

Министерство образования и науки Тамбовской области

Тамбовское областное государственное бюджетное  
образовательное учреждение дополнительного образования  
«Центр развития творчества детей и юношества»

Центр цифрового образования детей «IT-Куб»

Рассмотрена и рекомендована  
к утверждению Экспертно-методическим  
советом ТОГБОУ ДО «Центр развития  
творчества детей и юношества»  
протокол от 28.08.2023 № 2

«Утверждаю»  
директор ТОГБОУ ДО  
«Центр развития творчества  
детей и юношества»  
И.А. Долгий  
приказ от 28.08.2023 № 199



**Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
технической направленности**

**«Пользователь ПК»**

(уровень освоения: базовый)

Возраст обучающихся: 9 – 10 лет

Срок реализации: 1 год

**Автор-составители:**  
Просветова Наталия Викторовна,  
методист  
Воропаева Анна Сергеевна  
педагог дополнительного образования

г. Тамбов, 2023 год

## Информационная карта программы

1. Учреждение	Тамбовское областное государственное учреждение дополнительного образования «Центр развития творчества детей и юношества»
2. Полное наименование программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Пользователь ПК»
3. Сведения об авторах	
3.1. Ф.И.О., должность автора	Воропаева Анна Сергеевна, педагог дополнительного образования Просветова Наталия Викторовна, методист
4. Сведения о программе:	
4.1. Дата разработки	2023 год
4.2. Нормативная база:	Федеральный закон от 29 декабря 2012 года № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (с изменениями на 06.02.2023г); Распоряжение Правительства Российской Федерации от 29 мая 2015 года № 996-р «Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года»; Национальный проект «Образование» (утвержден Президиумом Совета при Президенте Российской Федерации по стратегическому развитию и национальным проектам (протокол от 24.12.2018 г. № 16); Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 3 сентября 2019 г. № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональной системы дополнительного образования детей» Приказ Министерства Просвещения Российской Федерации от 27 сентября 2022 г. № 629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»; Распоряжение Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года № 678-р «Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года»; Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18 ноября 2015г. № 09-3242 «О направлении информации» (методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы); Методические рекомендации по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы) (разработанные Минобрнауки России совместно с ГАОУ ВО «Московский государственный педагогический университет», ФГАУ «Федеральный институт развития образования», АНО ДПО «Открытое образование», 2015г.); Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации от 28 сентября 2020 г. № 28 «Об утверждении санитарных правил 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»; Устав ТОГБОУ ДО «Центр развития творчества детей и юношества»; Локальные акты, регламентирующие образовательную деятельность ТОГБОУ ДО «Центр развития творчества детей и юношества»
4.6. Вид программы	дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа
4.7. Образовательная область	программирование

4.8.Уровень освоения	базовый
4.9. Возраст учащихся	9-10 лет
4.10. Продолжительность обучения	1 год

# **I. КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ДОПОЛНИТЕЛЬНОЙ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩЕЙ ПРОГРАММЫ**

## **1.1 ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Пользователь ПК» (далее – Программа) имеет техническую направленность и знакомит обучающихся младшего школьного возраста с основами компьютерной грамотности.

Программа способствует техническому, интеллектуальному развитию обучающихся; формирует у них основы компьютерной, информационной грамотности. Обучающиеся приобретут специальные знания и навыки работы на компьютере.

### **Актуальность и практическая значимость программы**

Актуальность программы состоит в том, что она готовит детей к программно-технической деятельности и позволяет более уверенно чувствовать себя при работе со всеми видами компьютерной техникой. Компьютер уже давно превратился в доступный инструмент работы с информацией, такой как карандаш, ручка или калькулятор. В наше время практически не осталось сфер деятельности, в которых не применялись бы компьютеры, ноутбуки, планшеты и пр.

Современные дети должны уметь грамотно и безопасно использовать имеющиеся в их распоряжении информационные ресурсы.

Программой предусмотрено индивидуальное творчество обучающихся в наиболее интересном для них направлении. Программа предлагает обучающимся разные виды деятельности при работе с компьютерной техникой: работа в текстовом и графическом редакторе, работа в программе для создания презентаций, работа в программе с электронными таблицами.

Программа «Пользователь ПК» призвана дополнить знания школьников по информатике, причем она ориентирована в основном на практические умения, которым в школе уделяется недостаточно внимания.

Данная программа позволяет детям приобрести устойчивые навыки работы на персональном компьютере, ноутбуке, планшете, обеспечивает развитие внимания, памяти, мышления, познавательных интересов у обучающихся.

Программа предполагает формирование у обучающихся комплекса универсальных учебных действий (УУД), обеспечивающих способность к самостоятельной учебной деятельности, т.е. умение учиться.

УУД позволяют приобрести обучающимся следующие умения:

- основы логической и алгоритмической грамотности (овладение основами логического и алгоритмического мышления, умение действовать в соответствии с алгоритмом и строить простейшие алгоритмы);
- основы информационной грамотности;

- основы коммуникационной компетентности (прием и передача информации);

- основы коммуникативной и исследовательской компетентностей.

В основе программы лежит системно-деятельностный подход, позволяющий учесть индивидуальные особенности обучающихся младшего школьного возраста. В рамках занятий в кружке детям предоставляется возможность личностного самоопределения и самореализации по отношению к стремительно развивающимся информационным технологиям и ресурсам. Данная программа предусматривает не только обучение с использованием компьютерной техники, но и развитие творческих, интеллектуальных способностей.

### **Новизна программы**

Программа спроектирована с учетом образовательных потребностей детей, родителей, социума и готовит обучающихся к программно-технической деятельности. Новизна программы заключается в том, что знания по теории основ компьютерной грамотности учащиеся получают в контексте практического применения, т.е программа дает возможность детям младшего школьного возраста стать уверенным пользователем персонального компьютера.

### **Педагогическая целесообразность**

Педагогическая целесообразность программы «Пользователь ПК» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии. Позволит обеспечить динамическое развитие личности ребенка, а также развить его интеллектуальные и творческие способности.

**Адресат программы:** программа предназначена для учащихся младшего школьного возраста 9-10 лет.

**Условия набора обучающихся:** в объединении принимаются обучающиеся, прошедшие курс обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе технической направленности «Компьютерная грамотность».

**Состав группы:** постоянный. Нормы наполнения групп – 10 – 12 человек.

**Объем и срок освоения программы:** программа реализуется в течение 1 учебного года (144 академических часа).

**Формы обучения:** программа предполагает использование очной и дистанционной форм обучения.

**Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий:** в программе предусматривается выделение фиксированного количества часов на освоение учащимися определенного раздела, при этом обучающиеся могут самостоятельно распределить учебную нагрузку, предоставив выполненное задание к установленной контрольной дате.

## 1.2 ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

*Цель программы:* повышение уровня знаний обучающихся младшего школьного возраста в области современных информационных технологий.

*Предметные задачи:*

- ознакомить с правилами работы и техникой безопасного поведения при использовании всех видов компьютерной техники;
- освоить приемы работы в текстовом, табличном и графическом редакторе,
- освоить программу для создания презентаций;
- создать у обучающихся представление об информационной среде, средствах, способах и инструментах работы с видами компьютерной техники.
- освоить правила и приемы работы на периферийных устройствах.

*Метапредметные задачи:*

- сформировать навыки учебного труда, самостоятельного добывания знаний;
- развить познавательные способности, мышление, внимание, память, волю;
- сформировать пространственное воображение, логическое и визуальное мышление;
- планировать последовательность действий для достижения цели, а также решать широкий спектр задач.

*Личностные задачи:*

- сформировать ответственные отношения к обучению и собственным поступкам, способность довести до конца начатое дело;
- развить коммуникативную компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- ознакомить с правилами безопасного поведения при работе с компьютерной техникой;
- формировать развитие настойчивости в достижении цели (участие в конкурсах и олимпиадах);
- формировать устойчивый интерес к обучению и потребности в общении.

*Воспитательные задачи:*

- интерес к избранному виду деятельности;
- доброжелательное отношение друг к другу, окружающим людям;
- умение работать в группе, коллективе.

### 1.3 УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№ п/п	Название раздела, темы	Количество часов			Форма аттеста- ции/ контроля
		всего	теория	практика	
	Вводное занятие. Ин- структаж по технике без- опасности	2	1	1	Беседа, старто- вая диагностика
<b>1.</b>	<b>Раздел «Пользователь ПК»</b>	<b>26</b>	<b>3</b>	<b>23</b>	
1.1	Устройство персонального компьютера		1	1	Опрос, практи- ческое задание
1.2	Устройства ввода и вывода информации		1	1	Опрос, практи- ческое задание
1.3	Азбука Интернета		1	7	Опрос, практи- ческое задание
1.4	Клавиатурный тренажер BabyType		0	14	Тестирование. Самостоятель- ная работа
<b>2.</b>	<b>Раздел «Текстовый редак- тор»</b>	<b>34</b>	<b>8</b>	<b>26</b>	
2.1	Набор текста, форматирова- ние абзацев, форматирова- ние текста		2	2	Опрос, практи- ческое задание
2.2	Создание и форматирование таблиц в текстовом редак- торе		2	2	Опрос, практи- ческое задание
2.3	Вставка автофигур, объектов и изображений в текстовом редакторе		2	2	Опрос, практи- ческое задание
2.4	Практические задания на ввод, редактирование и фор- матирование текста		0	10	Практическое задание
2.5	Понятие «реферат» и пра- вила его оформления		2	10	Контрольное за- нятие, практиче- ское задание
<b>3.</b>	<b>Раздел «Презентации»</b>	<b>30</b>	<b>4</b>	<b>26</b>	
3.1	Повторение материала по со- зданию презентаций		2	2	Опрос, практи- ческое задание
3.2	Создание буклетов		2	2	Опрос, практиче- ское задание
3.3	Создание презентации на тему «Семейное древо»		0	4	Практическое задание
3.4	Создание презентации на тему «День космонавтики»		0	6	Практическое задание
3.5	Создание презентации на тему «День Победы»		0	6	Практическое за- дание
3.6	Создание презентации на тему «Моя будущая профес- сия»		0	6	Творческая ра- бота
<b>4.</b>	<b>Раздел «Интерфейс графиче- ского редактора Paint</b>	<b>20</b>	<b>1</b>	<b>19</b>	

	<b>3D»</b>				
4.1	Интерфейс и особенности графической программы Paint 3D		1	3	Опрос, практическое задание
4.2	Создание трехмерных рисунков в Paint 3D		0	16	Опрос, практическое задание, подготовка творческих проектов
<b>5.</b>	<b>Раздел «Табличный редактор»</b>	<b>30</b>	<b>6</b>	<b>24</b>	
5.1	Повторение материала по работе с табличным редактором		2	2	Опрос, практическое задание
5.2	Повторение математических формул		2	6	Опрос, практическое задание
5.3	Книга и листы		2	16	Тестирование, практическое задание
	<b>Итоговое занятие</b>	<b>2</b>	<b>0</b>	<b>2</b>	Защита творческих проектов
	<b>Итого:</b>	<b>144</b>	<b>23</b>	<b>121</b>	

## СОДЕРЖАНИЕ УЧЕБНОГО ПЛАНА

### **Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности (2 часа)**

Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности

*Теория.* Цели и задачи обучения по программе, знакомство с планом обучения, разделами и темами программы. Характеристика необходимого программного обеспечения. Техника безопасности при работе с компьютером.

*Практика.* Стартовая диагностика по изучению уровня владения обучающимися навыками работы с персональным компьютером, выявление интересов и склонностей обучающихся.

### **Раздел 1. Пользователь ПК (26 часов)**

Тема 1.1. «Устройство персонального компьютера»

*Теория.* Изучение ноутбука. Характеристики. Изучение портов и разъемов, имеющих в персональных компьютерах и ноутбуках.

*Практика.* Изучение пункта меню «Пуск». Развитие навыка работы со стандартными приложениями. Знакомство с Корзиной. Самостоятельная смена заставки.

Тема 1.2. «Устройства ввода и вывода информации»

*Теория.* Устройства ввода и вывода информации: клавиатура, мышь компьютерная, сканер, web-камера, монитор, колонки, наушники, принтер, МФУ. Знакомство с видами принтеров.

*Практика.* Самостоятельная работа по перенесению документа с флэшки



на компьютер. Создание ярлыков на рабочем столе. Перемещение папки с одной в другую. Установка программ, необходимых для работы.

### Тема 1.3. «Азбука Интернета»

*Теория.* Понятие интернета. Современные возможности и перспективы Интернета. Понятия браузера, веб-страницы, сайта, адреса сайта. История браузеров. Примеры сайтов. Адрес электронной почты как атрибут, необходимый в жизни современного человека. Как написать письмо, ответить на него, приложить картинку. Спам и основы безопасности пользования почтой и сайтами. Необходимость антивирусов. Как использовать интернет для поиска информации, для образования.

*Практика.* Работа с браузерами, использование электронной почты, поиск информации в Интернете.

### Тема 1.4. «Клавиатурный тренажер BabyType»

*Практика.* Изучение клавиатурного тренажера BabyType, повышение уровня скорости набора текстовой информации. Проведение тестирования «Устройство персонального компьютера».

## **Раздел 2. Текстовый редактор (34 часа)**

Тема 2.1. «Набор текста, форматирование абзацев, форматирование текста».

*Теория.* Интерфейс текстового редактора. Работа с основными вкладками. Изучение видов разметки страниц и способов их применения. Подготовка текстового документа к набору текста, форматирования созданных абзацев. Использование различных шрифтов, изменение размера текста, цвета, фона и других параметров. Создание рамок для абзаца, страницы, текстового документа.

*Практика.* Самостоятельное изучение вкладок и инструментов для работы с текстом. Отправка документа на печать. Упражнение: ввести текст и поставить разметку страницы, предложенный педагогом.

### Тема 2.2. «Создание и форматирование таблиц в текстовом редакторе».

*Теория.* Применение различных способов форматирования таблиц, стилей. Изучение свойств ячеек.

*Практика.* Контрольное занятие с таблицами в текстовом редакторе.

Тема 2.3. «Вставка автофигур, объектов и изображений в текстовом редакторе».

*Теория.* Создание рисунков на основе встроенных готовых объектов – Автофигур. Добавление текста в автофигуру, поворот автофигуры. Создание колонтитулов. Вставка изображений в текст.

*Практика.* Упражнение: создать текст на заданную тему с применением автофигур и изображений.

Тема 2.4. «Практические задания на ввод, редактирование и форматирование текста».

*Практика.* Выполнение заданий, предложенных педагогом на ввод, редактирование и форматирование различных структурных единиц текста: символ,

абзац, таблиц, рисунок, документ целиком.

Тема 2.5. «Понятие «реферат» и правила его оформления».

*Теория.* Понятие «реферат», его виды. Основные правила оформления. Использование информации из Интернета при подготовке реферата.

*Практика.* Создание реферата на свободную тему.

### **Раздел 3. Презентации (30 часов)**

Тема 3.1. «Повторение материала по созданию презентаций»

*Теория.* Работа с презентациями. Понятие и виды презентаций. Изучение различных способов создания, открытия и сохранения презентаций. Знакомство с различными режимами для проведения и просмотра презентаций, способами их применения. Создание слайдов, конструктор слайдов, фон, вставка текста и картинок.

*Практика.* Упражнение: создать презентацию по заданным параметрам и сохранить в личной папке.

Тема 3.2. «Создание буклетов»

*Теория.* Понятие «буклет», виды и правила создания буклетов.

*Практика.* Упражнение: создать самостоятельно буклет по пожарной безопасности.

Тема 3.3-3.6. «Создание презентации на тему «Семейное древо», «Создание презентации на тему «День космонавтики», «Создание презентации на тему «День Победы», «Создание презентации на тему «Моя будущая профессия»».

*Практика.* Создание презентаций по темам: «Семейное древо», «День космонавтики», «День Победы», «Моя будущая профессия» (наложение эффектов, демонстрация презентации) и пр. Самостоятельный поиск теоретического и визуального материала.

### **Раздел 4. Интерфейс графического редактора Paint 3D (20 часов)**

Тема 4.1. «Интерфейс и особенности графической программы Paint 3D»

*Теория.* Знакомство с панелью инструментов графической программы Paint 3D, ее особенностью.

*Практика.* Упражнение. Открытие и сохранение файлов. Изучение возможностей программы. Сохранение объектов с прозрачным и непрозрачным фоном.

Тема 4.2. «Создание трехмерных рисунков в Paint 3D».

*Практика.* Создание 3-х мерной модели «Дом и поляна». Прорисовывание основы дома, стен и крыши трехмерной модели, этапы создания окон, двери, прорисовывание структуры. Этапы создания трехмерной модели дерева. Этапы создания трехмерной модели полянки, добавления двух деревьев и записи трехмерной модели и иллюстрации.

Упражнение. Создание 3-х мерной модели «Посуда». Самостоятельная работа над 3D моделями чайника и чайной чашки. Получить модели чашек, кружек, используя стандартные трехмерные элементы программы Paint 3D: сферу,

цилиндр, тор, трубу, конус, изогнутый цилиндр, полушарие, изменяя цветовые решения для этих объектов. Индивидуальные консультации педагога.

**Упражнение.** Создание 3-х мерной модели «Мебель». Прорисовывание мебели с выбором трехмерного объекта «цилиндр» для получения 4 ножек стула (далее - стола, дивана, кресла) и соединительных элементов между ними. Настройка высоты, ширины одного цилиндра, его копирование и перенос. Использование маркеров (элементов, появляющихся в углах и на серединах сторон выделенной области объекта) для изменения высоты, ширины, положения, поворота относительно осей. Создание верхней закругленной части для спинки стула, с помощью трехмерной фигуры «изогнутый цилиндр».

Самостоятельное создание 3D-моделей (допускается работа в группах).  
Индивидуальная консультация педагога.

## **Раздел 5. Табличный редактор (30 часов)**

**Тема 5.1. «Повторение материала по работе с табличным редактором»**

*Теория.* Повторение различных способов создания, открытия и сохранения электронных книг. Повторение способа ввода информации в табличный редактор ручным способом. Повторение свойств ячеек.

*Практика.* Самостоятельное изучение табличного редактора, создание нескольких листов в документе, переименование листов, сохранение документа в личную папку.

**Тема 5.2. «Повторение математических формул»**

*Теория.* Изучение функций СУММ, СУММЕСЛИ, ОКРУГЛ и других формул табличного редактора.

*Практика.* Самостоятельное создание таблицы и применение к данным таблицы математических формул.

**Тема 5.3. «Книга и листы»**

*Теория.* Создание книг в табличном редакторе, режимы просмотра книги. Изучение способа консолидации данных в табличном редакторе.

*Практика.* Упражнение: самостоятельное создание книги. Тестирование «Табличный редактор»

**Итоговое занятие. Защита творческого проекта (2 часа)**

*Практика.* Защита творческих проектов. Аттестация работы.

### 1.3 ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

В результате обучения по программе обучающиеся младшего школьного возраста получают необходимый уровень компьютерной грамотности в области современных информационных технологий.

Будут сформированы:

Предметные результаты:

- ✓ правила работы и технику безопасного поведения при использовании всех видов компьютерной техники;
- ✓ приемы работы в текстовом, табличном и графическом редакторе;
- ✓ инструменты для создания презентаций;
- ✓ основные устройства компьютера и технические средства используемые в информационной среде;
- ✓ знать общие правила и приемы работы на периферийных устройствах (копировальная техника: сканер, принтер...).

Метапредметные результаты:

- ✓ могут самостоятельно принять решение и осуществить осознанный выбор в учебной и познавательной деятельности;
- ✓ будут развиты познавательные способности, мышление, внимание, память, воля;
- ✓ сформировано пространственное воображение, логическое и визуальное мышление;
- ✓ уметь планировать последовательность действий для достижения цели, а также решать широкий спектр задач.

Личностные результаты:

- ✓ сформировано ответственное отношения к обучению и собственным поступкам, способность довести до конца начатое дело;
- ✓ сформирована коммуникативная компетентность в общении и сотрудничестве со сверстниками, позитивное отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- ✓ усвоены правила индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой
- ✓ настойчивость в достижении цели (участие в конкурсах и олимпиадах);
- ✓ сформировать устойчивый интерес к обучению и потребности в общении.

Воспитательные результаты:

- ✓ сформирован интерес к избранному виду деятельности;
- ✓ доброжелательное отношение друг к другу, окружающим людям;
- ✓ умение работать в группе, коллективе.

## II. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

### 2.1. КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

Учебный год по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Пользователь ПК» начинается 11 сентября и заканчивается 31 мая, число учебных недель по программе – 36, число учебных дней – 72, количество учебных часов – 144 (Приложение).

Продолжительность каникул с 1 июня по 31 августа 2024 года.

<i>Этапы образовательного процесса</i>	<i>Сроки проведения</i>
Промежуточная аттестация	Декабрь 2023 Май 2024
Итоговая аттестация	Май 2024

### 2.2. УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

#### **Материально-техническое обеспечение**

Для успешной реализации содержания программы необходимо следующее программное и техническое обеспечение:

- ✓ персональный компьютер RAY B182 в составе: mATX 450W/ H310/ Celeron G4900 Soc-1151v2 (3.1GHz/Intel UHD Graphics 610)/ 4Gb DDR4/120Gb SSD/500Gb HDD/ nVidia GeForce GT 710 1024Mb 64bit/ DVDRW + Сетевая карта Карта PCI-Ex1 1000Mbps – 7 штук;
- ✓ монитор ACER 21.5" V226HQLBbd (16:9)/TN+Film(LED)/1920x1080/60Hz/5ms/200nits/600:1/VGA+DVI/Black Matt" – 7 штук;
- ✓ клавиатура Logitech Keyboard K120, USB, black, [920-002522] – 7 штук  
мышь компьютерная Logitech B100 Optical Mouse, USB, 800dpi, Black, [910-003357] – 7 штук;
- ✓ роутер ASUS RT-AC66U rev B1 // роутер 802.11b/g/n/ac, до 450 + 1300Мбит/с, 2,4 + 5 ГГц, 3 антенны, USB, GBT LAN ; 90IG0300-BM3100 – 1 штука;
- ✓ коммутатор ZYXEL GS1200-8-EU0101F – 1 штука;
- ✓ интерактивная панель [LMP6501ELRU] Lumien 65" 3840 x 2160 @ 60 Hz, инфракрасный тачскрин 20 касаний, яркость 450cd/m<sup>2</sup>, контрастность 1200:1, матовое покрытие, память 3GB DDR4 + 32GB, Android 8.0, колонки 2x15 Вт, пульт ДУ, 2 стилуса – 1 штука;

#### *Требования к помещению:*

- ✓ уровень естественного и искусственного освещения в кабинете;
- ✓ стол – 12 штук;
- ✓ стул – 12 штук;
- ✓ рабочее место педагога.

### **Программные средства**

1. Операционная система.
2. Файловый менеджер.
3. Антивирусная программа.
4. Программа-архиватор.
5. Текстовый редактор, растровый и векторный графические редакторы.
6. Программа разработки презентаций.
7. Браузер.
8. Клавиатурный тренажер BabyType

### **2.3 ФОРМЫ КОНТРОЛЯ (АТТЕСТАЦИИ)**

Время проведения	Цель проведения	Формы контроля
<i>Стартовая диагностика</i>		
В начале учебного года	Определение уровня развития детей, их способностей	Беседа, опрос, тестирование, анкетирование
<i>Текущий контроль</i>		
В течение всего учебного года	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Определение степени усвоения обучающимися учебного материала.</li> <li>➤ Определение готовности детей к восприятию нового материала.</li> <li>➤ Повышение ответственности и заинтересованности обучающихся в обучении.</li> <li>➤ Выявление отстающих и опережающих обучение.</li> <li>➤ Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.</li> </ul>	Педагогическое наблюдение, опрос, контрольное занятие. Самостоятельная работа.
<i>Промежуточный контроль</i>		
По окончании изучения темы или раздела. В конце месяца, полугодия.	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Определение степени усвоения обучающимися учебного материала.</li> <li>➤ Определение результатов обучения.</li> </ul>	Соревнование, творческая работа, опрос, контрольное занятие, зачет, олимпиада, самостоятельная работа, защита проектов, презента-

		ция творческих работ, тестирование, анкетирование.
<i>Итоговая диагностика</i>		
В конце учебного года или курса обучения	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Определение изменения уровня развития детей, их творческих способностей.</li> <li>➤ Определение результатов обучения.</li> <li>➤ Ориентирование обучающихся на дальнейшее обучение.</li> <li>➤ Получение сведений для совершенствования образовательной программы и методов обучения.</li> </ul>	Соревнование, открытое занятие, взаимозачет, играиспытание, коллективный анализ работы, контрольное занятие, зачет, олимпиада, самостоятельная работа, защита проектов, презентация творческих работ, демонстрация моделей, тестирование, анкетирование и др.

Результативность контролируется на протяжении всего процесса обучения. Для этого предусмотрено использование тестирований, выполнение практических работ и творческих заданий, что позволяет проводить оценивание результатов в форме взаимооценки.

В программе предусмотрено проведение стартовой, текущей, промежуточной, а также итоговой диагностики.

*Стартовая диагностика.* При приеме детей в объединение педагог проводит тестирование уровня развития мотивации ребенка к обучению, уровня знаний учащихся в сфере применения ИКТ и навыков использования программного обеспечения для веб-дизайна. Результаты тестирования фиксируются в сводных таблицах.

*Текущий и промежуточный контроль* предусматривает: онлайн-тестирование, опросы, на которых дети рассказывают, что каждый из них узнал нового, что больше всего заинтересовало на каждом занятии. Уровень освоения программы отслеживается также с помощью выполнения заданий по разработке различных элементов веб-сайтов. Задания подбираются в соответствии с возрастом учащихся.

*Итоговая диагностика.* Основной формой подведения итогов является подготовка и размещение персонального сайта в сети Интернет.

### **Критериями выполнения программы служат:**

- знания, умения и навыки учащихся, позволяющие им комплексно использовать информационные технологии для получения необходимой информации и создания собственных проектов, стабильный интерес к изучению ин-

формационно-коммуникационных технологий и их использования в различных сферах деятельности.

## 2.4. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Диагностика развития теоретических знаний и практических навыков осуществляется с помощью диагностических контрольных заданий по следующим критериям:

№ п/п	Оцениваемые параметры	Критерии	Методы диагностики
<b>Теоретическая подготовка учащихся</b>			
1	Теоретические знания по основным разделам учебного плана программы	Соответствие теоретических знаний программным требованиям	Тестирование
2	Владение специальной терминологией. Словарь терминов (Приложение 1)	Осмысленность и правильность использования специальной терминологии	Выполнение практических заданий с использованием программных средств
<b>Практическая работа учащихся</b>			
3	Практические умения и навыки, знания по основным разделам учебного плана программы	Соответствие практических умений и навыков программным требованиям	Контрольное занятие
4	Владение специальным программным обеспечением	Отсутствие затруднений при работе системой мониторинга и анализа социальных медиа и СМИ	Анализ информации
5	Творческие навыки	Способность к усовершенствованию, инициатива, самостоятельность познания	Индивидуальный проект

Оценкой эффективности обучения по дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программе «Компьютерная грамотность» также является выполнение творческих работ по различным темам.



## 2.5. МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРОГРАММЫ

В образовательном процессе используются следующие методы обучения:

- объяснительно-иллюстративный;
- метод проблемного изложения (постановка проблемы и её решение);
- проектно-исследовательский;
- наглядный (использование видеороликов и других технических средств обучения);
- практический (использование электронных образовательных ресурсов, практические задания и решение других проблемных ситуаций).

Выбор методов обучения осуществляется исходя из анализа уровня готовности учащихся к освоению содержания модуля, степени сложности материала, типа учебного занятия. На выбор методов обучения в значительной степени влияет состав учебной группы, индивидуальные особенности, возможности и запросы детей.

Формы обучения:

*Фронтальная* – совместная деятельность всей группы, преподаватель излагает учебный материал для всей группы, ставит одинаковые задачи, обучающиеся решают одну и ту же проблему, овладевают общей темой.

*Групповая* – учебная группа делится на несколько подгрупп, которые выполняют одинаковые или различные задания. Количество обучающихся в группе зависит от учебного предмета и поставленной задачи (2-7 человек, но чаще от 3-х до 5-ти чел.).

*Индивидуальная* – каждый учащийся получает задание, которое он выполняет независимо от других, что предполагает высокий уровень активности и самостоятельности обучающихся. Как правило данная форма используется с фронтальной.

При работе с детьми по программе «Пользователь ПК», наиболее актуально проведение комбинированных занятий, которые предусматривают смену методов обучения и деятельности обучающихся. В комбинированном занятии можно выделить основные этапы:

1. Организационный момент.
2. Активизация мышления и актуализация ранее изученного (интеллектуальная «разминка», повторение ранее изученного материала).
3. Объяснение нового материала.
4. Работа за компьютером (работа на клавиатурном тренажёре, выполнение работ компьютерного практикума, логические игры).
5. Подведение итогов.

## 2.6. Воспитательный компонент программы

Реализация программы невозможна без осуществления воспитательной работы с обучающимися. Воспитательная работа ведётся на протяжении всего учебного процесса.

### **Приоритетные направления в организации воспитательной работы:**

*воспитание нравственных качеств* (трудолюбия, настойчивости, целеустремленности) происходит непосредственно в процессе обучения во время совместной деятельности;

*духовно-нравственное воспитание* формирует ценностные представления о морали, об основных понятиях этики (добро и зло, истина и ложь, смысл жизни, справедливость, милосердие, проблеме нравственного выбора, достоинство, любовь и др.), о духовных ценностях народов России, об уважительном отношении к традициям, культуре и языку своего народа и др. народов России;

*трудовое и профориентационное воспитание* формирует знания, представления о трудовой деятельности; выявляет творческие способности и профессиональные направления обучающихся;

*воспитание познавательных интересов* формирует потребность в приобретении новых знаний, интерес к творческой деятельности;

*экологическое воспитание* формирует ценностные представления и отношение к окружающему миру.

### **Основные задачи воспитательной работы:**

формирование мировоззрения и системы базовых ценностей личности;

организация инновационной работы в области воспитания и дополнительного образования;

организационно-правовые меры по развитию воспитания и дополнительного образования обучающихся;

приобщение обучающихся к общечеловеческим нормам морали, национальным устоям и традициям образовательного учреждения;

обеспечение развития личности и её социально-психологической поддержки, формирование личностных качеств, необходимых для жизни;

воспитание внутренней потребности личности в здоровом образе жизни, ответственного отношения к природной и социокультурной среде обитания;

развитие воспитательного потенциала семьи;

поддержка социальных инициатив и достижений обучающихся.

### **Основные воспитательные мероприятия:**

просмотр обучающимися тематических материалов и их обсуждение;

тематические диспуты и беседы;

участие в конкурсах, соревнованиях, олимпиадах различного уровня.

### **Работа с коллективом обучающихся:**

формирование практических умений по организации органов самоуправления этике и психологии общения, технологии социального и творческого проектирования;

обучение умениям и навыкам организаторской деятельности, самоорганизации, формированию ответственности за себя и других;  
развитие творческого культурного, коммуникативного потенциала ребят в процессе участия в совместной общественно – полезной деятельности;  
содействие формированию активной гражданской позиции;  
воспитание сознательного отношения к труду, к природе, к своему городу.

**Работа с родителями:**

организация системы индивидуальной и коллективной работы с родителями (тематические беседы, собрания, индивидуальные консультации);  
содействие сплочению родительского коллектива и вовлечение в жизнедеятельность кружкового объединения (организация и проведение открытых занятий для родителей в течение года);  
оформление информационных уголков для родителей по вопросам воспитания учащихся.

Успешная работа детского объединения во многом зависит от степени участия в ней родителей обучающихся. В большинстве родители заинтересованно относятся к занятиям своих детей в объединении, радуются их успехам и достижениям.

**Работа с родителями включает в себя следующие формы деятельности:**

родительские собрания;  
консультации;  
беседы;  
работа с семьями, находящимися в трудной жизненной ситуации;  
совместные праздники обучающихся и их родителей;  
привлечение родителей к подготовке и проведению мероприятий;  
приглашение родителей на мероприятия объединения и всего учреждения.

Такая работа способствует формированию общности интересов учащихся и их родителей, служит развитию эмоциональной и духовной близости.

**Результат воспитания**

В процессе воспитания происходят изменения в личностном развитии обучающихся, в процессе общения со своими сверстниками по достижению общих целей, у ребят формируются такие качества как взаимопомощь, самостоятельность, ответственность за порученное дело. Несомненно, большую роль в воспитании моральных качеств, обучающихся играет личный пример педагога.

*План воспитательных мероприятий:*

№	Название мероприятия	Форма проведения	Месяц
1.	День знаний	Презентация	Сентябрь
2.	«Спешите делать добро»	Беседа	Октябрь
3.	«Сохраним своё здоровье»	Игра	Октябрь
4.	«Вредные привычки и их последствия»	Просмотр видеоролика	Октябрь
5.	«Поговорим о маме»	Презентация, беседа	Ноябрь
6.	«Лучшее новогоднее поздравление» (Конкурс цифровых рисунков)	Конкурс	Декабрь
7.	«Фейк и антифейк»	Видеоурок, беседа	Январь
8.	«От простого к сложному»	Викторина	Февраль
9.	Международный женский день	Конкурс видеопоздравлений	Март
10.	«Путь к звёздам» ко Дню космонавтики	Просмотр видеоролика, беседа	Апрель

## СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

### Для педагога:

1. Акулов О.А., Медведев Н.В. Информатика: базовый курс: Учебник для техн. вузов – М.: Омега-Л, 2004. 2.
2. Балдин К.В., Уткин В.Б. Информационные системы в экономике: Учебник. – 4-е изд. – М.: Издательско-торговая корпорация «Дашков и К°», 2007.
3. Беспалов В.В., Информационные технологии. [Текст] / В.В. Беспалов – Томск: Томский политехнический университет, 2012 – 134 с.
4. Горбунова Е.В., Методическое пособие «Работа в программе PAINT». [Текст] / Е.В. Горбунова – Прокопьевск, 2012 – 29 с.
5. Дуванов А.А., Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для учителя. [Текст] / А.А. Дуванов – СПб.: БХВ-Петербург, 2005 – 288 с.
6. Залогова Л.А., Компьютерная графика. Элективный курс: Учебное пособие [Текст] / Л.А. Залогова. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005 – 212 с., 16 с. ил.
7. Корнеева Т.Б., Офисные технологии: текстовые документы и мультимедийные презентации. Учебная программа.[Текст] / Т.Б. Корнеева – Томск: НОУ «Открытый молодежный университет», ОЦ «Школьный университет», 2014 – 20 с.
8. Левин А.Ш. Самоучитель полезных программ. 4-е издание. – СПб.: Питер, 2006.
9. Леонтьев В.П., Новейшая энциклопедия персонального компьютера. [Текст] / В.П. Леонтьев – М.: ПФ Красный пролетарий, 2005 – 799 с.
10. Малев В.В. Общая методика преподавания информатики: учебное пособие.- Воронеж: ВГПУ, 2005.- 271 с.
11. Особенности и как рисовать 3D фигуры [Электронный ресурс] // URL: <https://junior3d.ru/article/3d-figury-v-paint-net.html>
12. Островский В.А., Лабораторный практикум по информатике. [Текст] / В.А. Островский – М.: Высшая школа, 2016 – 371с.
13. Якимчук Н.А., Методичка по программе Paint. [Текст] / Н.А. Якимчук – Новоалтайск, 2011 – 20 с.
14. Яцюк О.Г., Основы графического дизайна на базе компьютерных технологий [Текст] / О. Г. Яцюк – СПб.: БХВ-Петербург, 2004 – 56 с.

### Для обучающихся:

1. Графический редактор Paint для детей [Электронный ресурс] // URL: <https://pandia.ru/text/78/431/43767.php>
2. Как пользоваться Paint [Электронный ресурс] // URL: <https://compdoma.ru/paint.html>

3. [Орлов А.А., Тайны и секреты компьютера, 2-е изд., перераб. и доп.\[Текст\] / А.А. Орлов – М.: Горячая линия – Телеком, 2012 – 416 с.](#)
4. [Серия буклетов «Компьютер – это просто» \[Текст\] /М.: Мир книги, 2005 – 50 с.](#)
5. [Серия буклетов «Я изучаю компьютер» \[Текст\] /М.: Мир книги, 2005 – 48 с.](#)
6. Симонович С.В., Занимательный компьютер. Книга для детей, учителей [Текст] / С.В. Симонович – М.: АСТ – Пресс, 2005 – 367 с.
7. Симонович С.В., Компьютер для детей: Моя первая информатика [Текст] / С.В. Симонович – М.: АСТ – Пресс, 2005 – 80 с.
8. Шуманн Х.Г., Компьютер для детей от 8 до 88. [Текст] / Х.Г. Шуманн – М.: Интерэксперт, 2012 – 272 с.

## СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ

**Абзац** – фрагмент текста, заканчивающийся нажатием клавиши Enter.

**Алгоритм** – точное и понятное указание исполнителю совершить конечную последовательность действий, направленных на достижение указанной цели или на решение поставленной задачи.

**Алгоритмизация** – разработка алгоритма решения задачи.

**Алгоритмический язык** - см. **язык программирования**.

**Алфавит** – конечное множество объектов, называемых буквами или символами.

**Аппаратный интерфейс** – устройство, обеспечивающее согласование между отдельными блоками вычислительной системы.

**Арифметическо-логическое устройство** – часть процессора, предназначенная для выполнения арифметических и логических операций.

**Архивация данных** организация хранения данных в удобной и легкодоступной форме, снижающей затраты на хранение и повышающей общую надежность информационного процесса.

**Архитектура ЭВМ** – общее описание структуры и функций ЭВМ на уровне, достаточном для понимания принципов работы и системы команд ЭВМ. Архитектура не включает в себя описание деталей технического и физического устройства компьютера.

**База данных** – хранящаяся во внешней памяти ЭВМ совокупность взаимосвязанных данных, организованных по определенным правилам, предусматривающим общие принципы их описания, хранения и обработки.

**Базовая аппаратная конфигурация** – типовой набор устройств, входящих в вычислительную систему. Включает в себя системный блок, клавиатуру, мышь и монитор.

**Базовое программное обеспечение** – совокупность программ, обеспечивающих взаимодействие компьютера с базовыми аппаратными средствами.

**Байт** – 1. восьмиразрядное двоичное число; 2. элемент памяти, позволяющий хранить восьмиразрядное двоичное число.

**Буфер обмена** – область оперативной памяти, к которой имеют доступ все приложения и в которую они могут записывать данные или считывать их.

**Векторный редактор** – графический редактор, использующий в качестве элемента изображения линию, являющуюся кривой третьего порядка. Используется, когда форма линии важнее информации о цвете.

**Видеопамять** – участок оперативной памяти компьютера, в котором хранится код изображения, выводимого на дисплей.

**Внедрение** – включение объекта в документ, созданный другим приложением.

**Внешняя память** – память большого объема, служащая для долговременного хранения программ и данных.

**Вычислительная сеть (компьютерная сеть)** – соединение двух и более компьютеров с помощью линий связи с целью объединения их ресурсов.

**Базовое программное обеспечение** – совокупность программ, обеспечивающих взаимодействие компьютера с базовыми аппаратными средствами.

**Гибкий магнитный диск** – устройство, предназначенное для переноса документов и программ с одного компьютера на другой, хранения архивных копий программ и данных, не используемых постоянно на компьютере.

**Графический редактор** – программа, предназначенная для создания и обработки графических изображений.

**Данные** – зарегистрированные сигналы.

**Диаграмма** – любой вид графического представления данных в электронной таблице.

**Диалоговое окно** – разновидностью окна, позволяющая пользователю вводить в компьютер информацию.

**Диалоговый режим** – режим работы операционной системы, в котором она находится в ожидании команды пользователя, получив её, приступает к исполнению, а после завершения возвращает отклик и ждёт очередной команды.

**Диапазон** – совокупность ячеек электронной таблицы, образующихся на пересечении группы последовательно идущих строк и столбцов.

**Диспетчер файлов (файловый менеджер)** – программа, выполняющая операции по обслуживанию файловой системы.

**Документ Windows** – любой файл, обрабатываемый с помощью приложений, работающих под управлением операционной системы Windows.

**Драйвер** – программа, обеспечивающая взаимодействие компьютера с внешним устройством.

**Жесткий магнитный диск (ЖМД)** – внешняя память компьютера, предназначенная для постоянного хранения данных, программ операционной системы и часто используемых пакетов программ.

**Запрос** – объект, служащий для извлечения данных из таблиц и предоставления их пользователю в удобном виде.

**Защита данных** – комплекс мер, направленных на предотвращение утраты, воспроизведения и модификации данных.

**Интерфейс** – набор правил, с помощью которых осуществляется взаимодействие элементов систем

**Информатика** – наука, изучающая закономерности получения, хранения, передачи и обработки информации в природе и человеческом обществе.

**Информационная система** – система, способная воспринимать и обрабатывать информацию.

**Информация** – сообщение, снижающее степень неопределенности знаний о состоянии предметов или явлений и помогающее решить поставленную задачу.

**Исполнитель** – человек или автомат, способный выполнять определенный конечный набор действий.

**Каталог (папка)** – специально отведенное место на диске для хранения имен файлов, объединенных каким-либо признаком, вместе со сведениями об их типе, размере, времени создания.

**Клавиатура** – клавишное устройство управления компьютером.

**Кодирование** – представление данных одного типа через данные другого типа.

**Команда** – приказ исполнителю на выполнение действий из указанного конечного набора.

**Компьютер (ЭВМ)** – универсальное электронное программно-управляемое устройство для хранения, обработки и передачи информации.

**Компьютерная информатика** – естественнонаучная дисциплина, занимающаяся вопросами сбора, хранения, передачи, обработки и отображения информации с использованием средств вычислительной техники.

**Компьютерная сеть** – см. **вычислительная сеть**.

**Компьютерный вирус** – специально написанная программа, производящая действия, несанкционированные пользователем.

**Курсор** – световая метка на экране, обозначающая место активного воздействия на рабочее поле.

**Линейный алгоритм** – алгоритм с однозначным последовательным выполнением команд.

**Локальная сеть** – компьютеры, расположенные в пределах одного или нескольких рядом стоящих зданий и объединенные с помощью кабелей и разъёмов.

**Курсор** – световая метка на экране, обозначающая место активного воздействия на рабочее поле.



**Машинно-зависимый язык** – язык программирования, зависящий от типа компьютера. Включает в себя набор команд, выполняемых процессором.

**Микропроцессор** – сверхбольшая интегральная схема, выполняющая функции процессора. Микропроцессор создается на полупроводниковом кристалле (или нескольких кристаллах) путем применения сложной микроэлектронной технологии.

**Многозадачная операционная система** – операционная система, управляющая распределением ресурсов вычислительной системы между приложениями и обеспечивающая возможность одновременного выполнения нескольких приложений, возможность обмена данными между приложениями и возможность совместного использования программных, аппаратных и сетевых ресурсов вычислительной системы несколькими приложениями.

**Монитор** – устройство визуального представления данных.

**Мультимедиа средства** – программные и аппаратные средства компьютера, поддерживающие звук и цвет.

**Мышь** – устройство управления компьютером манипуляторного типа.

**Накопители (дисководы)** – устройства, обеспечивающие запись информации на носители, а также ее поиск и считывание в оперативную память.

**Одноранговая сеть** – компьютерная сеть, состоящая из равноправных компьютеров.

**Окно** – ограниченная рамкой часть экрана, с помощью которой обеспечивается взаимодействие программы с пользователем.

**Оперативная память** – память компьютера, служащая для временного хранения программ и данных непосредственно во время вычислений.

**Операционная система** – комплекс системных и служебных программ, управляющий ресурсами вычислительной системы и обеспечивающий пользовательский, программно-аппаратный и программный интерфейсы.

**Пакетный режим** – режим работы операционной системы, в котором она автоматически исполняет заданную последовательность команд.

**Память** – физическая система с большим числом возможных устойчивых состояний, служащая для хранения данных. Память ЭВМ можно разделить на внутреннюю (оперативную) память, регистры процессора и внешнюю память.

**Параллельный интерфейс** – аппаратный интерфейс, через который данные передаются параллельно группами битов.

**Печатный документ** – документ на бумажном носителе, создаваемый и распечатываемый на одном рабочем месте.

**Пользовательский интерфейс** – интерфейс между пользователем и программно-аппаратными средствами компьютера.

**Печатный документ** – документ на бумажном носителе, создаваемый и распечатываемый на одном рабочем месте.

**Постоянное запоминающее устройство (ПЗУ)** – быстрая, энергонезависимая память, предназначенная только для чтения.

**Последовательный интерфейс** – аппаратный интерфейс, через который данные передаются последовательно бит за битом.

**Предписание** – см. команда/

**Преобразование данных** - перевод данных из одной формы в другую. – аппаратный интерфейс, через который данные передаются последовательно бит за битом.

**Прерывание** – способность операционной системы прервать текущую работу и отреагировать на события, вызванные либо пользователем с помощью управляющих устройств, либо устройствами компьютера, либо выполняемой программой.

**Прикладное программное обеспечение** – комплекс прикладных программ, с помощью которых на данном рабочем месте выполняются конкретные работы.

**Программа** - конечная последовательность команд с указанием порядка их выполнения.

**Программирование** - составление последовательности команд, которая необходима для решения поставленной задачи.

**Программно-аппаратный интерфейс** - интерфейса между программным и аппаратным обеспечением.

**Программный интерфейс** – интерфейс между разными видами программного обеспечения.

**Протокол** – совокупность технических условий, которые должны быть обеспечены разработчиками для успешного согласования работы устройств или программ.

**Рабочая книга** – документ Excel.

**Раздел** – совокупность абзацев, для которых сохраняется одинаковая специфика оформления размера и ориентации страницы, размера полей, нумерации страниц, оформления колонтитулов, количество колонок текста.

**Распределенная база данных** – база данных, различные части которой хранятся на множестве компьютеров, объединенных между собой сетью.

**Растровый редактор** – графический редактор, использующий в качестве элемента изображения точку, имеющую цвет и яркость. Используется, когда информация о цвете важнее информации о форме линии.

**Регистры** – внутренняя сверхбыстрая память процессора.

**Редактирование** – изменение уже существующего документа.

**Реляционная базы данных** – база данных, содержащая информацию, организованную в виде таблиц.

**Рецензирование** – редактирование текста с регистрацией изменений и его комментирование.

**Сбор данных** – накопление информации с целью обеспечения достаточной полноты для принятия решений.

**Связывание** – включение в документ указателя на местоположение связываемого объекта.

**Сигнал** – изменение некоторой физической величины во времени, обеспечивающее передачу сообщений.

**Синтаксис** – совокупность правил, с помощью которых строятся правильные предложения.

**Система команд процессора** – совокупность команд, выполняемых процессором конкретной ЭВМ. Включает в себя команды, выполняющие арифметические и логические операции, операции управления последовательностью выполнения команд, операции передачи и пр.

**Система управления базой данных (СУБД)** – комплекс программных средств, предназначенных для создания новой структуры базы, наполнения ее содержимым, редактирования содержимого и его визуализации.

**Системное программное обеспечение** – совокупность программ, обеспечивающих взаимодействие прочих программ вычислительной системы с программами базового уровня и непосредственно с аппаратным обеспечением.

**Системный блок** – основной узел компьютера, внутри которого установлены наиболее важные компоненты: материнская плата с процессором, жесткий диск, дисковод гибких дисков, дисковод компакт-дисков.

**Слово** – конечная упорядоченная последовательность букв алфавита.

**Служебное программное обеспечение** – совокупность программ, предназначенных для автоматизации работ по проверке, наладке и настройке вычислительной системы, а также для расширения и улучшения функций системных программ.

**Сортировка данных** – упорядочение данных по заданному признаку с целью удобства использования.

**Стиль оформления** – именованная совокупность настроек параметров шрифта, абзаца, языка и некоторых элементов оформления абзаца, таких как рамки и линии.

**Таблица размещения файлов (FAT)** – специальная таблица системной области диска, в которой хранятся данные о местоположении файлов на диске.

**Табличный процессор (электронная таблица)** – прикладная программа, предназначенная для хранения данных различных типов в табличной форме и их обработки.

**Текстовый процессор** – прикладная программа, предназначенная для создания, редактирования и форматирования текстовых документов.

**Текстовый редактор** – прикладная программа, предназначенная для ввода текстов в компьютер их редактирования.

**Текущий дисковод** – это дисковод, с которым работает пользователь в настоящее время.

**Топология сети** – способ соединения компьютеров в вычислительную сеть.

**Транслятор** – программа, преобразующая исходный текст программы на языке программирования в команды процессора.

**Транспортировка данных** – приём и передача данных между удаленными участниками информационного процесса.

**Управляющее устройство** – часть процессора, которая определяет последовательность выполнения команд, занимается поиском их в памяти и декодированием, вырабатывает последовательность управляющих сигналов, координирующую совместную работу всех узлов ЭВМ.

**Файл** – 1. логически связанная последовательность данных одного типа, имеющая имя; 2. последовательность произвольного числа байтов памяти, имеющая имя.

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

**Файловый сервер** – специальный компьютер, выделенный для совместного использования участниками сети.

**Фильтрация данных** – отсеивание данных, в которых нет необходимости для принятия решений, снижающее уровень шума и повышающее достоверность и адекватность данных.

**Формализация данных** – приведение данных, поступающих из разных источников, к одинаковой форме, что позволяет сделать их сопоставимыми между собой.

**Форма** – это специальное средство для ввода данных, предоставляющее конечному пользователю возможность заполнения только тех полей базы данных, к которым у него есть право доступа.

**Форматирование** – оформление документа с использованием методов выравнивания текста, применением различных шрифтов, встраиванием в текстовый документ рисунков и других объектов и пр.

**Центральный процессор** – основной элемент компьютера, обеспечивающий выполнение программ и управление всеми устройствами компьютера. Состоит из управляющего и арифметическо-логического устройств.

**Шаблон** – набор настроек, таких как тип и размер шрифта, параметры абзаца и других, хранимый в отдельном файле.

**Электронная таблица** – см. **табличный процессор**.

**Электронный документ** – документ, создаваемый в электронном виде в формате текстового процессора.

**Язык программирования (алгоритмический язык)** – искусственный язык, предназначенный для записи программ.

**Ячейка** – минимальный элемент для хранения данных.

**Web-документ** – электронный документ, предназначенный для просмотра на экране компьютера средствами Internet.

Приложение  
к дополнительной образовательной  
общеразвивающей программе

**Календарный учебный график на 2023 – 2024 учебный год**

**Место проведения занятий: Центр цифрового образования детей «IT-Куб», г. Тамбов, ул. Монтажников 1**

№ п/п	Месяц	Число	Время	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
1				Групповая	2	Вводное занятие. Инструктаж по технике безопасности	Аудитория	Беседа, стартовая диагностика
<b>Раздел 1 «Пользователь ПК»</b>								
2				Групповая	2	Устройство персонального компьютера	Аудитория	Опрос, практическое задание
3				Групповая	2	Устройства ввода и вывода информации	Аудитория	Опрос, практическое задание
4				Групповая	8	Азбука Интернета	Аудитория	Опрос, практическое задание
5				Групповая	14	Клавиатурный тренажер BabyType	Аудитория	Тестирование, самостоятельная работа
<b>Раздел 2. «Текстовый редактор»</b>								
6				Групповая	4	Набор текста, форматирование абзацев, форматирование текста	Аудитория	Опрос, практическое задание

7				Групповая	4	Создание и форматирование таблиц в текстовом редакторе	Аудитория	Опрос, практическое задание
8				Групповая	4	Вставка автофигур, объектов и изображений в текстовом редакторе	Аудитория	Опрос, практическое задание
9				Групповая	10	Практические задания на ввод, редактирование и форматирование текста	Аудитория	Практическое задание
10				Групповая	12	Понятие «реферат» и правила его оформления	Аудитория	Контрольное занятие, практическое задание
<b>Раздел 3. «Презентации»</b>								
11				Групповая	4	Повторение материала по созданию презентаций	Аудитория	Опрос, практическое задание
12				Групповая	4	Создание буклетов	Аудитория	Опрос, практическое задание
13				Групповая	4	Создание презентации на тему «Семейное древо»	Аудитория	Практическое задание
14				Групповая	6	Создание презентации на тему «День космонавтики»	Аудитория	Практическое задание
15				Групповая	6	Создание презентации на тему «День Победы»	Аудитория	Практическое задание
16				Групповая	6	Создание презентации на тему «Моя будущая профессия»	Аудитория	Творческая работа
<b>Раздел 4. «Интерфейс графического редактора Paint 3D»</b>								
17				Групповая	4	Интерфейс и особенности графической программы Paint 3D	Аудитория	Опрос, практическое задание

18				Групповая	16	Создание трехмерных рисунков в Paint 3D	Аудитория	Опрос, практическое задание, подготовка творческого проекта
<b>Раздел 5. «Табличный редактор»</b>								
19				Групповая	4	Повторение материала по работе с табличным редактором	Аудитория	Опрос, практическое задание
20				Групповая	8	Повторение математических формул	Аудитория	Практическое задание
21				Групповая	18	Книга и листы	Аудитория	Тестирование, практическое задание
<b>Итоговое занятие</b>								
22				Групповая	2	Подготовка защиты и презентация творческого проекта	Аудитория	Защита творческих проектов