации о текущих настройках операционной системы.
2. область памяти компьютера, предназначенная для временного хранения информации от конкретного приложения для ее дальнейшего использования (вставки) в этом и только в этом приложении.
3. область памяти компьютера, предназначенная для временного хранения информации для использования в различных приложениях.
4. область в памяти компьютера, куда помещаются копии объектов для временного хранения.
5. область памяти, выделяемая специально для хранения конфиденциальной информации.

Вопрос 21: В буфер обмена можно поместить

1. файл
2. папку со всеми включенными в нее объектами: файлами и папками
3. фрагмент текста
4. фрагмент рисунка

Вопрос 22: К помещению объекта в буфер обмена приводит операция:

1. выделить
2. вырезать
3. копировать
4. переместить

Вопрос 23: Для перевода дополнительного блока клавиатуры в цифровой режим нужно нажать клавишу или сочетание клавиш:

1. NumLock
2. CapsLock
3. этой частью клавиатуры лучше вообще не баловаться
4. Shift + CapsLock
5. Shift + NumLock
6. Tab

Вопрос 24: При отключении цифрового режима (NumLock)

1. компьютер не реагирует на нажатие клавиш дополнительной клавиатуры
2. дополнительная цифровая клавиатура работает как клавиши управления движением курсора
3. нажатие на любую клавишу дополнительной цифровой клавиатуры блокирует работу компьютера
4. дополнительная цифровая клавиатура работает как функциональная клавиатура
5. отключение режима NumLock не влияет на работу дополнительной цифровой клавиатуры

Вопрос 25: Для ввода заглавных букв нужно:

1. нажать на клавишу с изображением нужной буквы при прижатой клавише Shift
2. включить режим CapsLock и набрать нужные символы
3. сделать это невозможно
4. набрать нужную букву дважды
5. нажать на клавишу с изображением нужной буквы при прижатой клавише Ctrl

Вопрос 26: Рабочий стол – это:

1. место, куда установлен дисплей
2. подставка под клавиатуру
3. изображение на экране дисплея с размещенными на нем элементами управления
4. папка, хранящая документы пользователя.

Вопрос 27: Окно – это:

1. объект на Рабочем столе, ограниченный прямоугольной рамкой
2. экран монитора
3. группа объектов на экране монитора, ограниченных прямоугольными рамками.
4. серая полоса у края экрана монитора с размещенной на ней кнопкой ПУСК.

Вопрос 28: Увеличить размер окна до размера Рабочего стола можно

1. нажав на кнопку «Развернуть»
2. отбуксировать мышью одну из границ окна до размеров экрана
3. нажать на кнопку «Свернуть»
4. нажать на кнопку «Заккрыть»
5. дважды щелкнув мышью по строке заголовка (системной строке) окна

Вопрос 29: Панель задач – это

1. прижатая к какому-либо краю экрана (рабочего стола) полоса с отображенными на ней индикаторами, кнопками управления и значками активных приложений.
2. хаотично расположенные значки на экране
3. значок в левом верхнем углу окна приложения
4. верхняя строка окна приложения, содержащая, в частности, имя программы-приложения.

Вопрос 30: Если свернуть окно, то

1. прекратится выполнение программы-приложения
2. окна приложения освободят рабочий стол, но соответствующее им приложение будет активно, и значок его останется на панели задач
3. окна приложения освободят рабочий стол, но соответствующее им приложение будет временно приостановлено, хотя значок его останется на панели задач
4. соответствующее ему приложение будет временно приостановлено, хотя окна приложения не освободит рабочий стол

Вопрос 31: восстановить окно – значит

1. вернуть размер и положение на рабочем столе, которое было до "развертывания" или "свертывания"
2. продолжить работу остановленного приложения
3. продолжить работу программы после аварийного завершения
4. восстановить окно приложения после его завершения

Вопрос 32: Переместить окно на рабочем столе можно

1. захватив мышью его строку заголовка и отбуксировав в нужное место
2. последовательно изменяя его горизонтальные и вертикальные размеры
3. свернуть и развернуть окно несколько раз. Когда-нибудь оно займет нужную позицию на рабочем столе
4. это сделать нельзя. Окна - перемещаемые объекты.

Вопрос 33: Строка заголовка

1. содержит информацию об окне приложения и кнопки управления окном
2. строка специальных символов для служебных целей
3. содержит только имя обрабатываемого приложением объекта
4. показывает статистические данные об обрабатываемом в окне документе
5. содержит инструменты «прокрутки» документа в окне.

Вопрос 34: Меню окна приложения

1. состоит из доступных в приложении команд
2. состоит из пунктов, содержащих команды приложения
3. состоит из кнопок управления приложением
4. показывает статистические данные об обрабатываемом в окне документе
5. содержит инструменты «прокрутки» документа в окне.

Вопрос 35: Для работы с простыми текстовыми документами используется приложение

1. Блокнот

2. Адресная книга
3. Paint
4. Калькулятор
5. Проводник

Тест по теме «Табличный процессор MS Excel»

1. Microsoft Excel (MS Excel) – это...

- а) приложение Windows, предназначенное для работы с текстовыми документами;
- б) система управления информацией под контролем операционной системы Windows;
- в) программа, предназначенная для обработки электронных таблиц;
- г) программа, предназначенная для создания и редактирования на экране изображений.

2. Основным элементом электронных таблиц является:

- а) цифры; б) ячейки; в) данные; г) формулы.

3. Как называется документ в программе Excel?

- а) рабочая таблица; б) книга; в) страница; г) лист.

4. Рабочая книга табличного процессора состоит из:

- а) таблиц; б) строк и столбцов; в) листов.

5. Какое количество рабочих листов может содержать рабочая книга в MS Excel?

- а) 16; б) 3; в) от 1 до 65536; г) 256; д) это зависит от компьютера.

6. В MS Excel указание на отдельную ячейку таблицы, составленное из обозначения столбца и номера строки называют...

- а) результатом вычисления;
- б) формулой, введенной в ячейку;
- в) операндами;
- г) диапазоном;
- д) адресом ячейки.

7. Укажите правильный адрес ячейки.

- а) Г7 б) Р6 в) 7В г) нет правильного ответа.

8. Какие типы данных можно ввести в ячейки электронной таблицы

- а) числа и формулы; б) формулы и текст; в) числа, текст и формулы;
- г) числа и текст.

9. Строки электронной таблицы:

- а) именуется пользователем произвольным образом;
- б) обозначаются буквами русского алфавита;
- в) обозначаются буквами латинского алфавита;
- г) нумеруются.

10. Столбцы электронной таблицы:

- а) обозначаются буквами латинского алфавита;

- б) нумеруются;
- в) обозначаются буквами русского алфавита;
- г) именуются пользователем произвольным образом.

11. Электронная таблица MS Excel состоит из ...

- а) 24 строк и 16384 столбцов;
- б) 65536 строк 256 столбцов;
- в) 256 строк и 65536 столбцов;
- г) 16384 строк и 24 столбцов;
- д) 24 строк и 256 столбцов.

12. В MS Excel группу расположенных рядом и образующих прямоугольник ячеек можно назвать:

- а) листом;
- б) диапазоном;
- в) таблицей;
- г) сегментом;
- д) книгой;

13. В электронной таблице выделена группа ячеек A1:B3. Сколько ячеек входит в этот диапазон?

- а) 6;
- б) 5;
- в) 4;
- г) 3.

14. В MS Excel диапазон ячеек 3, 4, 5, 6, 7 в столбце С можно обозначить:

- а) C3:C7
- б) 3C:7C
- в) C3/C7
- г) C3C7
- д) C3;C7

15. 30 ячеек электронной таблицы содержится в диапазоне:

- а) E2:G11
- б) A15:D20
- в) C4:F9

16. Какой элемент является минимальным объектом электронной таблицы?

- а) лист
- б) ячейка
- в) столбец
- г) строка
- д) диапазон ячеек

17. В электронной таблице имя ячейки образуется:

- а) из имени столбца;
- б) из имени строки;
- в) из имени столбца и строки;
- г) произвольно.

18. Формула начинается с записи символа:

- а) \$
- б) ≡
- в) !
- г) @

19. В электронной таблице формула не может включать в себя:

- а) числа;
- б) имена ячеек;
- в) текст;
- г) знаки арифметических операций.

20. Укажите неправильную формулу:

- а) A2+B4
- б) =A1/C453
- в) =C245*M67
- г) =O89-K89

21. Результатом вычислений в ячейке C1 будет:

	A	B	C
1	5	=A1*3	=A1+B1

- а) 5
- б) 10
- в) 15
- г) 20

- 22. Для наглядного представления числовых данных можно использовать**
- а) набор чисел, выделенных в таблице;
 - б) графический объект WordArt;.
 - в) автофигуры;
 - г) диаграммы;
 - д) графические файлы.
- 23. Какие типы диаграмм позволяют строить табличные процессоры?**
- а) график, точечная, линейчатая, гистограмма, круговая;
 - б) коническая, плоская, поверхностная, усеченная;
 - в) гистограмма, график, локальное пересечение, аналитическая.
- 24. Какое из расширений присваивается документам Excel?**
- а) *.cdr. б) *.bmp. в) *.psx. г) *.txt. д) *.xls
- 25. При работе в электронной таблице MS Excel для чего предназначен  кнопка?**
- а) вычисление суммы;
 - б) построение диаграммы;
 - в) сортировка по возрастанию;
 - г) сортировка по убыванию;
 - д) вызов мастера функций.

Итоговое тестирование

1. Информационные технологии – это:

- а) сведения о ком-то или о чём-то, передаваемые в форме знаков или сигналов.
- б) технологии накопления, обработки и передачи информации с использованием определённых (технических) средств.
- в) процессы передачи, накопления и переработки информации в общении людей, в живых организмах, технических устройствах и жизни общества.
- г) система для работы с программами, файлами и оглавлениями данных на компьютере.

2. Первая ЭВМ называлась:

- а) ENIAC
- б) Macintosh
- в) Linux

3. За минимальную единицу измерения количества информации принято считать:

- а) Байт
- б) Килобит
- в) Бит

4. Функция периферийных устройств:

- а) хранение информации.
- б) обработка информации.
- в) ввод и вывод информации.

- d) управление работой компьютера по заданной программе.
- 5. Какое меню открывается одинарным щелчком правой кнопки мыши?**
- a) главное
 - b) вложенное (скрытое)
 - c) контекстное
- 6. Графические файлы имеют расширение:**
- a) .txt
 - b) .doc
 - c) .exe, .com
 - d) .xls
 - e) .bmp, .wmf
 - f) .mdb
- 7. Программа PowerPoint предназначена для**
- a) построения графиков и диаграмм
 - b) создания мультипликации
 - c) создания презентаций
 - d) работа с текстами
- 8. Документ в программе Excel называется**
- a) рабочей книгой
 - b) рабочим листом
 - c) таблицей
- 9. Изменить тип шрифта, размер и начертание в программе Microsoft Word можно с помощью:**
- a) панели инструментов «Главная»
 - b) панели инструментов «Форматирование»
 - c) панели «Макет»
- 10. Укажите правильную запись формул в MS Excel:**
- a) формула всегда начинается со знака равенства (=)
 - b) формула всегда начинается со знака звездочка (*)
 - c) формула всегда записывается в кавычках ("")
- 11. В каком блоке программы Scratch находится команда «спрятаться»?**
- a) Движение
 - b) Внешний вид
 - c) События
 - d) Управление
- 12. Буфер обмена служит для:**
- a) хранения информации об объектах, которые подлежат перемещению или копированию
 - b) перемещения информации
 - c) хранения информации, которая подлежит удалению
- 13. Оперативная память служит для:**
- a) временного хранения программ и данных
 - b) постоянного хранения программ и данных
 - c) для записи программ и данных на носители

14. Могут ли быть несколько окон активными одновременно?

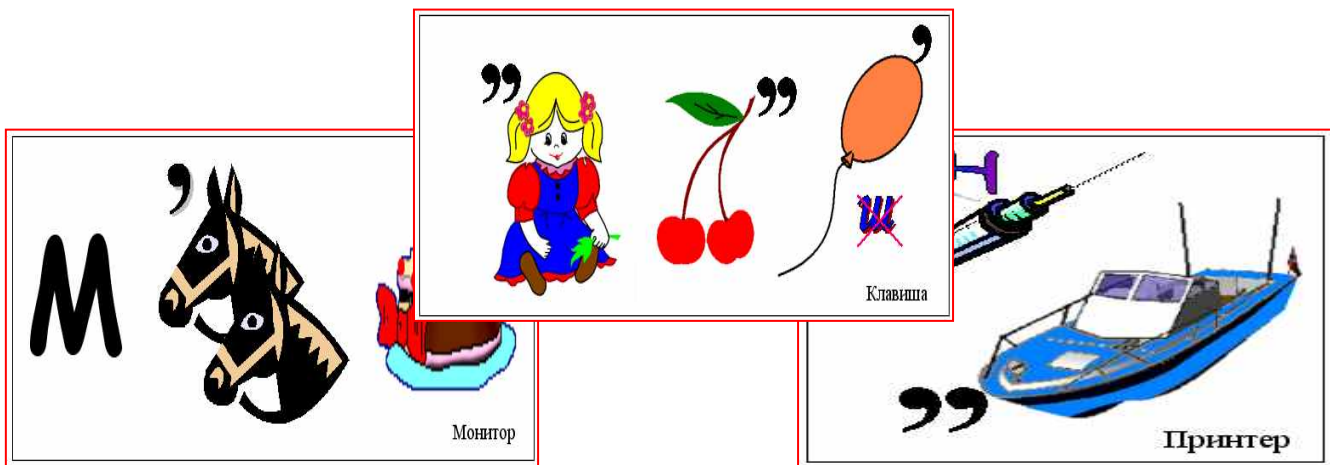
- a) да
- b) нет

15. Архивация файлов – это...

- a) объединение нескольких файлов
- b) разметка дисков на сектора и дорожки
- c) сжатие файлов

16. Web-страницы имеют расширение:

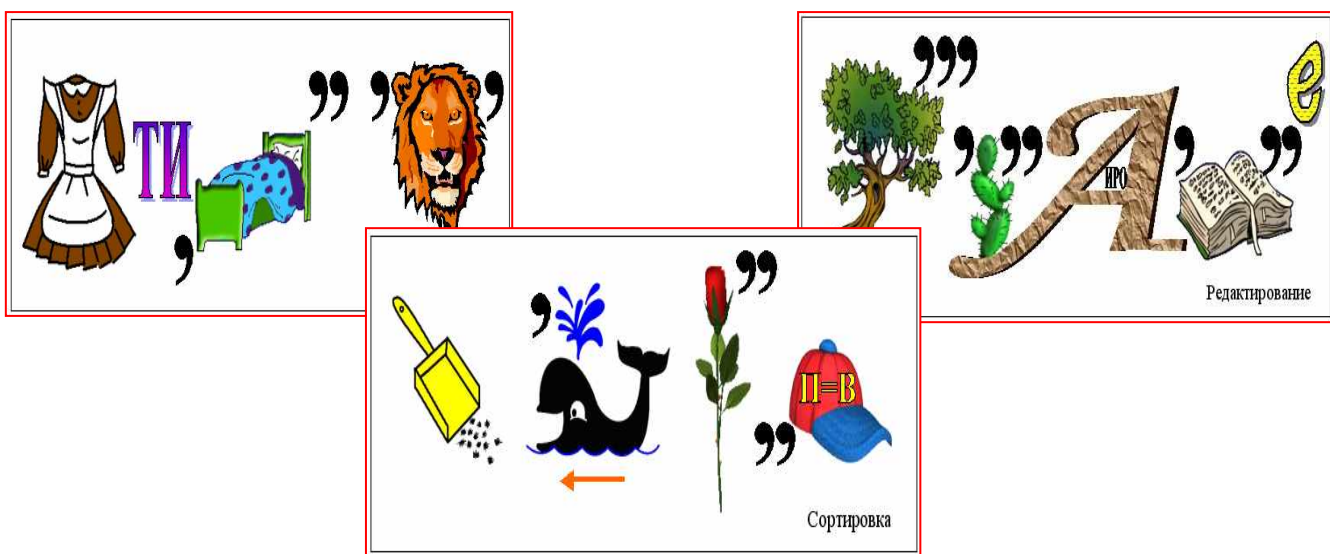
- a) .txt
- b) .bmp
- c) .html
- d) .doc



III.

Скажи - забуду. Покажи - запомню!

Занимательные ребусы для
изучения компьютерных терминов



Учиться можно только весело...
Чтобы переваривать знания,
Надо поглощать их с аппетитом.

А.Франс

Каким должно быть обучение детей, чтобы у них одновременно формировались знания, умения и навыки, отвечающие основным целям образования в области компьютерной техники, а также потребность в новых знаниях и заинтересованность в изучении данной дисциплины.

На мой взгляд, решение этих задач связано с использованием методов активного обучения, потому что эффективное изучение чего-либо – это не простое запоминание, а активная интеллектуальная деятельность обучающихся. Всем известно, что при традиционном изложении материала часть ребят перестанет активно работать. Если на занятии работает только преподаватель, а ребята пассивны, т.е. бездеятельны, безучастны, безразличны ко всему, что происходит в кружке, такое занятие не имеет никакой ценности.

Активные методы обучения изменяют роль обучающегося, превращая его из пассивного слушателя в активного участника учебного процесса. Активность учащегося проявляется в самостоятельном поиске средств и способов решения поставленной проблемы, в приобретении знаний, необходимых для выполнения практической задачи. Все это развивает стремление к знаниям.

Одним из методов активного обучения является использование всевозможных головоломок. К их числу относятся ребусы.

Основу ребусов составляют термины по компьютерной технике. Они дают возможность закреплять лексику, заставляют обучающихся рассуждать логически, развивают речь, воображение, творчество, зрительное внимание, умение мыслить нестандартно, укрепляют память, умение сосредотачиваться.

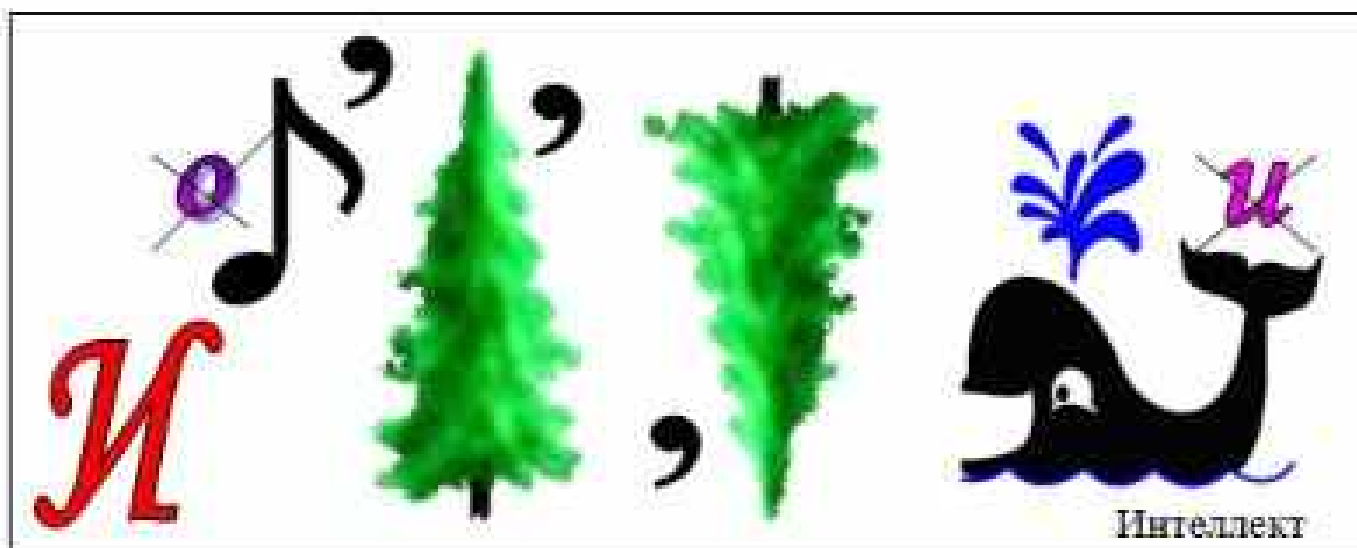
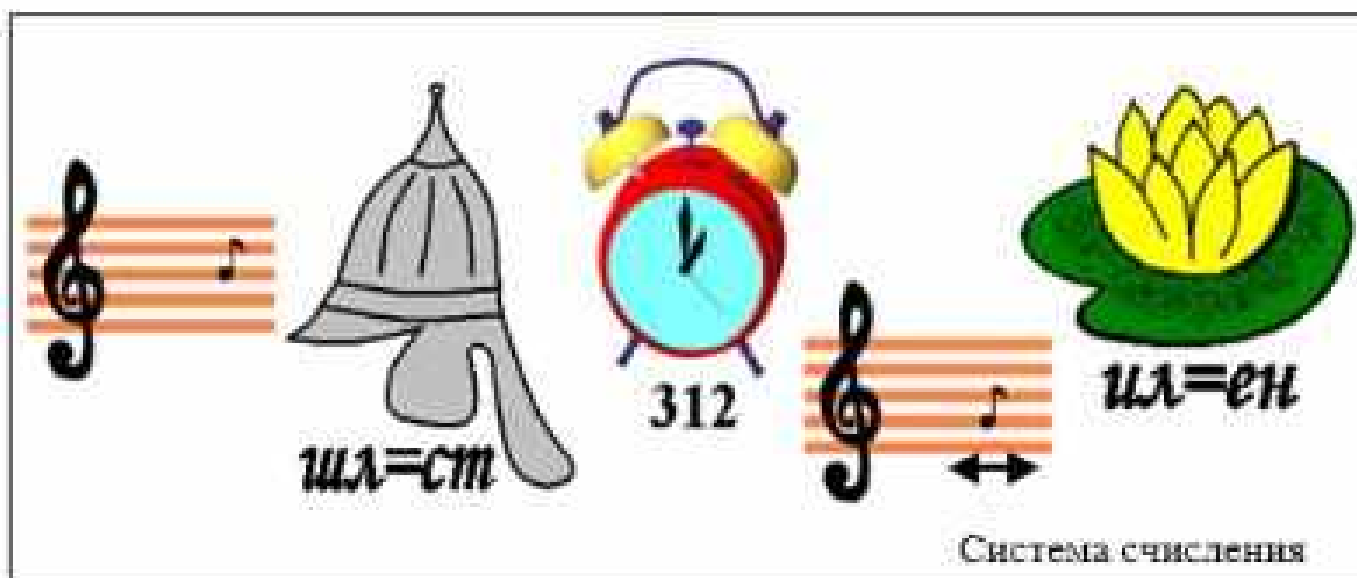
Польза ребусов заключается в необычном представлении терминов по компьютерной технике. Их можно решать в начале изучения новой темы: заинтриговать новым словом, а затем объяснить его смысл. Появившиеся таким образом термины, как правило, запоминаются лучше. Ребусы можно расшифровывать и при повторении, когда ребята сами объясняют смысл предложенного понятия.

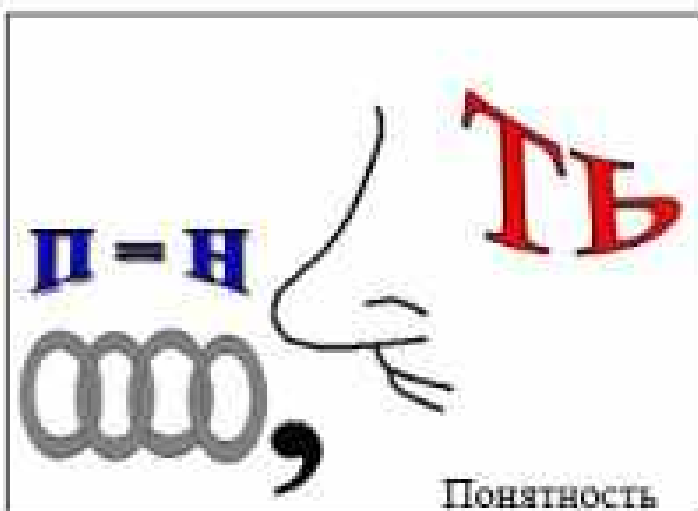
Помимо разгадывания ребусов, их можно еще и составлять. Составление ребусов – задача сложная и интересная как для обучающегося, так и для преподавателя. Для обучающихся – это возможность самовыражения, а для педагога – творческая лаборатория по изучению характера ребенка. По созданным рисункам можно проанализировать, что творится в данный момент в душе ребенка; эти наблюдения можно использовать в личностном подходе к обучающемуся, может быть они помогут преподавателю выявить какие-то новые качества своего воспитанника.

Как известно, более привлекательной считается работа, где есть соревновательный характер, где можно отличиться, проявить себя. И такую возможность дают ребусы.

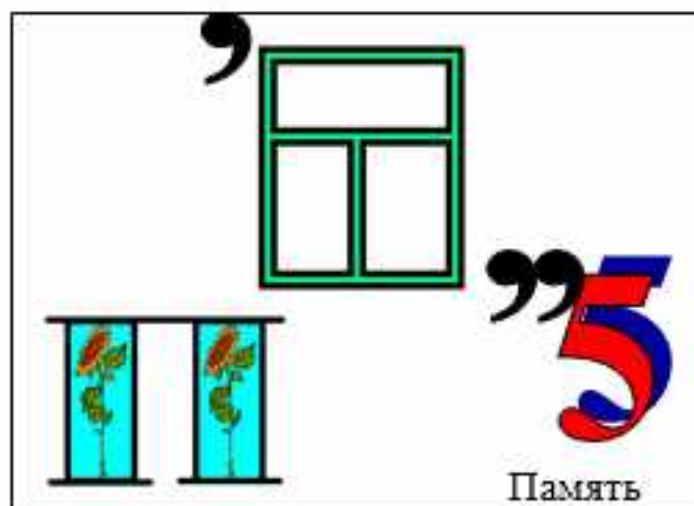
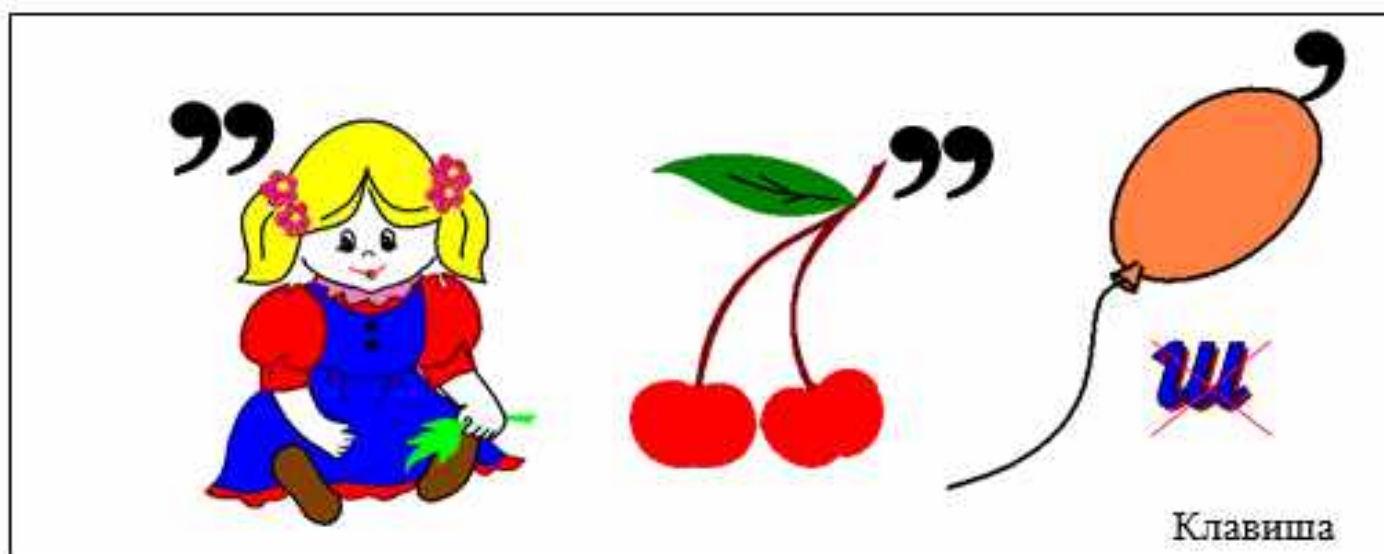
В данной методической разработке представлены учебные тематические ребусы, составленные мною совместно с ребятами. Эти ребусы я активно использую на различных этапах занятия по разнообразным темам в своей студии компьютерного творчества и предлагаю воспользоваться ими педагогам аналогичных детских творческих объединений.

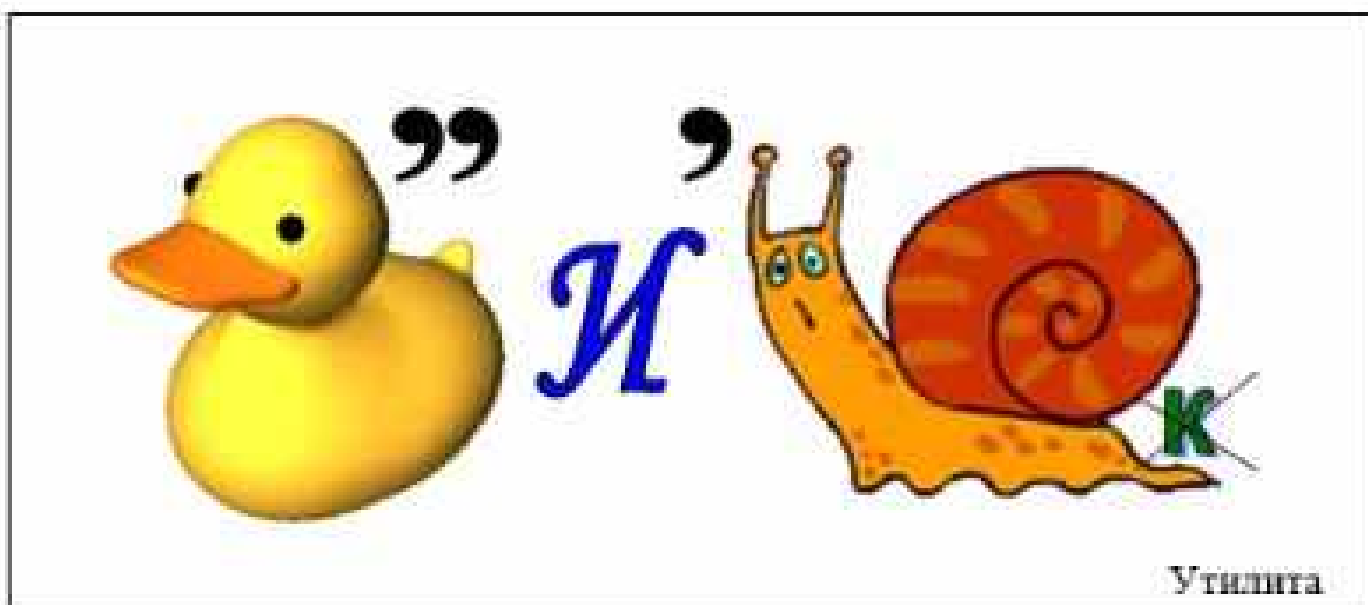
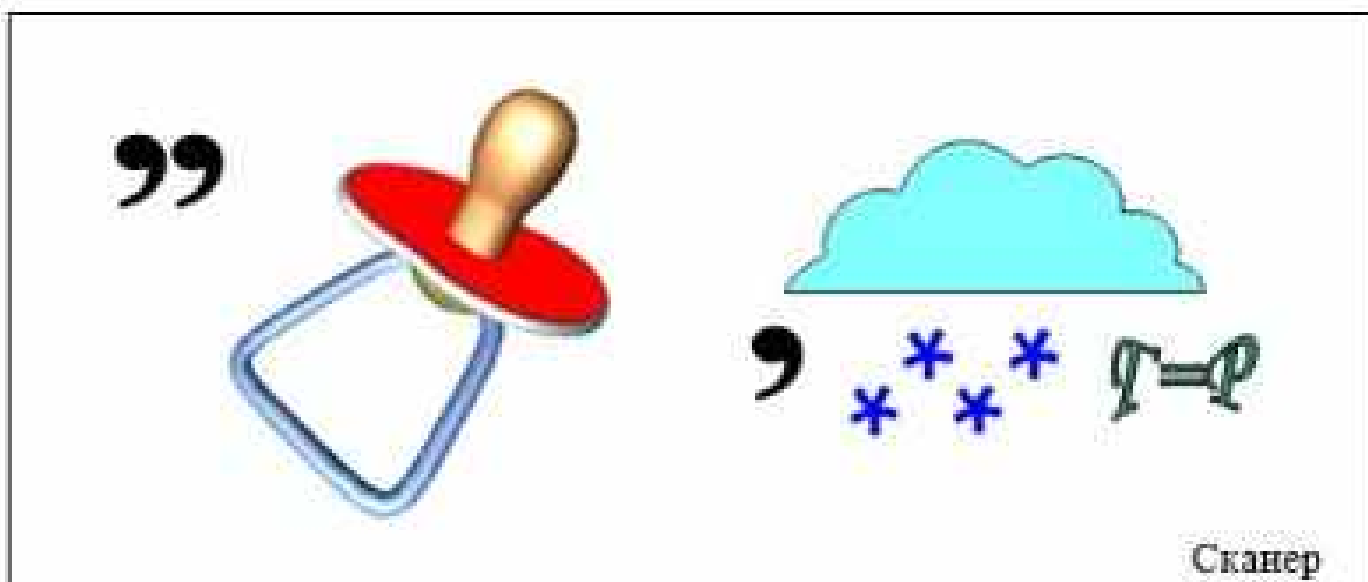
Информация и ее свойства





Устройства компьютера





М



Монитор



Принтер



7

Модем

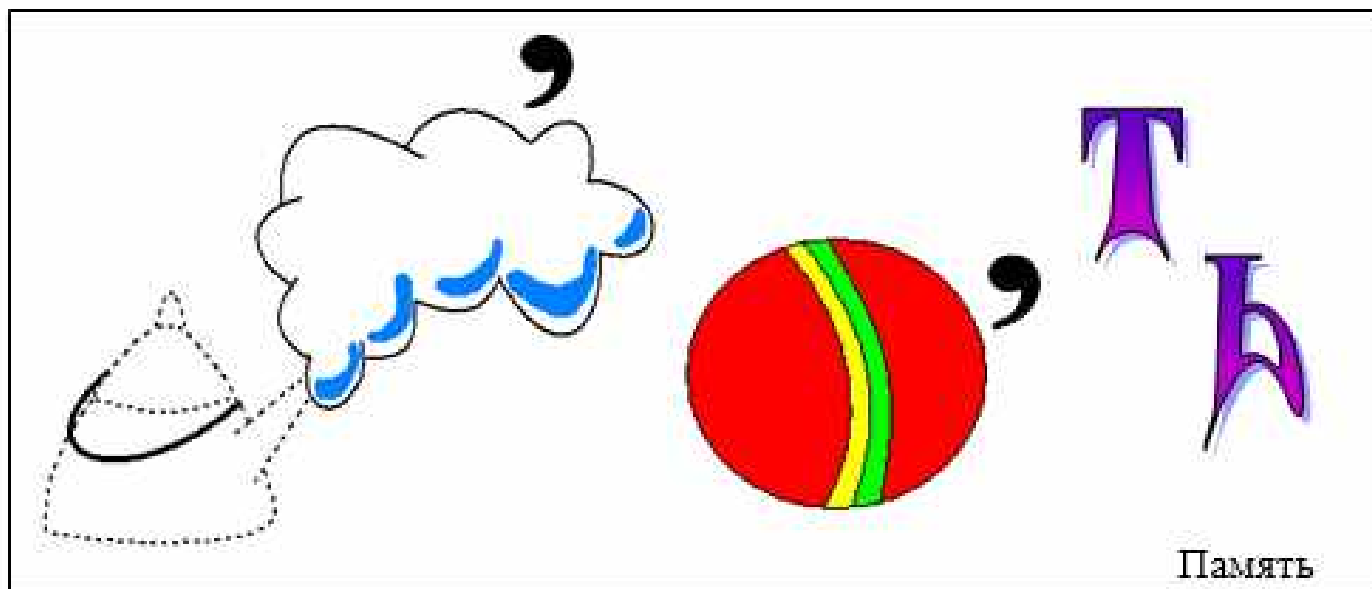
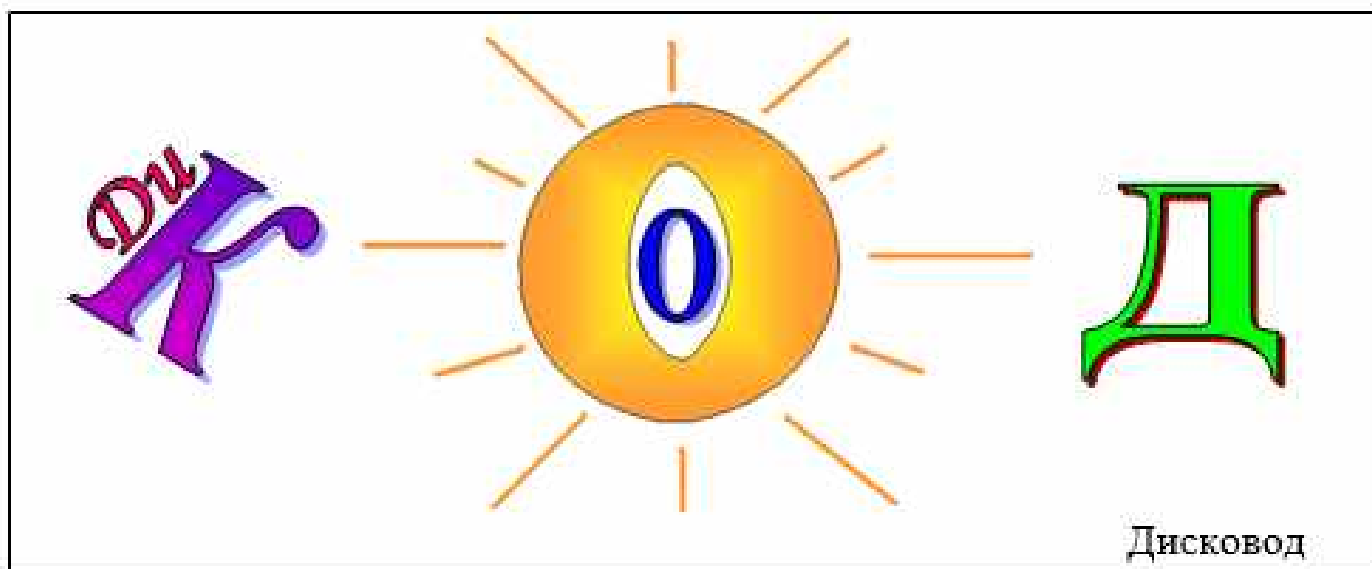
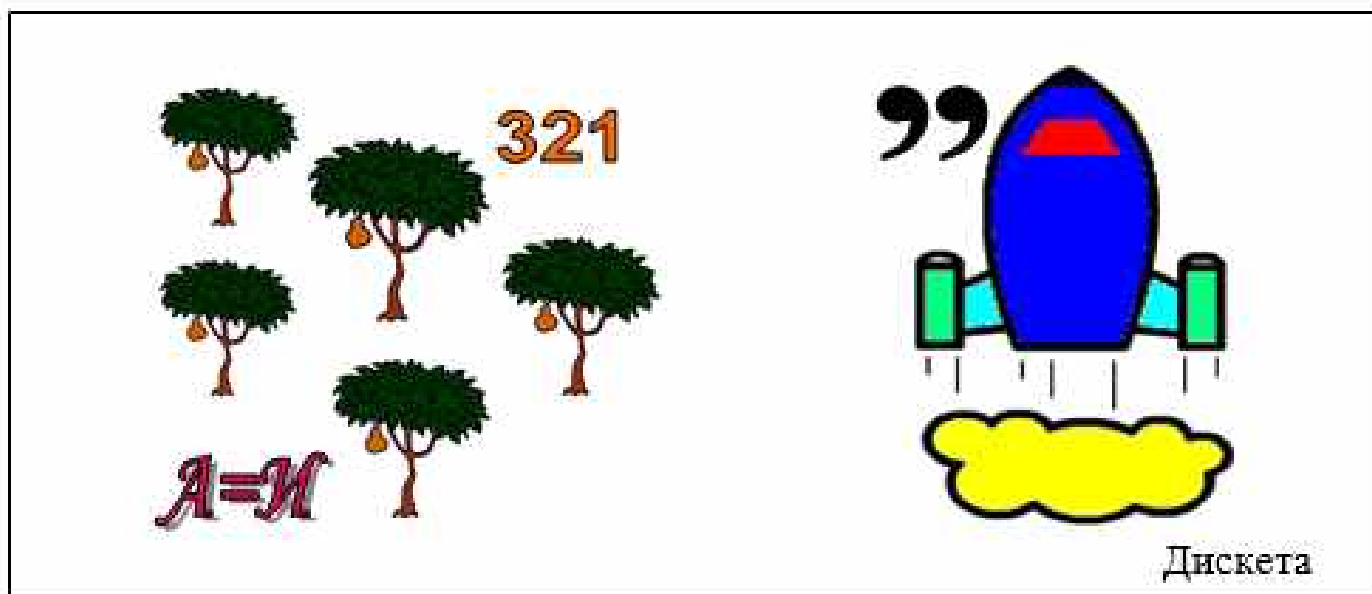


М



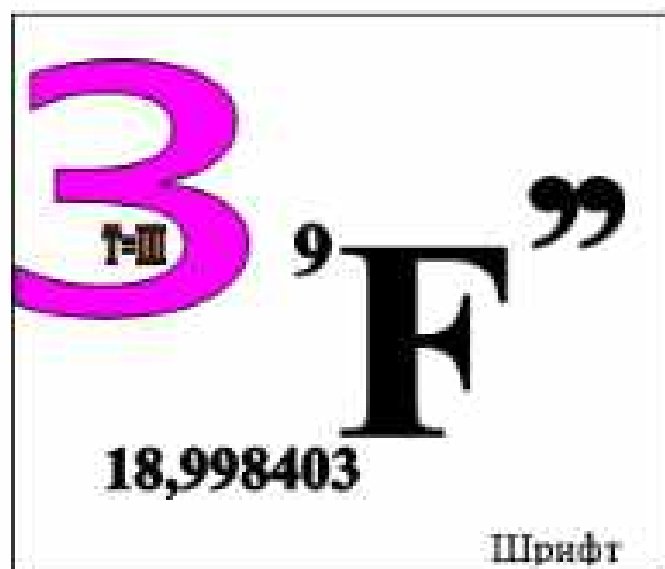
тер

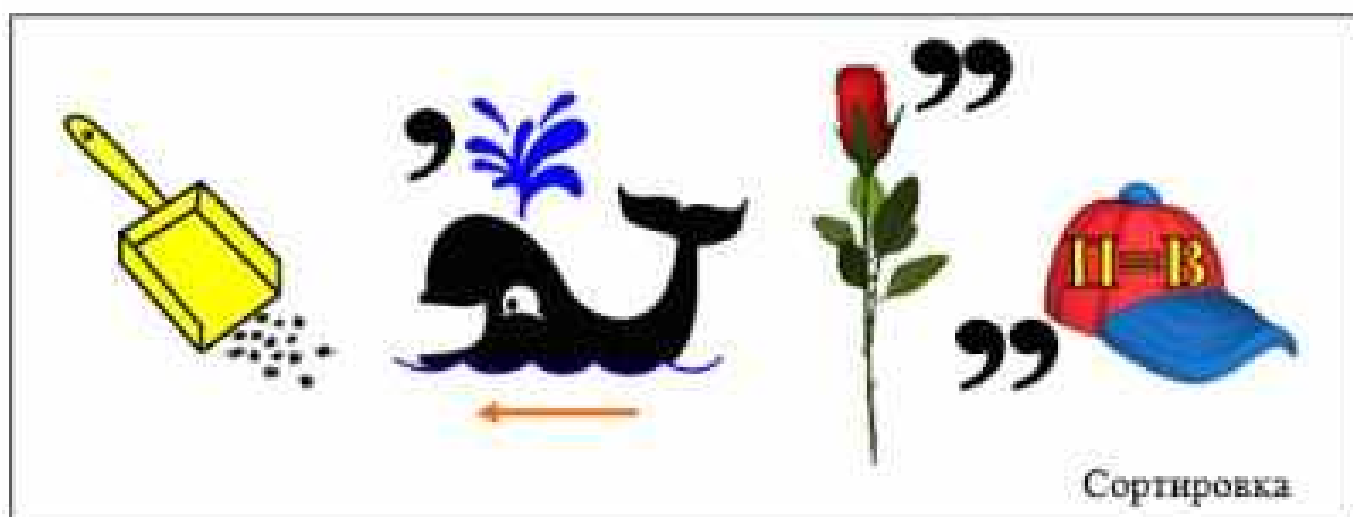
Компьютер



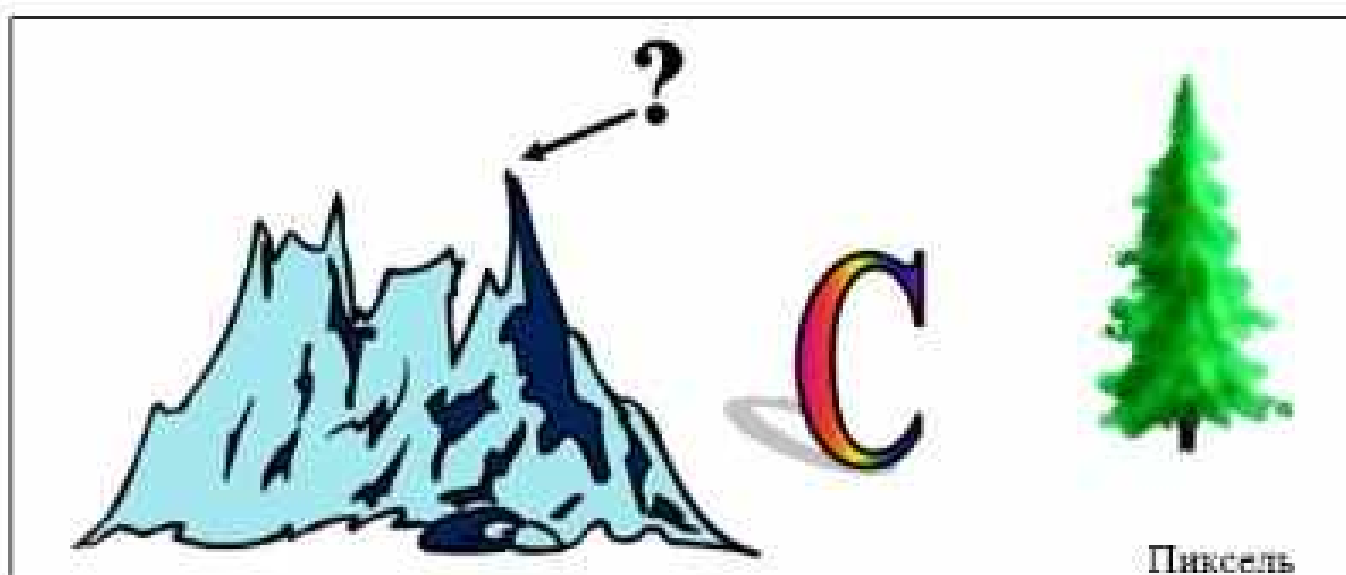
Текстовые редакторы

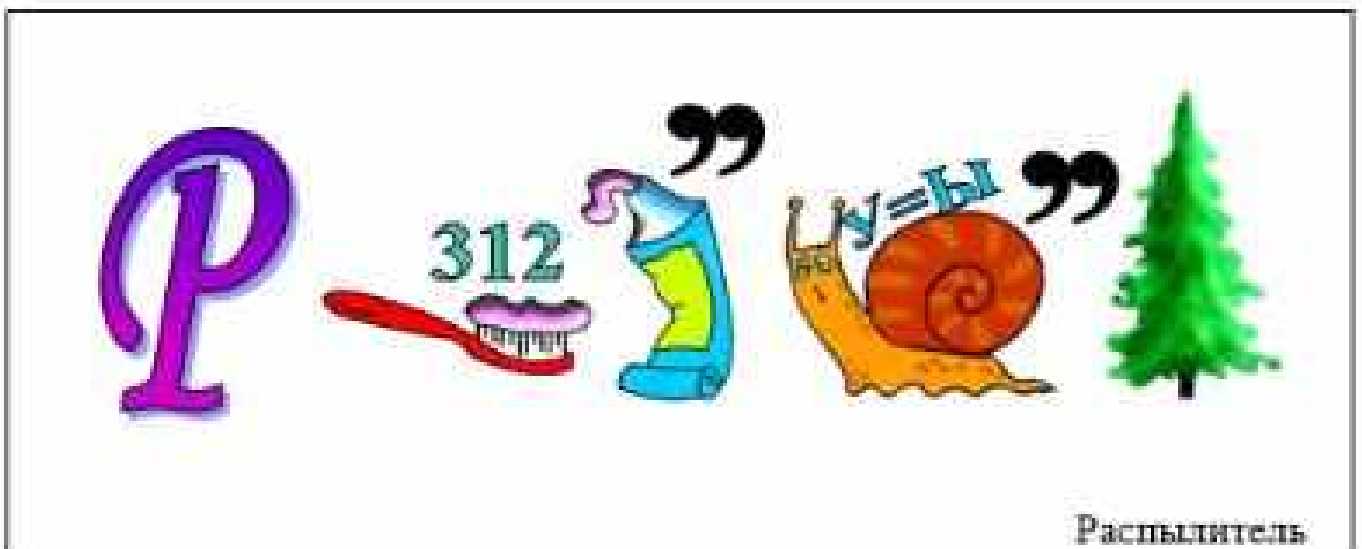
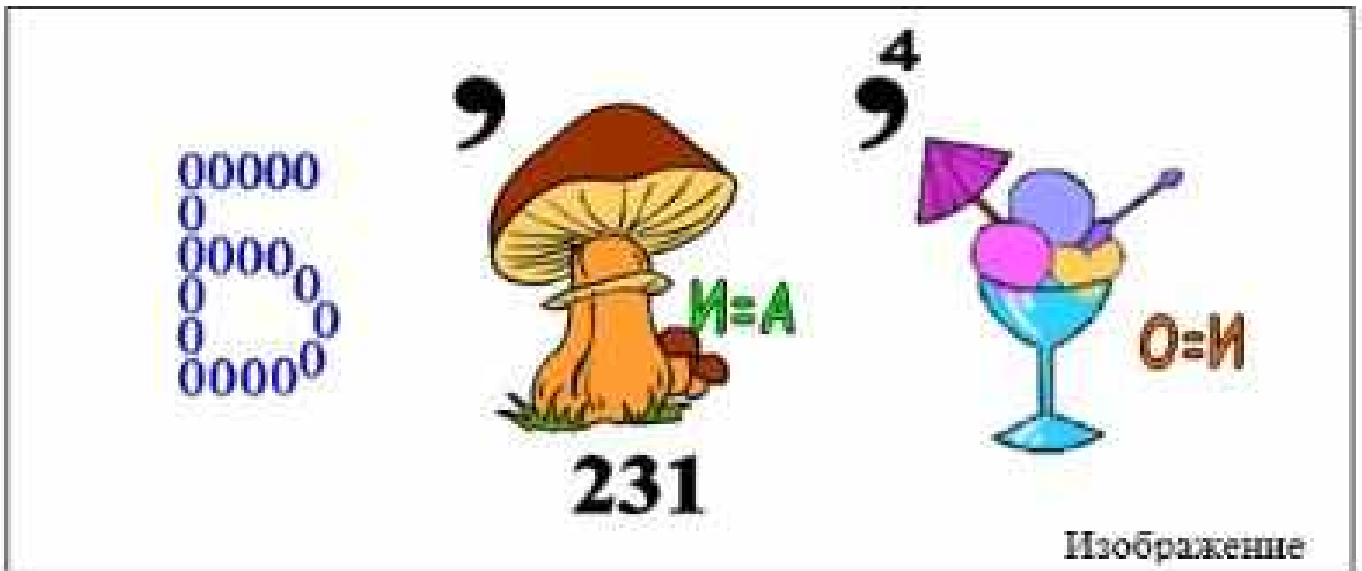
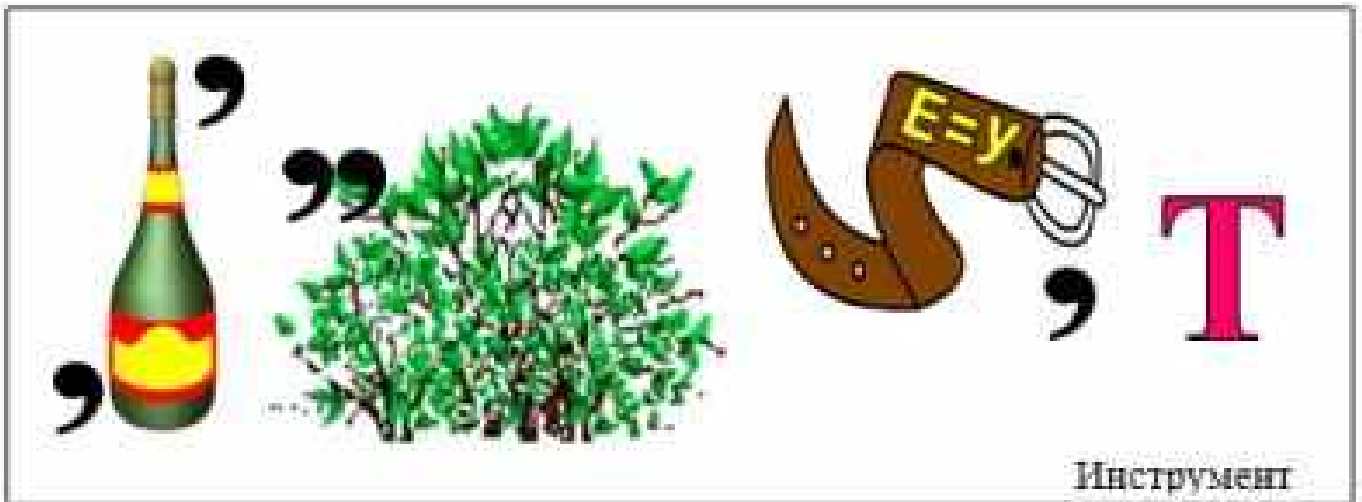




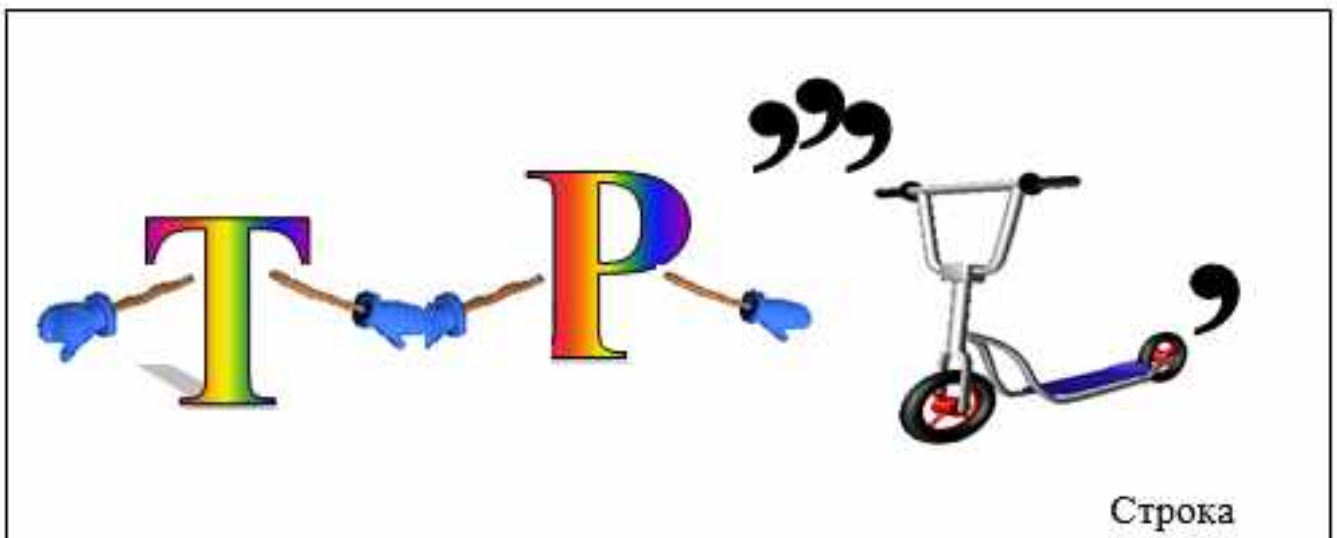
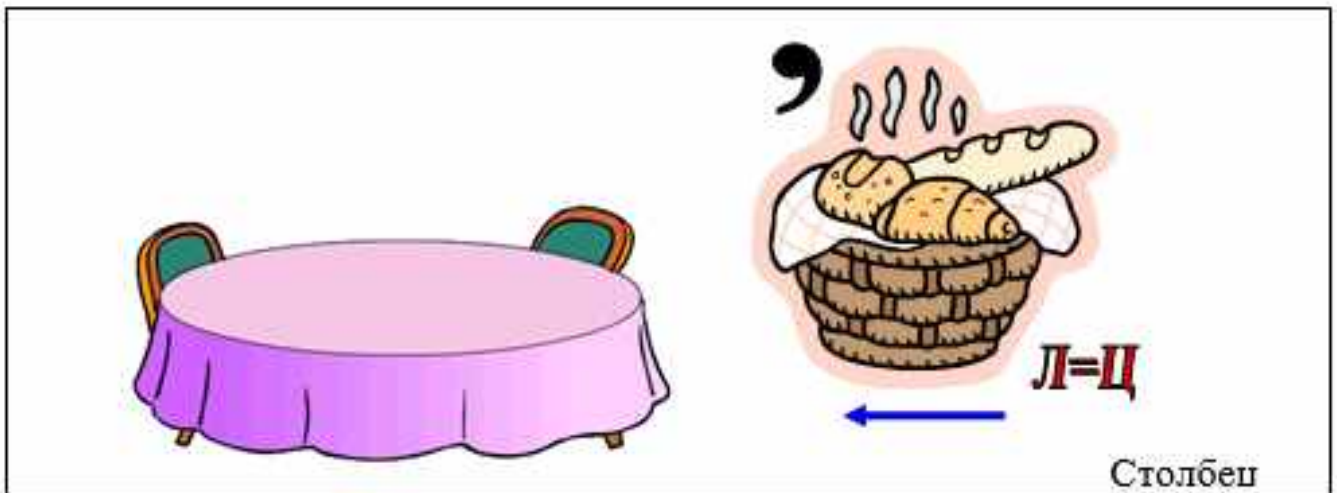


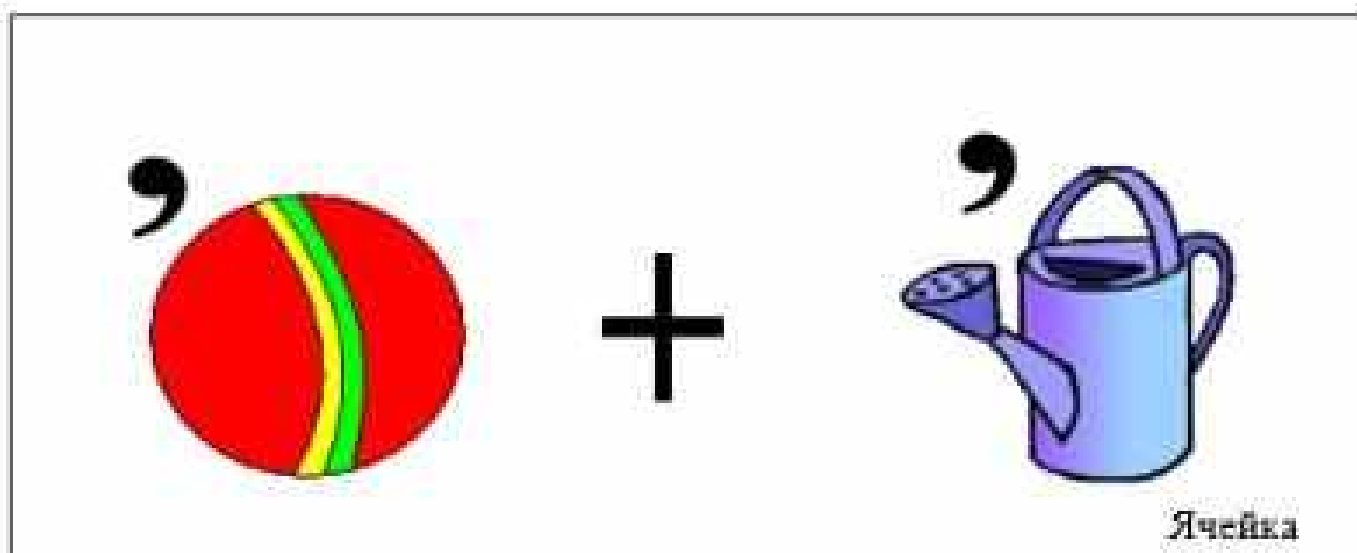
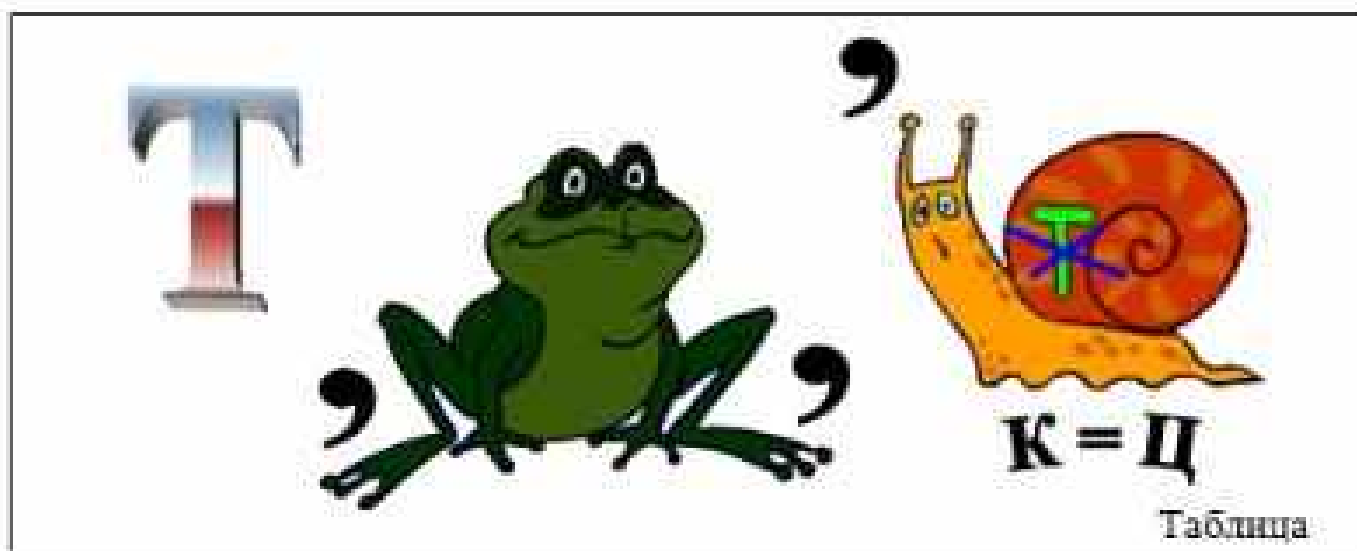
Графические редакторы



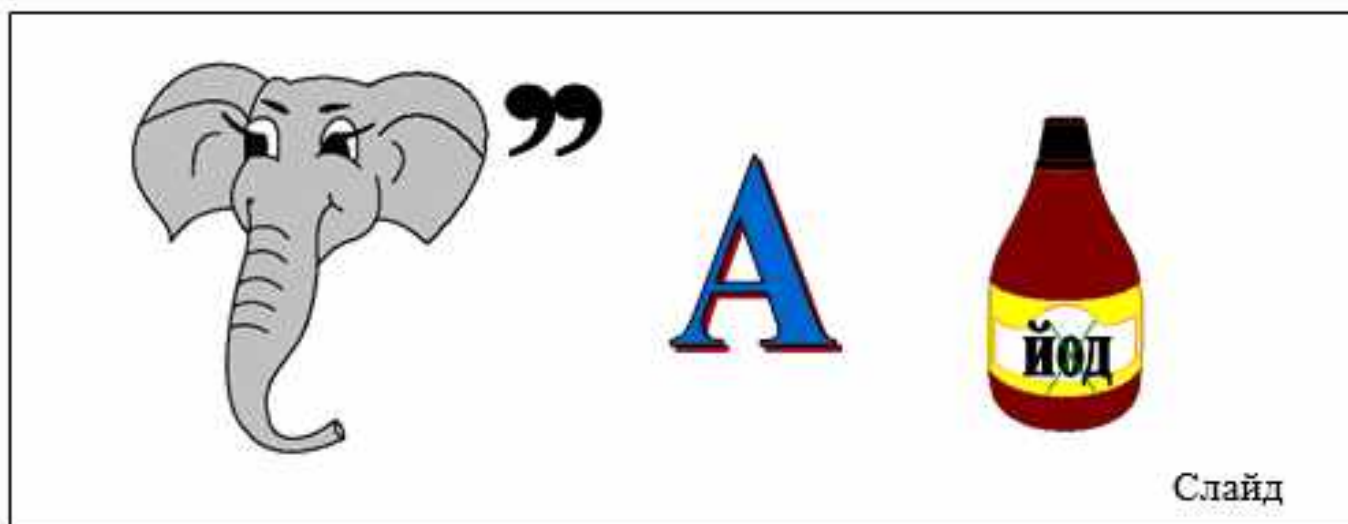
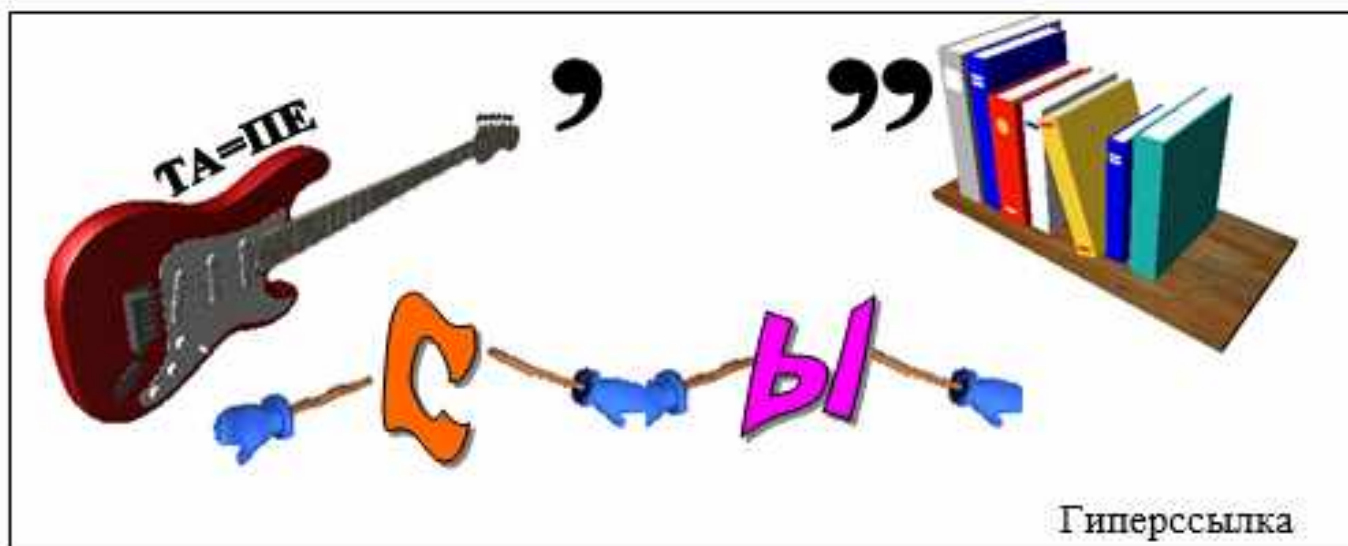
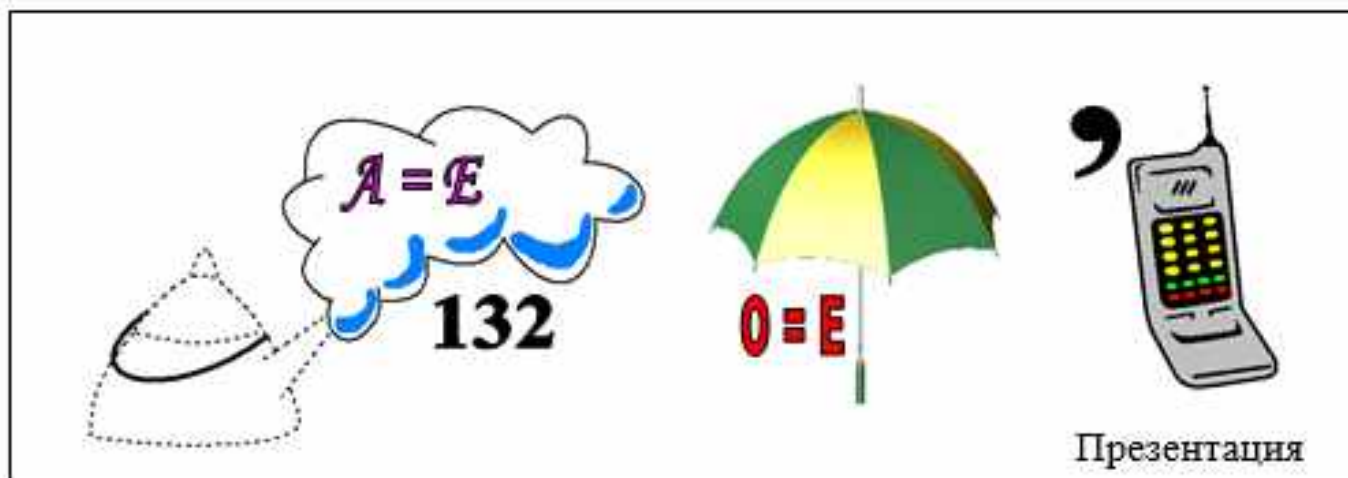


Электронные таблицы





Мастер презентаций



Алгоритм и его свойства





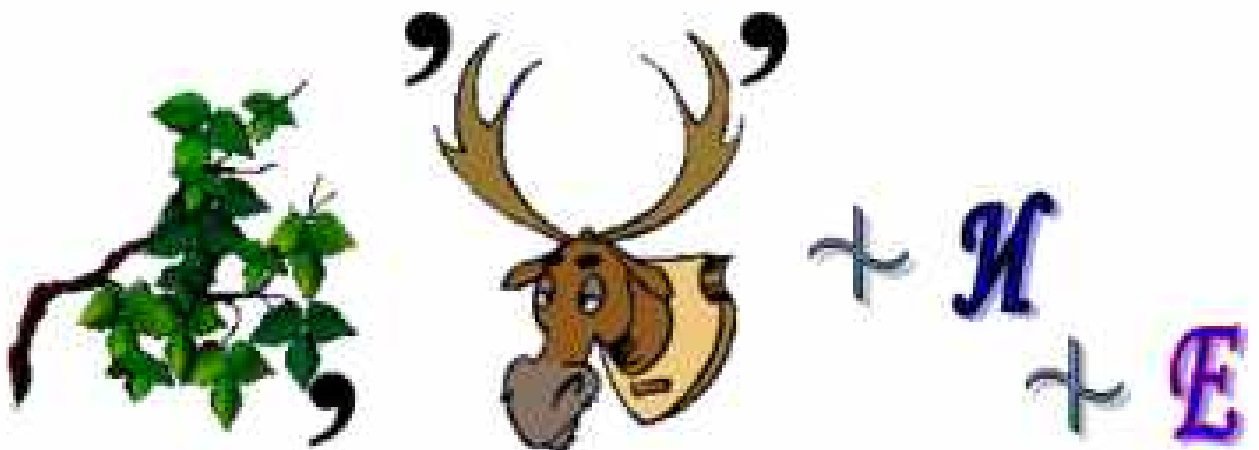
Алгоритм



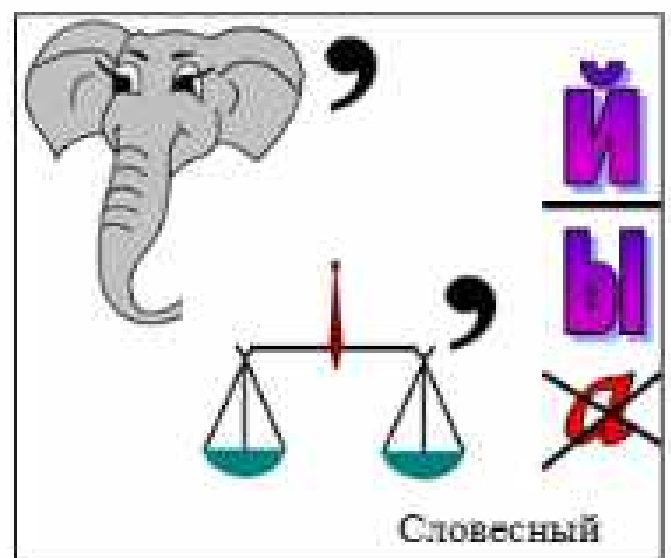
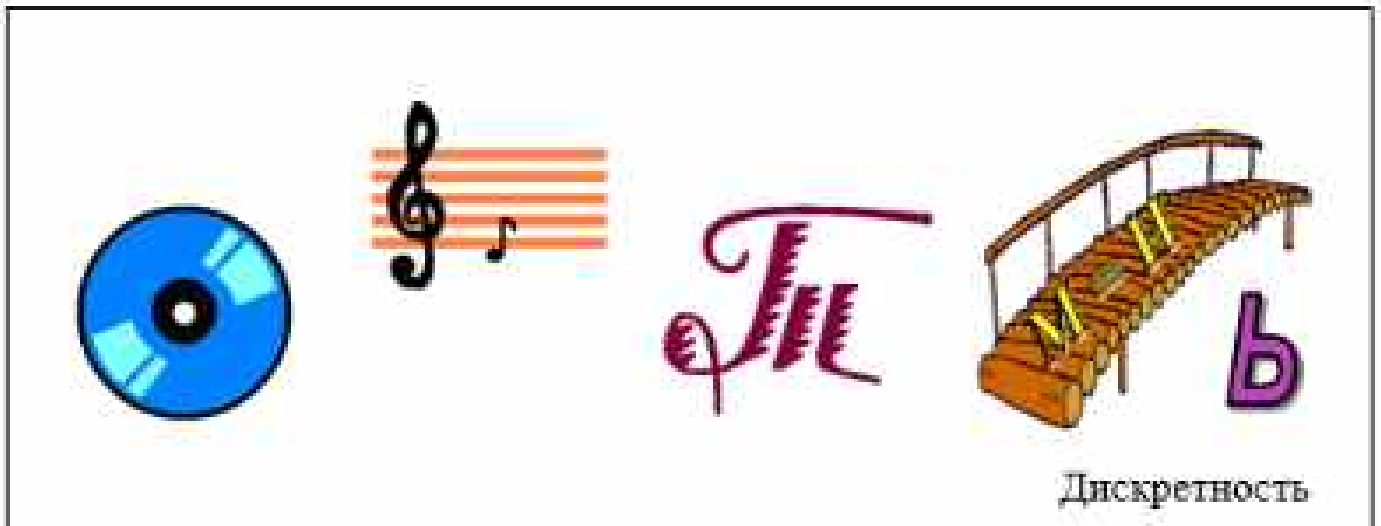
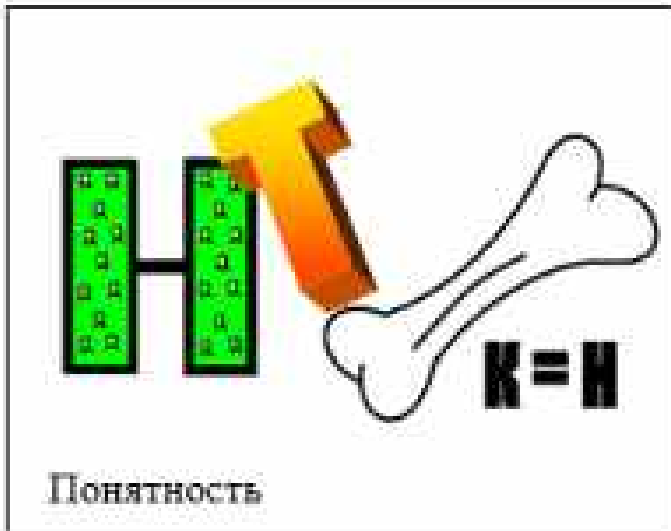
Формула



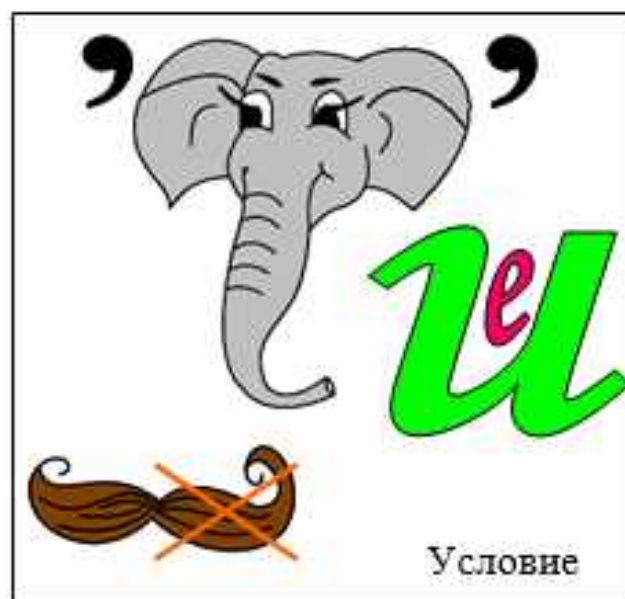
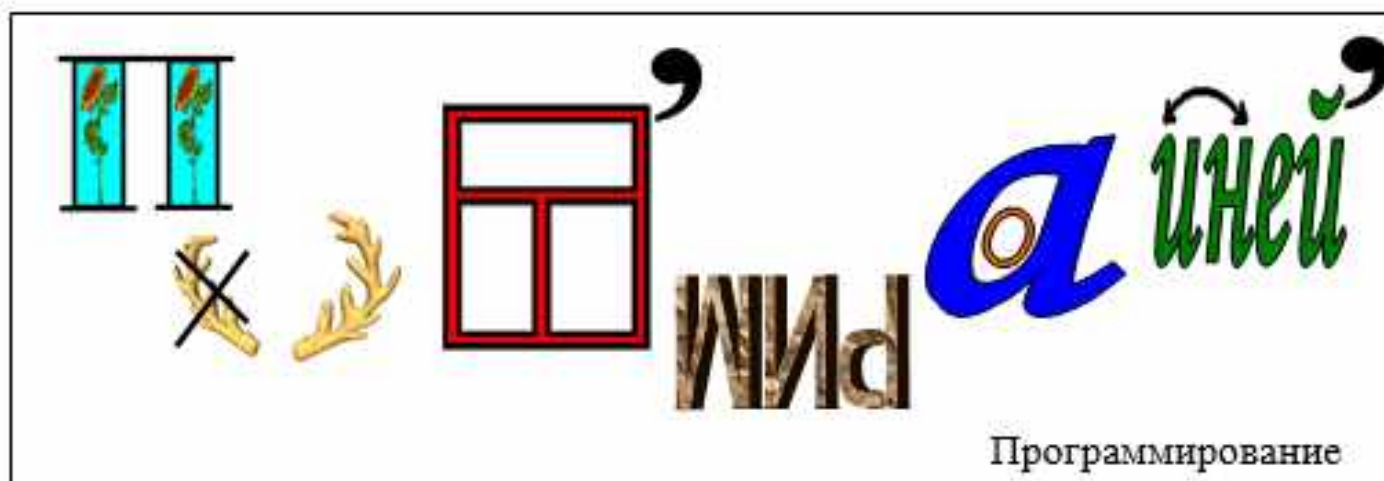
Оператор

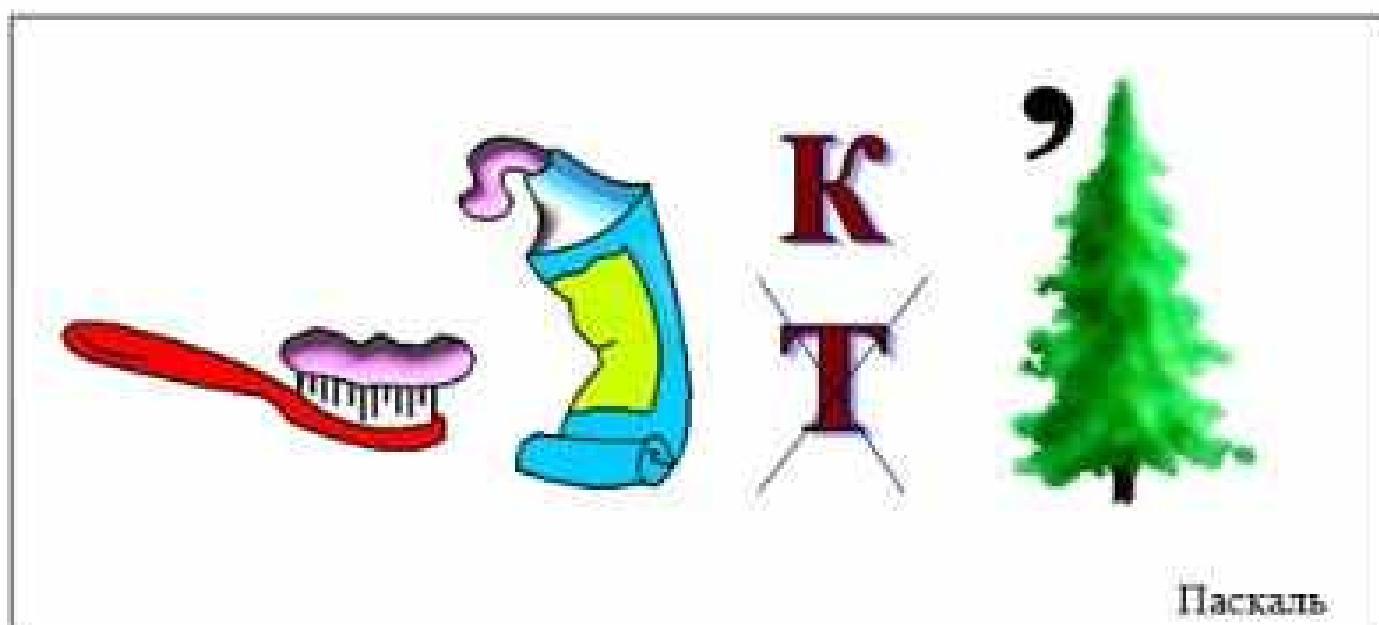


Ветвление



Основы программирования

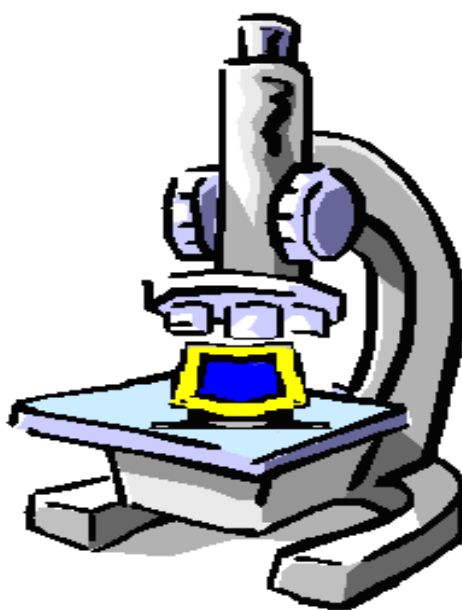




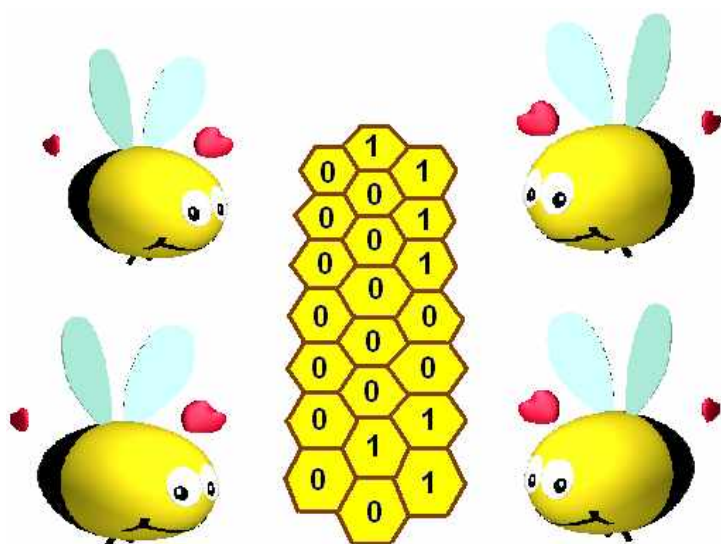
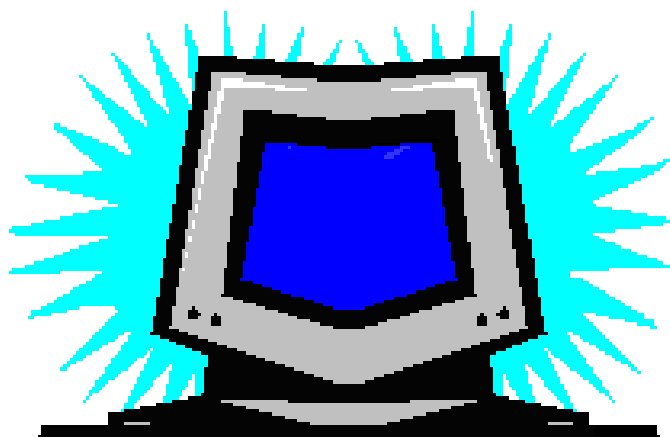
IV.

АНАТОМИЯ компьютера

Терминологический словарь



Он рисует, он считает,
 Проектирует заводы,
 Даже в космосе летает,
 И дает прогноз погоды.
 Миллионы вычислений
 Может сделать за минуту.
 Догадайся, что за гений?
 Ну конечно же – ... **КОМПЬЮТЕР!**

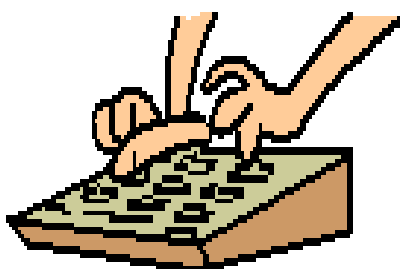


Здесь уютно, как в каюте
 Информация живет.
 Чудо-импульсы компьютер
 Сам сюда передает.
 И они гурьбой веселой
 Возникают там и тут,
 В **ПАМЯТЬ** импульсы, как пчелы,
 Информацию несут.
 Сохранится в этих сотах
 Все на долгие года.
 Человек забудет что-то,
 А компьютер никогда!

Мозг компьютера – **ПРОЦЕССОР**
 Как заправский эрудит
 Всем техническим процессом
 Он легко руководит.

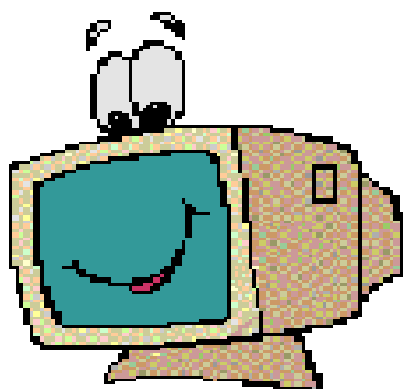
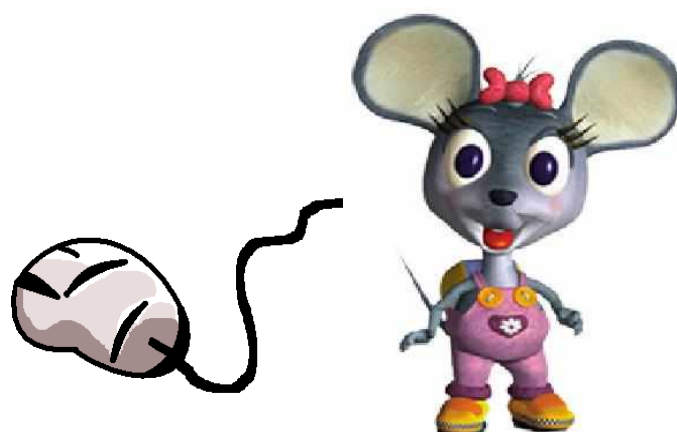


И ведет легко и быстро
Мой компьютер сложный счет
Он решенье программисту
На **ДИСПЛЕЕ** выдает.



Мы зря времени не тратим,
Нужно постараться нам:
На **КЛАВИАТУРЕ** с кнопками
Вводим информацию.

Конкурент клавиатуры
С серым хвостиком фигура.
Словно с сыром свой кусок
МЫШКА двигает курсор.



Что за странная машина
Так рычит, старается?
Это **ПРИНТЕР** на бумагу
Выдать труд пытается!

Раньше такого умного друга
 У школьников не было в нашей округе.
 Теперь в каждом доме, на каждом столе,
 Стоит он, помощник тебе, да и мне.
 Рисует, считает, хоть что вычисляет,
 А если захочешь, в игру поиграет.
 Он — ЭВМ. Это имя одно.
 А как по-другому зовем мы его?
(КОМПЬЮТЕР)



Это пластинка. Она небольшая.
 На ней сохранится картинка любая,
 И информацию разную тоже
 На эту пластинку записывать можно.
 Объем небольшой сохранится на ней.
 Захочешь считать, в дисковод сунь скорей.
 Зимой одним цветом и летом.
 Конечно же, это... **(ДИСКЕТА)**

Бывает струйный, лазерный бывает.
 Его всегда печатать заставляют.
 Он на бумагу распечатает что нужно.
 Печатник этот всем нам очень нужен. **(ПРИНТЕР)**



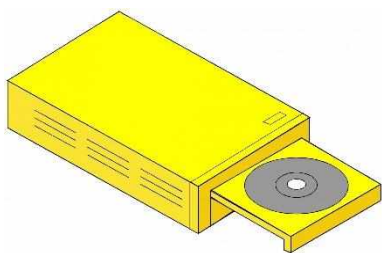
На компьютерном столе
 Помогает она мне.
 Колесиком и кнопкой
 Я управляю ловко. **(МЫШКА)**

Если я в игру играю,
 То на кнопки нажимаю.
 Кнопки, рычаги и хвостик...
 Догадались? Это... **(ДЖОЙСТИК)**



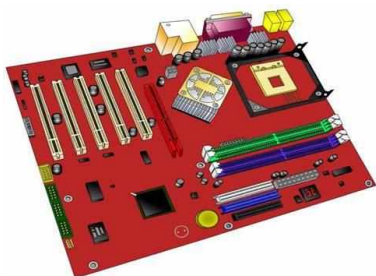
Компьютер будет молчалив,
 Коль нет с ним рядом дев таких.
 А если есть, он говорит,
 Поет, играет и пищит.
 Стоят над ним в сторонке
 Близняшки две —... **(КОЛОНКИ)**





Вставишь диск в него, и вот —
Заработал... **(ДИСКОВОД)**

Корпус компьютера. В нем то хранится,
Что компьютеру пригодится.
Корпус из пластика, стали, стекла,
В нем материнская плата жила,
А также процессор, ОЗУ, дисковод...
Что это за корпус, скажите, народ?
(СИСТЕМНЫЙ БЛОК)



Это пластина, на ней микросхемы,
Компьютерной компоненты системы.
Очень важна она! Очень, ребята!
Зовется она... **(МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА)**

Много кнопок, цифры, буквы,
«Enter», «Shift», «F2», «F5»,
На английском и на русском
Можно, дети, с ней писать.
Пальцами стучу по ней.
Кто она? Скажи скорей! **(КЛАВИАТУРА)**



Клавиатуру изучаю,
Где буквы, я запоминаю.
Я неуверенно и робко
Текст набирал и жал на... **(КНОПКИ)**

Не каждый совершить сумеет сам
Процесс создания компьютерных программ.
Искусство это тщательно планируем,
А сам процесс зовется... **(ПРОГРАММИРОВАНИЕМ)**



Он круглый и блестящий,
С пластинкою похож,
Но меньше он, изящней,
И современной все ж.
На нем хранится много
Всего, что ты захочешь.
Вот вставишь в дисковод его,
Читаешь все, что хочешь. **(ДИСК)**

С помощью такого устройства
Откопировать книгу можно.
Тексты, картинки любые
Станут с ним цифровыми. **(СКАНЕР)**



На нем информацию можно читать,
Картинки смотреть и в игры играть. **(МОНИТОР)**

В памяти компьютера
Она проживает.
Преобразовать
Изображение помогает.
В видеосигнал
Для монитора превращает.
Ты ее узнал?
Ну, как ее называют? **(ВИДЕОКАРТА)**

Всемирная сеть, иль, еще, паутина,
Найдешь в ней про все — про людей, про машины.
Каких только сведений разных в ней нет!
Зовется она, знаешь ты, ... **(ИНТЕРНЕТ)**

Это программа, с ней все вы знакомы.
Диски найдете у каждого дома.
С ней мы вступаем в процесс игровой,
Она называется просто — ... **(ИГРОЙ)**

На нем компьютерная мышка
Живет и ползает, глупышка.
Катать — задача не легка,
Коль на столе нет... **(КОВРИКА)**





Жесткий диск так называют.
Кто название отгадает?
Копятся данные в этом устройстве,
Запоминать — его главное свойство.
(ВИНЧЕСТЕР)

Если мой компьютер «заболеет»,
Вылечить его я сам сумею.
Не боюсь вредоносных программ,
Повредить ничего им не дам.
Как вредители те называются,
Что заразны и вмиг размножаются?
(ВИРУСЫ)



Указатель на экране
Буквам всем укажет место.
С ним работать легче станет,
Он — экранная пометка.
На экране видит взор,
Как мигает мне... **(КУРСОР)**

Он умен не по годам
И похож на чемодан.
(НОУТБУК)



v.

**Комплект
диагностических
и контрольных
материалов**

Упорядочить слова

1. Расположите приведенные слова в порядке увеличения так сказать "размеров соответствующих им элементов текста".

1. Слово.
2. Буква.
3. Абзац.
4. Документ.
5. Слог.
6. Предложение.

Ответ:

1. Буква.
2. Слог.
3. Слово.
4. Предложение.
5. Абзац.
6. Документ.

2. Расположите приведенные слова в порядке увеличения так сказать "размеров соответствующих им элементов".

1. Программа.
2. Оператор.
3. Процедура.
4. Знак операции.

Ответ:

1. Знак операций.
2. Оператор.
3. Процедура.
4. Программа.

3. Расположите приведенные слова в порядке увеличения размеров соответствующих им элементов компьютера.

1. Микросхема.
2. Системный блок.
3. Системная (материнская) плата.
4. Транзистор.

Ответ:

1. Транзистор.
2. Микросхема.
3. Системная (материнская) плата.
4. Системный блок.

Найти орфографическую ошибку

В некоторых из приведенных ниже слов и словосочетаний имеются орфографические ошибки. Найдите эти ошибки. Дайте определение найденным словам (словосочетаниям).

"Компьютерра", VisualBaisic, баннер, дизъюнкция, дискетта, дистиллятор, компелятор, курсор, латиница, микрасхема, основание, первокарта, перфалента, перфолента, пиктограма, програмист, процессор, система исчисления, сканнер, стриммер, таймер, террабайт, транслятор, энтерфейс.

Ошибочные и правильные написания:

Ошибочное слово	Правильное написание
VisualBaisic	VisualBasic
Дискетта	Дискета
Компелятор	Компилятор
Микрасхема	Микросхема
Первокарта	Перфокарта
Перфалента	Перфолента
Пиктограма	Пиктограмма
Програмист	Программист
Процесор	Процессор
Система исчисления	Система счисления
Сканнер	Сканер
Стриммер	Стример
Террабайт	Терабайт
Энтерфейс	Интерфейс

Определение терминов:

1. **VisualBasic** — язык программирования.
2. **Дискета** — гибкий магнитный диск (устройство внешней памяти).
3. **Интерфейс** — совокупность средств взаимодействия программы и пользователя.
4. **Компилятор** — программа для преобразования программ с одного языка программирования на другой (обычно — на язык машинных кодов).
5. **Микросхема** — несколько электронных устройств, размещенных на одной пластине (как правило, кремниевой) небольших размеров.
6. **Перфокарта и перфолента** — носители информации на ЭВМ первых поколений.
7. **Пиктограмма** — условное графическое обозначение объекта управления на экране.

8. **Программист** — специалист, разрабатывающий компьютерные программы.

9. **Процессор** — основное электронное устройство компьютера.

10. **Система счисления** — совокупность правил записи чисел.

11. **Сканер** — устройство ввода информации в компьютер

12. **Стример** — накопитель на магнитной ленте в картридже.

13. **Терабайт** — единица измерения количества информации.

"Несоответствующие" термины

Какие термины из перечисленных ниже не соответствуют с точки зрения информатики, устройства и работы компьютеров своему "прямому" смыслу:

восстановление,
расширение,
сортировка,
поиск,
выражение,
удаление,
запрещение,
разметка,
разрешение,
копирование,
приглашение,
программирование,
ограничение,
хранение,
обработка.

Ответы:

1) **выражение** (математическое или, в языке программирования Паскаль, логическое) — запись в правой части оператора присваивания (а не выражение лица и не выражение точки зрения);

2) **приглашение** — специальная комбинация символов в операционной системе DOS (а не обращение или письмо с просьбой явиться куда-нибудь или принять участие в чем-то);

3) **разрешение** — характеристика режима работы экрана (а не право на совершение чего-нибудь или документ, удостоверяющий такое право);

4) **расширение** — часть имени файла (а не увеличение ширины).

Ответ ищи в приведенном слове

В приведенных текстах некоторые идущие подряд буквы нескольких слов образуют термины, связанные с информатикой или с компьютерами. Найдите эти термины.

Искомые слова — основные понятия баз данных

1. Когда командир вошел в штаб, лица у присутствовавших там офицеров были очень уставшими.

Ответ: таблица (шТАБ, ЛИЦА).

2. В Англии движение левостороннее, то есть автомобили ездят по левой полосе дороги.

Ответ: поле (ПО ЛЕвой).

3. Профессор сидел за письменным столом и что-то читал.

Ответ: запись (ЗА ПИСЬменным).

4. Он совершенно забыл о том, что Роза просила его купить молоко.

Ответ: запрос (РоЗАПРОСИла).

5. Так вот, четными являются числа, остаток от деления которых на 2 равен нулю.

Ответ: отчет (вОТ, ЧЕТными).

6. Несмотря на то, что на перекрестке работал светофор, машины часто образовывали на нем заторы.

Ответ: форма (светоФОР, МАшины).

7. Как выяснили сотрудники милиции, мак рос у него на дальнем огороде.

Ответ: макрос (МАК РОС).

Искомые слова — основные понятия, используемые в электронных таблицах

1. Несмотря на то, что в редакторе был установлен небольшой масштаб, лица на изображении можно было различить.

Ответ: таблица (масшТАБ, ЛИЦА).

2. Когда приехал весь оркестр, оказалось, что музыкантов более 30 человек.

Ответ: строка (оркеСТР, ОКАзалось).

3. Объявление висело на столбе целый день, пока его не сняли.

Ответ: столбец (СТОЛБЕ Целый).

4. Он спросил: "Мария, чей кабриолет стоит на той стороне улицы?"

Ответ: ячейка (МариЯ, ЧЕЙ КАбриолет).

5. Этот кадр, естественно, оказался испорченным.

Ответ: адрес (КАДР, ЕСтественно).

6. Надев военную форму, Лавочкин стал выглядеть совсем по-другому.

Ответ: формула (ФОРМУ, ЛАвочкин).

Искомые слова — разные понятия, связанные с информатикой

1. Его политический курс ориентировался на либеральные идеи.

Ответ: курсор (КУРС Ориентировался).

2. "На Федора зря думаешь", — сказала Настя.

Ответ: разряд (ФедоРА ЗРЯ Думаешь).

3. Мы начали с ним разговор о ботанике, а закончили — о политике.

Ответ: робот (разговоР О БОТанике).

4. На форуме было много украинцев и русских — выходцев из бывшего Советского Союза.

Ответ: вирус (украинцеВ И РУСских).

5. Из всех своих пасек Торобов выделял одну - расположенную в северной части участка.

Ответ: сектор (паСЕКТОРобов).

6. Порядок у Менташина в квартире был не ахти какой.

Ответ: документ (ПорядОК У МЕНТашина)

7. Пересчитав кур, Сиволобов обнаружил, что двух не хватает.

Ответ: курсив (КУР, СИВолюбов).

8. Для Остапа роль эта оказалась довольно легкой.

Ответ: пароль (ОстаПА РОЛЬ).

9. Между ними завязался оживленный диалог, и, казалось, все обойдется.

Ответ: логика (диаЛОГ, И, КАзалось).

10. И только уже будучи на пароме, Нюра вспомнила об этом.

Ответ: меню (пароМЕ, НЮра).

11. А поскольку слово *помещик* по-местному — *бай*, то Салима все так и называли.

Ответ: байт (БАЙ, То).

12. Только после этого Митя понял, где находится на диске так называемая "таблица размещения файлов".

Ответ: дискета (ДИСКЕ ТА).

Примечание. Можно также предложить учащимся прокомментировать найденные термины.

1. **Курсор** — указатель места на экране.

2. **Разряд** — позиция в записи числа.

3. **Робот** — управляемая по программе и имитирующая действия человека машина.

4. **Вирус** — программа, обладающая способностью к самовоспроизведению.

5. **Сектор** — участок дорожки магнитного диска.

6. **Документ** — результат работы пользователя с текстовым редактором.

7. **Курсив** — шрифт наклонного начертания.

8. **Пароль** — секретное слово.

9. **Логика** — наука о законах и формах мышления.

10. **Меню** — изображаемый на экране список вариантов, из которых пользователь выбирает необходимый вариант.

11. **Байт** — единица измерения количества информации.

12. **Дискета** — гибкий магнитный диск.

Имена собственные

Задание может предъявляться учащимся в одном из трех уровней сложности.

Уровень 1

Вы, конечно, знаете, что именами собственными в русском языке называют слова, обозначающие имена и фамилии людей, названия стран и городов и т.п. Назовите применяемые в информатике понятия, в которых используются имена собственные. Прокомментируйте эти понятия, в т.ч. расскажите о людях, чьи имена и фамилии фигурируют в них.

Возможные ответы: азбука Морзе, алгоритм Евклида, арифмометр Однера, законы де Моргана, палочки Непера, принципы фон Неймана, программа Norton Commander, схема Горнера, язык программирования Ада, язык программирования Паскаль.

1. Азбука Морзе — система кодирования символов для передачи их по телеграфу, в которой используются два символа — точка и тире, предложена американским ученым Сэмюэлем Морзе.

2. Алгоритм Евклида — алгоритм нахождения наибольшего общего делителя двух натуральных чисел, разработан древнегреческим математиком Евклидом около 300 г. до н.э.

3. Арифмометр Однера — механическое вычислительное устройство, на котором можно проводить четыре арифметических действия с многозначными числами. Изобретено в конце XIX века русским инженером Вильгодтом Однером.

4. Законы де Моргана — законы алгебры логики, названные в честь Огастеса (Августуса) де Моргана, шотландского математика и логика, изложившего (независимо от Дж. Буля) элементы алгебры логики.

5. Палочки Непера — палочки (дощечки) с нанесенными на них цифрами, позволяющие проводить умножение многозначных чисел на однозначное, предложены Джоном Непером, шотландским бароном в XVII веке.

6. Принципы фон Неймана — основные принципы устройства и функционирования электронно-вычислительных машин, сформулированы Джоном фон Нейманом, американским математиком.

7. Программа Norton Commander — программа-оболочка для операционной системы DOS, облегчающая выполнение основных команд этой системы. Названа в честь американского программиста Питера Нортон (Peter Norton). Современными аналогами программы Norton Commander являются программы Windows Commander и FAR Manager.

8. Схема Горнера — способ вычисления значения многочлена без использования операции возведения в степень; может быть применен для расчета

числа по его известным цифрам. Разработана в XIX веке английским математиком Уильямом Горнером.

9. Язык программирования Паскаль — назван в честь французского физика и математика XVII века Блеза Паскаля.

10. Язык программирования Ада — назван в честь Ады Лавлейс (дочери поэта Джорджа Байрона), которую принято считать первой в мире программисткой.

Уровень 2

Перед вами таблица с двумя колонками. В первой колонке приведены имена и фамилии людей, во второй — понятия, используемые в информатике, которые связаны с этими людьми. Найдите соответствие между указанными понятиями и фамилиями (укажите пары номеров соответствующих ячеек из разных колонок).

1. Сэмюэл Морзе	1. Основные принципы устройства и функционирования электронно-вычислительных машин
2. Евклид	2. Система кодирования символов для передачи их по телеграфу, в которой используются два символа — точка и тире
3. Однер	3. Язык программирования
4. Блез Паскаль	4. Механическое вычислительное устройство, на котором можно производить 4 арифметических действия с
5. Горнер	5. Язык программирования
6. Питер Нортон	6. Законы алгебры логики
7. Джон Непер	7. Программа-оболочка для операционной системы DOS, облегчающая выполнение команд этой системы
8. Ада Лавлейс	8. Алгоритм нахождения наибольшего общего делителя двух натуральных чисел
9. Джон фон Нейман	9. Способ вычисления значения многочлена без использования операции возведения в степень
10. Де Морган	10. Приспособление, позволяющее производить умножение многозначных чисел на однозначное

Ответы. 1-2, 2-8, 3-4, 4-3 (или 4-5), 5-9, 6-7, 7-10, 8-5 (или 8-3), 9-1, 10-6.

Первыми указаны номера ячеек в первой колонке.

Уровень 3

Перед вами таблица с двумя колонками. В первой колонке приведены понятия, используемые в информатике, во второй — комментарии к этим

понятиям. Найдите соответствие между понятиями и комментариями (укажите пары номеров соответствующих ячеек из разных колонок).

1. Азбука Морзе	1. Механическое вычислительное устройство, на котором можно проводить четыре арифметических действия с многозначными числами
2. Алгоритм Евклида	2. Язык программирования
3. Арифмометр Однера	3. Приспособление, позволяющее проводить умножение многозначных чисел на однозначное
4. Паскаль	4. Способ вычисления значения многочлена без использования операции возведения в степень
5. Схема Горнера	5. Основные принципы устройства и функционирования электронно-вычислительных машин
6. NortonCommander	6. Система кодирования символов для передачи их по телеграфу, в которой используются два символа — точка и
7. Законы де Моргана	7. Алгоритм нахождения наибольшего общего делителя двух натуральных чисел
8. Палочки Непера	8. Программа-оболочка для операционной системы DOS, облегчающая выполнение команд этой системы
9. Ада	9. не (<i>А</i> или <i>В</i>) = не <i>А</i> и не <i>В</i> не (<i>А</i> и <i>В</i>) = не <i>А</i> или не <i>В</i>
10. Принципы фон Неймана	10. Язык программирования

Ответы. 1-6,2-7, 3-1,4-2 (или 4-10), 5-4,6-8,7-9, 8-3,9-10 (или 9-2), 10-5.

Первыми указаны номера ячеек в первой колонке.

Найти неправильное определение

Вы, конечно, знакомы с тестами с выбором правильного ответа из нескольких вариантов ответов. Приведенное задание является как бы обратным по отношению к таким тестам — в нем необходимо найти определения терминов, являющиеся неправильными.

1. **Абак** — вычислительное устройство у древних греков и римлян, похожее на счеты.

2. **Абзац** — в текстовом редакторе MicrosoftWord — отступ первой строки текста по отношению к остальным строкам.

3. **Алгоритм** — последовательность действий, записанная на языке программирования низкого уровня, понятном данной ЭВМ.

4. **Архиватор** — программа для записи файлов в сжатом виде.

5. **Браузер** — программа для обслуживания запросов на поиск информации от других программ.

6. **Дискета** — разновидность жесткого магнитного диска.
7. **Дорожка** — участок магнитного диска в виде двух концентрических окружностей, образуемый при разметке диска.
8. **Запятая** — разделитель целой и дробной частей чисел в языках программирования.
9. **Запрос** — обращение к базе данных с целью поиска информации.
10. **Каталог** — в операционной системе (ОС) DOS — то, что в ОС Windows называют *папкой* (поименованная группа файлов, объединенных по какому-то признаку).
11. **Оператор цикла с условием** — программная конструкция, обеспечивающая, в зависимости от некоторого условия, выполнение одной из двух последовательностей действий.
12. **Операция логического умножения** — логическая операция, использующая логическую связку **OR(ИЛИ)**.
13. **Основание** — число, определяющее систему счисления.
14. **Отчет** — в базах данных — объект, позволяющий вводить некоторую информацию.
15. **Параграф** — фрагмент оперативной памяти размером в 16 байт.
16. **Расширение** — часть имени файла.
17. **Сектор** — участок магнитного диска, образованный двумя лучами, исходящими из центра диска.
18. **Си** — машинно-ориентированный язык программирования.
19. **Терминал** — так называли устройство в ЭВМ первых поколений, предназначенное для ввода и вывода информации.
20. **Цилиндр** — совокупность дорожек с одинаковым номером на магнитных дисках.

Ответы (неправильные определения): 2 (абзац), 5 (браузер), 6 (дискета), 8 (запятая), 11 (оператор цикла с условием), 12 (операция логического умножения), 14 (отчет), 17 (сектор), 18 (Си).

Можно также предложить учащимся дать правильное определение найденных терминов.

1. **Абзац** — в текстовом редакторе Microsoft Word — текст, набранный до нажатия клавиши Enter.
2. **Браузер** — программа для просмотра web-страниц.
3. **Дискета** — гибкий магнитный диск.
4. Знак препинания "**запятая**" не является разделителем целой и дробной частей чисел в языках программирования (таким разделителем является точка).
5. **Оператор цикла с условием** — программная конструкция, обеспечивающая выполнение повторяющихся действий (эти действия выполняются, если соблюдается некоторое заданное условие).
6. **Операция логического умножения** использует логическую связку **AND(И)**.
7. **Отчет** — объект баз данных, позволяющий выводить некоторую информацию на печать.
8. **Сектор** — участок дорожки магнитного диска.
9. **Си** — язык программирования высокого уровня.

Найти соответствие

Перед вами — таблица с двумя колонками. В первой колонке приведены термины, используемые в программах пакета Microsoft Office, во второй — определения этих терминов. Найдите соответствие между терминами и определениями (укажите пары номеров соответствующих ячеек).

1. Абзац	1. Запись в ячейке электронной таблицы Microsoft Excel, начинающаяся с символа "="
2. Гистограмма	2. Документ, созданный в программе PowerPoint
3. Запись	3. Обращение к базе данных с целью поиска информации
4. Запрос	4. Характеристика абзаца
5. Отступ	5. Единица измерения высоты символов
6. Поле	6. Шрифт наклонного начертания
7. Презентация	7. Часть таблицы
8. Пункт	8. Часть текста, набранная до нажатия клавиши <u>Enter</u>
9. Формула	9. Строка в таблице базы данных
10. Ячейка	10. Столбчатая диаграмма
11. Курсив	11. Столбец в таблице базы данных

Ответы: 1—8, 2—10, 3—9, 4—3, 5—4, 6—11, 7—2, 8—5, 9—1, 10—7, 11—6.

Первыми указаны номера ячеек в левой колонке.

Анаграмма, или переставить буквы и получить новое слово

Учащимся будут предложены некоторые слова и буквосочетания. Необходимо переставить их буквы так, чтобы получились слова, связанные с темой, указанной в заголовке задания. Заметим, что слово, образованное перестановкой букв, составлявших другое слово, называется *анаграммой*. Так же обычно называют игру, заключающуюся в формировании слов из букв (может быть, не всех) другого слова.

Примечание. При достаточном уровне подготовки учащихся можно не сообщать им тему, с которой связаны искомые термины.

Задание 1. Языки программирования

1. Бискей.
2. Салькап.
3. Транфор.
4. Галло.
5. Массбелер.
6. Горлоп.

Ответы:

1. Бейсик.
2. Паскаль.
3. Фортран.
4. Алгол.
5. Ассемблер.
6. Пролог.

Задание 2. Элементы компьютера

1. Красен.
2. Трионом.

3. Россецорп.
4. Стойджик.
5. Камыш.
6. Ниша.
7. Перринт.
8. Терполт.

Ответы:

- | | |
|---------------|-------------|
| 1. Сканер. | 5. Мышка. |
| 2. Монитор. | 6. Шина. |
| 3. Процессор. | 7. Принтер. |
| 4. Джойстик. | 8. Плоттер. |

Задание 3. Элементы мультимедиа

1. Кувз.
2. Иведо.
3. Стект.
4. Фикарга.

Ответы:

1. Звук.
2. Видео.
3. Текст
4. Графика.

Задание 4. Основные понятия баз данных

1. Балтица.
2. Елоп.
3. Спроза.
4. Сомкар.
5. Засьпи.
6. Четто.
7. Морфа.

Ответы:

1. Таблица.
2. Поле.
3. Запрос.
4. Макрос.
5. Запись.
6. Отчет.
7. Форма.

Задание 5. Основные понятия, используемые в электронных таблицах

1. Среда.
2. Каячей.
3. Батацил.
4. Кастор.
5. Фуралом.
6. Блостец.

Ответы:

1. Адрес.
2. Ячейка.
3. Таблица.
4. Строка.
5. Формула.
6. Столбец.

Задание 6. Основные понятия программирования

1. Триголам.
2. Оператор.
3. Темка.
4. Волусие.
5. Граммпора.
6. Клиц.
7. Влетвление.
8. Талодка.

Ответы:

1. Алгоритм.
2. Оператор.
3. Метка.
4. Условие.
5. Программа.
6. Цикл.
7. Ветвление.
8. Отладка.

Примечание. Можно также предложить учащимся прокомментировать найденные термины (дать определение).

1. Алгоритм — совокупность четко определенных действий для решения задачи за определенное число шагов.

2. Оператор — элементарная единица программы.

3. Метка — в языках программирования — идентификатор, позволяющий именовать некоторый оператор программы.

- 4. Условие** — выражение, используемое в условном операторе.
- 5. Программа** — алгоритм, записанный на языке, "понятном" данной ЭВМ.
- 6. Цикл** — программная конструкция, обеспечивающая повторение одних и тех же операторов.
- 7. Ветвление** — структурный элемент блок-схемы, которому в программе соответствует полный условный оператор.
- 8. Отладка** — поиск и исправление ошибок в разрабатываемой программе.

Задание 7. Разные термины

- | | |
|--------------|---------------|
| 1. Иголка. | 11. Опраль. |
| 2. Рокурс. | 12. Корсет. |
| 3. Док. | 13. Тайб. |
| 4. Урвиск. | 14. Тапоч. |
| 5. Тьмапя. | 15. Отбор. |
| 6. Дарзяр. | 16. Таксиед. |
| 7. Мозер. | 17. Лонь. |
| 8. Забац. | 18. Урсив. |
| 9. Ментудок. | 19. Юмен. |
| 10. Тиб. | 20. Байкилот. |

Ответы:

- | | |
|--------------|---------------|
| 1. Логика. | 11. Пароль. |
| 2. Курсор. | 12. Сектор. |
| 3. Код. | 13. Байт. |
| 4. Курсив. | 14. Почта. |
| 5. Память. | 15. Робот. |
| 6. Разряд. | 16. Дискета. |
| 7. Морзе. | 17. Ноль. |
| 8. Абзац. | 18. Вирус. |
| 9. Документ. | 19. Меню. |
| 10. Бит. | 20. Килобайт. |

Примечание. Можно также предложить учащимся прокомментировать найденные термины.

- 1. Логика** — наука о законах и формах мышления.
- 2. Курсор** — указатель места на экране.
- 3. Код** — число в системе условных обозначений символов.
- 4. Курсив** — шрифт наклонного начертания.

5. Память — место хранения (постоянного или временного) информации в компьютере.

6. Разряд — позиция в записи числа.

7. Морзе — изобретатель системы кодирования информации, использующей два символа — точку и тире.

8. Абзац — в текстовом редакторе MicrosoftWord — текст, набранный до нажатия клавиши Enter.

9. Документ — результат работы пользователя с текстовым редактором.

10. Бит — единица измерения количества информации.

11. Пароль — секретное слово.

12. Сектор — участок дорожки магнитного диска.

13. Байт — единица измерения количества информации.

14. Почта — одна из наиболее популярных услуг, предоставляемых телекоммуникационными сетями.

15. Робот — управляемая по программе и имитирующая действия человека машина.

16. Дискета — гибкий магнитный диск.

17. Ноль — цифра двоичной системы счисления.

18. Вирус — программа, обладающая способностью к самовоспроизведению.

19. Меню — изображаемый на экране список вариантов, из которых пользователь выбирает необходимый вариант.

20. Килобайт — единица измерения количества информации.

Приставки к единицам измерения количества информации

В четырех приведенных словах замените одну букву и получите приставки к единицам измерения количества информации, кратным главной единице, после чего расположите их в порядке возрастания отношения в главной единице.

1. Мера.

2. Шило.

3. Лига.

4. Нега.

Ответ. 1. Мера — тера. 2. Шило — кило. 3. Лига — гига. 4. Нега — мега.

Слова в порядке возрастания отношения в главной единице:

1. Кило — 2^{10} бит.

2. Мега — 2^{20} бит.

3. Гига — 2^{30} бит.

4. Тера — 2^{40} бит.

Крылатые слова

Для каждого из приведенных понятий даны три так называемых "крылатых фразы", из которых только одна соответствует по смыслу данному понятию. Найдите эту крылатую фразу.

1. Компьютер типа "ноутбук":

- а) все свое ношу с собой;
- б) делу время — потехе час;
- в) Гулливер и лилипуты.

2. Перфокарта:

- а) забытые слова;
- б) альфа и омега;
- в) до греческих календ.

3. Локальная переменная:

- а) все течет, все изменяется;
- б) калиф на час;
- в) не было бы счастья, да несчастье помогло.

4. Процессор:

- а) камень преткновения;
- б) камня на камне не оставить;
- в) краеугольный камень.

5. Брешь в системе защиты компьютерной системы:

- а) Ариаднина нить (нить Ариадны);
- б) Ахиллесова пята;
- в) избушка на курьих ножках.

6. www.rambler.ru:

- а) Ариаднина нить (нить Ариадны);
- б) иду на вы;
- в) ищите и обрящите.

7. fio@C:\provider.ru:

- а) на деревню дедушке;
- б) за тридевять земель;
- в) ищите и обрящите.

8. Компьютерный вирус:

- а) Буриданов осел;
- б) гадкий утенок;
- в) возмутитель спокойствия.

9. Восстановление ранее удаленного файла:

- а) подальше положишь — поближе возьмешь;
- б) воскрешение Лазаря;
- в) всякое даяние благо.

10. Программист нашел причину неправильного результата работы программы:

- а) ищите и обрящите;
- б) а ларчик просто открывался;

в) буря в стакане воды.

11. Программа типа "троян" ("троянский конь"):

- а) всякое даяние благо;
- б) дары данайцев;
- в) двуликий Янус.

Ответы: 1а, 2а, 3б, 4в, 5б, 6в, 7а, 8в, 9б, 10б, 11б.

Найди слово

В каждом из представленных заданий необходимо найти слово, которое, кроме двух приведенных вариантов, имеет вариант его использования в информатике.

1.

- 1) ковровая...
- 2) беговая...
- 3) ...

2.

- 1) бетонный строительный...
- 2) военный ...
- 3)...

3.

- 1) ... концерта
- 2) ... действий
- 3)...

7.

- 1) овощная ...
- 2) ... кораблей
- 3) ...

8.

- 1) крылатое ...
- 2) доброе...
- 3) ...

9.

- 1) ... памятника
- 2) ... в книге
- 3) ...

10.

- 1) ... в школе
- 2) высший ...

4

- 1) кухонный ...
- 2) письменный ...
- 3) ...

5.

- 1) рыболовная ...
- 2) ... магазинов
- 3) ...

6.

- 1) семейный...
- 2) военный...
- 3) ... файлов

12.

- 1) ... трапеции
- 2) химическое соединение
- 3) ...

13.

- 1) старинный головной убор
- 2) геометрическое тело
- 3) ...

14.

- 1) футбольное ...
- 2) ... на листе тетради
- 3) ...

15.

- 1) часть круга
- 2) часть трибуны стадиона
- 3) ...

3) ...объектов

11.

1) кино... или видео...

2) ... за пультом

3) ...

Ответы. 1. Дорожка. 2. Блок. 3. Программа. 4. Стол (рабочий стол). 5. Сеть. 6. Архив. 7. База (данных). 8. Слово. 9. Закладка. 10. Класс. 11. Оператор. 12. Основание. 13. Цилиндр. 14. Поле. 15. Сектор.

Примечание. Можно также предложить учащимся дать прокомментировать найденные слова (словосочетания).

1. Дорожка — участок магнитного диска в виде двух концентрических окружностей, образуемый при разметке диска.

2. Блок (системный) — элемент настольного персонального компьютера.

3. Программа — алгоритм, записанный на языке, "понятном" данной ЭВМ.

4. Рабочий стол Windows — изображение, появляющееся на экране после загрузки операционной системы Windows.

5. Сеть — несколько соединенных между собой компьютеров.

6. Архив — место хранения резервных копий файлов; файл, в котором хранится (в сжатом виде) информация, обработанная программой-архиватором.

7. База данных — информационная модель, позволяющая упорядоченно хранить данные о группе объектов, обладающих одинаковым набором свойств.

8. Слово — два смежных байта оперативной памяти; последовательность букв и цифр, ограниченная с обоих концов пробелами, запятыми, точками, дефисами и т.п.

9. Закладка — средство, облегчающее доступ к нужной web-странице.

10. Класс — одно из важнейших понятий объектно-ориентированного подхода к программированию (*класс объектов*).

11. Оператор — элементарная единица программы.

12. Основание — число, определяющее систему счисления.

13. Цилиндр — совокупность дорожек с одинаковым номером на магнитных дисках.

14. Поле — компонент данных типа *запись*; столбец в таблице базы данных, в котором отражена информация о значениях некоторого свойства объектов, представленных в таблице.

15. Сектор — участок дорожки магнитного диска.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

к дополнительной общеобразовательной
общеразвивающей программе
«Информационные технологии: КомпАс»

Составитель:
Боева Елена Николаевна,
педагог дополнительного образования

Содержание программы воспитания

1. Пояснительная записка	132
2. Цель и задачи воспитательной работы	133
3. Формы и методы воспитательной работы	133
4. Планируемые результаты	133
5. Календарный план воспитательной работы	136

Пояснительная записка

Реализация дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Информационные технологии: КомпАс» предполагает не только обучение детей конкретным знаниям, но и их воспитание. Воспитание обучающихся в системе дополнительного образования является одной из важных функций, поскольку именно в сфере свободного выбора видов деятельности можно рассчитывать на «незаметное», а, значит, и более эффективное воспитание.

Программа воспитания разработана с целью повышения знаний и уровня воспитания и развития культурных, социальных, нравственных, патриотических качеств личности.

В программе представлены цели и задачи, формы и методы для реализации процесса воспитания подрастающей личности.

Рабочая программа воспитания основывается на единстве и преемственности образовательного процесса и Указа Президента Российской Федерации от 09.11.2022 г. № 809 «Об утверждении Основ государственной политики по сохранению и укреплению традиционных российских духовно-нравственных ценностей».

К духовно-нравственным ценностям относятся:

- жизнь;
- достоинство;
- права и свободы человека;
- патриотизм;
- гражданственность;
- служение Отечеству и ответственность за его судьбу;
- высокие нравственные идеалы;
- крепкая семья;
- созидательный труд;
- приоритет духовного над материальным;
- гуманизм;
- милосердие;
- справедливость;
- коллективизм;
- взаимопомощь и взаимоуважение;
- историческая память и преемственность поколений;
- единство народов России.

Содержание программы воспитания ориентировано на развитие личности обучающегося и формирования ее базовой культуры, максимальное раскрытие личностного потенциала ребенка, формирование мотивации к самореализации и личностным достижениям, подготовку к творческому труду в различных сферах научной и практической деятельности, успешной социализации воспитанников в современном обществе.

Цель и задачи воспитательной работы

Цель: формирование социально-активной, творческой, нравственно и физически здоровой личности, способной на сознательный выбор жизненной позиции, к духовному и физическому самосовершенствованию, саморазвитию в социуме.

Задачи:

- способствовать усвоению обучающимися социально значимых знаний: норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало российское общество;
- сформировать личностное отношение к нормам, ценностям и традициям современного общества;
- содействовать в приобретении соответствующего социально-значимым знаниям социокультурного опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений, применения полученных знаний.

Формы и методы воспитательной работы

Для решения задач воспитания используются следующие **группы методов:**

1. методы формирования сознания: рассказ, беседа, лекция, дискуссия, диспут, метод примера;
2. методы организации деятельности и формирования опыта поведения: упражнение, приучение, поручение, требование, создание воспитывающих ситуаций;
3. методы стимулирования поведения: игра, состязание, соревнование, поощрение и наказание;
4. методы контроля, самоконтроля и самооценки: наблюдение, опросные методы (беседы, анкетирование), тестирование, анализ результатов деятельности.

Формы воспитательной работы:

- мероприятия;
- дела (коллективные, творческие или трудовые);
- игры (деловые, спортивные, познавательные и др.).

Планируемые результаты

- мотивированность обучающихся на достижение поставленных результатов, на успешность и способность к дальнейшему саморазвитию;
- сформированность гражданской позиции личности обучающегося,
- усвоение обучающимися социально-значимых знаний, норм и правил поведения в обществе;
- способность к объективной самооценке и самореализации;
- привитие уважительного отношения к членам коллектива в совместной творческой деятельности;

- приобретение коммуникативных навыков, обеспечивающих способность к дальнейшему усвоению новых знаний и умений, личностному самоопределению;
- развитие элементов изобретательности, технического мышления и творческой инициативы;
- развитие творческой смекалки;
- сформированность ориентации на использование новейших технологий и методов организации практической деятельности;
- приобретение навыков коллективного труда;
- активное участие в социально-значимой деятельности;
- профорientация.

Практическая реализация целей и задач воспитания осуществляется в рамках следующих модулей:

«Ключевые дела»

Ключевые дела – это комплекс коллективных дел, объединяющих в деятельности детей и педагога в единый коллектив. Носят творческий характер и общественную направленность, подразумевают проявление заботы о других, обеспечивают включенность в дело большого числа обучающихся, способствуют интенсивному общению, развитию взаимоуважения и взаимопонимания, формированию ответственности и инициативности каждого обучающегося, формированию дружеских связей и отношений участников совместной деятельности (взрослых и детей).

«Духовно-нравственное воспитание»

Духовно-нравственное воспитание направлено на формирование гармоничной личности, развитие ее ценностно-смысловой сферы посредством сообщения духовно-нравственных, морально-волевых и других базовых ценностей с целью развития:

- нравственных чувств: совести, долга, веры, ответственности;
- нравственного облика: терпения, милосердия;
- нравственной позиции: способности к различению добра и зла;
- проявлению самоотверженной любви, готовности к преодолению жизненных испытаний;
- нравственного поведения: готовности служения людям, проявления духовной рассудительности, послушания, доброй воли.

«Гражданско-патриотическое воспитание»

Гражданско–патриотическое воспитание основывается на воспитании обучающихся в духе любви к своей Родине, формировании и развитии личности, обладающей качествами гражданина и патриота России, способной на социально оправданные поступки в интересах российского общества и государства, в основе которых лежат общечеловеческие моральные и нравственные ценности патриота, гражданина своей страны. Направлено на выработку ощущения национальной принадлежности к русскому народу, его историческим корням и современным реалиям.

«Здоровьесберегающее воспитание»

Здоровьесберегающее воспитание направлено на воспитание потребности в здоровом образе жизни. Развитие физических качеств в соответствии с возможностями и состоянием здоровья ребенка. Выявление интересов, склонностей и способностей детей в двигательной активности в повседневной деятельности и реализация через оздоровительную деятельность. Привитие практических навыков здорового образа жизни.

«Профилактика и безопасность»

Модуль «Профилактика и безопасность» направлен на формирование и поддержку безопасной и комфортной среды для обучающихся, предупреждение всех видов отклоняющегося поведения детей и подростков, поддержку обучающихся и их семей, оказавшихся в трудной жизненной ситуации.

Охватывает такие направления профилактической работы, как:

- профилактика правонарушений и формирование законопослушного поведения;
- профилактика табакокурения, употребления алкоголя, незаконного потребления наркотических средств и психоактивных веществ;
- профилактика экстремизма и терроризма, гармонизация межнациональных отношений;
- профилактика суицидального поведения подростков;
- медиабезопасность, безопасность в цифровой среде;
- профилактика дорожно-транспортных происшествий;
- безопасность на воде, транспорте, противопожарная безопасность;
- профилактика вовлечения обучающихся в деструктивные молодежные, религиозные объединения, культы, субкультуры.

«Экологическое воспитание»

Экологическое воспитание направлено на развитие у обучающихся экологической культуры как системы ценностных установок, включающей в себя знания о природе и формирующей гуманное, ответственное и уважительное отношение к ней как к наивысшей национальной и общечеловеческой ценности.

«Самоуправление»

Модуль «Самоуправление» направлен на поддержку и развитие управленческих инициатив обучающихся, включение их в коллективную творческую и социально-значимую деятельность.

«Медиа»

В рамках модуля «Медиа» создаются ролики, клипы, осуществляется монтаж познавательных, документальных, анимационных, художественных фильмов. Освещение наиболее важных и интересных моментов жизни объединения в социальных сетях.

«Работа с родителями»

Модуль «Работа с родителями» направлен на взаимодействие с родителями или законными представителями обучающихся, подготовку родителей к квалифицированному сопровождению становления личности ребенка.

«Профориентация»

Совместная деятельность педагога и обучающихся по направлению «Профориентация» включает в себя профессиональное просвещение обучающихся; диагностику и консультирование по проблемам профориентации, организацию профессиональных проб обучающихся.

Задача совместной деятельности педагога и обучающегося – подготовить его к осознанному выбору своей будущей профессиональной деятельности. Создавая профориентационно значимые проблемные ситуации, формирующие готовность учащегося к выбору, педагог актуализирует его профессиональное самоопределение, позитивный взгляд на труд в постиндустриальном мире, охватывающий не только профессиональную, но и внепрофессиональную составляющие такой деятельности.

«Экскурсии, выставки»

Посещение выставок и экскурсии помогают обучающимся расширить свой кругозор, получить новые знания об окружающей его социальной, культурной, природной среде, научиться уважительно и бережно относиться к ней, приобрести важный опыт социально одобряемого поведения в различных ситуациях. На экскурсиях создаются благоприятные условия для воспитания у ребят самостоятельности и ответственности, формирования у них навыков самообслуживания, преодоления их инфантильных и эгоистических наклонностей, обучения рациональному использованию времени.

Календарный план воспитательной работы

Модуль	Тема беседы, события, активностей	Срок реализации
«Ключевые дела»	День открытых дверей «Мир моих увлечений»	сентябрь
	акция «Поздравь любимого учителя»	октябрь
	игровая программа «Конкурс классных компаний»	ноябрь
	новогодняя развлекательно-игровая программа «Двенадцать волшебных часов»	декабрь
	игровая мастерская «Путешествие в «Страну творчества» или «В гостях у муз»	январь
	конкурсная программа «Музыкальный турнир»	февраль
	масленичные гуляния «В гостях у Масленицы»	апрель
«Духовно-нравственное воспитание»	беседа «Доброта и слово»	сентябрь
	участие в акции, посвященной Дню пожилого человека «Спешите делать добро»	октябрь
	участие в акции «Помоги питомцу»	ноябрь
	беседа «Без друзей меня чуть-чуть»	январь
	беседа «О вкусах не спорят, о манерах надо знать»	февраль
	беседа «Чувствовать рядом с собой человека»	апрель
	квиз, посвященный Дню народного единства «Моя страна – моя Россия»	ноябрь

«Гражданско-патриотическое воспитание»	праздничное мероприятие, посвященное Дню Конституции РФ «Путешествие юного гражданина»	декабрь
	цикл мероприятий, посвященных прорыву блокады Ленинграда в годы ВОВ «Ленточка Ленинградской Победы»	январь
	презентация «Герои моей семьи»	февраль
	онлайн-акция «Песни Победы»	май
	беседа «Письмо неизвестному солдату»	май
«Здоровьесберегающее воспитание»	беседа «Если хочешь быть здоров»	октябрь
	час общения «Будь здоров»	ноябрь
	спортивная эстафета «Веселые зимние старты»	январь
	диспут «Наше здоровье в наших руках»	февраль
	квест «Основы рационального питания»	апрель
	комплексы упражнений «Делу – время, а физкультминутке – его часть»	в течение года
«Профилактика и безопасность»	создание ребусов на тему «Правила дорожного движения»	сентябрь
	мероприятие по формированию правовых знаний «Правонарушения среди подростков»	ноябрь
	беседа «Правила поведения на льду»	декабрь
	международный день без Интернета	январь
	беседа «Три ступени, ведущие вниз»	февраль
	разработка и создание брошюры «Огонь – друг! Огонь- враг!»	апрель
	беседа «Правила пожарной безопасности в лесу»	май
«Экологическое воспитание»	беседа «Жалобная книга природы»	октябрь
	экологическая акция «Покормите птиц зимой»	февраль
	городская благотворительная акция «Добрые крышечки»	май
	социально-экологическая акция «Батарейку сдай, планету спасай!»	в течение года
«Самоуправление»	выборы органов самоуправления в объединении	сентябрь
	тренинг на сплоченность коллектива	октябрь
	тест «Кто я - капитан или рядовой»	ноябрь
	украшение кабинета к Новому году	декабрь
	тренинг на уровень самостоятельности	январь
	мастер-класс «Покажу, как я умею»	февраль
	круглый стол «Как я могу помочь родителям»	март
	день самоуправления	май
«Медиа»	видеоурок «Безопасный интернет»	октябрь
	видеочелендж «Селфи с мамой»	ноябрь
	новогоднее видеопоздравление	декабрь
	монтаж видеоролика «Семейные традиции»	ноябрь
	онлайн-поздравление для мам	март
	просмотр документальный фильмов разной тематики	в течение года
«Работа с родителями»	родительское собрание «Давайте познакомимся»	сентябрь

	беседа с родителями «Агрессия: ее причины и последствия»	октябрь
	праздничная программа для мам и бабушек посвященная Дню матери «Мама, милая мама»	ноябрь
	семейный капустник «А мамыны глаза»	март
	беседа с родителями «Влияние СМИ на формирование характера и познавательной активности ребенка»	апрель
	всероссийский конкурс семейного творчества «Рисуем с детьми Вечный огонь»	май
«Профориентация»	беседа «Компьютер в современном мире»	сентябрь
	беседа «IT-профессии»	
	международный день защиты персональных данных «Защити себя»	январь
	беседа «Есть такая профессия – Родину защищать»	февраль
	День искусственного интеллекта	март
	«Компьютерный дизайн: сфера применения»	апрель
«Экскурсии, выставки»	знакомство с работами учащихся предыдущего года обучения	сентябрь
	выставка поздравительных открыток для мам	ноябрь
	выставка новогодних работ «Новогодний вернисаж»	декабрь
	посещение научной библиотеки	февраль
	путешествие в лес «Экологический пикник»	апрель
	экскурсия в музей НЛМК	май
	виртуальные выставки различной тематики	в течение года