

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН  
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ «ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА»  
СПАССКОГО МУНИЦИПАЛЬНОГО РАЙОНА РЕСПУБЛИКИ ТАТАРСТАН

Принята на заседании  
методического (педагогического) совета  
Протокол № \_\_\_\_\_  
от «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

«Утверждаю»  
Директор МБОУ ДО ДДТ  
\_\_\_\_\_ Тихонова З.К.  
Приказ № \_\_\_\_  
от «\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ  
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА  
«ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ПК»**

***Направленность:*** техническая

***Возраст учащихся:*** 8 - 10 лет

***Срок реализации:*** 2 года

***Автор - составитель:***

Ковальчук Ирина Алексеевна,  
педагог дополнительного образования

## Информационная карта образовательной программы

1.	Образовательная организация	МБОУ ДО «Дом детского творчества» Спасского муниципального района РТ
2.	Полное название программы	Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Пользователь ПК»
3.	Направленность программы	техническая
4.	Сведения о разработчиках	
4.1.	ФИО, должность	Ковальчук Ирина Алексеевна, педагог дополнительного образования
5.	Сведения о программе:	
5.1.	Срок реализации	1 год
5.2.	Возраст обучающихся	8 – 10 лет
5.3.	Характеристика программы:  - тип программы  - вид программы	  дополнительная общеобразовательная программа  общеразвивающая
5.4.	Цель программы	В процессе изучения курса познакомить учащихся с прикладными программами.
6.	Формы и методы образовательной деятельности	<b>Формы:</b> индивидуальная, групповая, фронтальная <b>Методы:</b> словесные, наглядные, практические
7.	Формы мониторинга результативности	Входной, текущий, промежуточный, итоговый контроль
8.	Результативность реализации программы	<ul style="list-style-type: none"> <li>• защита творческих проектов учащихся;</li> <li>• итоговая выставка лучших творческих работ учащихся;</li> <li>• подготовка и участие учащихся в районных, республиканских, всероссийских конкурсах.</li> </ul>
9.	Дата утверждения и последней корректировки программы	

## Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Пользователь ПК» относится к программам **технической направленности**.

Программа разработана в соответствии с нормативно – правовой базой:

- Федеральный Закон «Об образовании в Российской Федерации» от 29.12.2012 N 273-ФЗ;
- Государственная программа Российской Федерации «Развитие образования» на 2013-2020 годы;
- Приказ Министерства образования и науки РФ от 29 августа 2013 г. № 1008 «Об утверждении порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Санитарно-эпидемиологические правила и нормативы СанПиН 2.4.4.3172-14 (Зарегистрировано в Минюсте России 20 августа 2014 г. N 33660);
- Концепция развития дополнительного образования детей на 2014-2020 гг. (Утверждена Распоряжением Правительства РФ № 1726-р 4 сентября 2014 г.);
- Письмо Министерства образования и науки РФ от 18.11.2015 г. «О направлении Методических рекомендаций по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые)»;
- Приложение к письму Департамента молодежной политики, воспитания и социальной поддержки детей Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;
- Устав муниципального бюджетного образовательного учреждения дополнительного образования «Дом детского творчества» Спасского муниципального района РТ.

**Актуальность программы** в том, что в результате обучения дети смогут использовать приобретенные умения и навыки в практической деятельности и повседневной жизни для себя и окружающих, а так же проявят свои творческие таланты.

Информатика как динамично развивающаяся наука становится одной из тех отраслей знаний, которая призвана готовить современного человека к жизни в новом информационном обществе.

Простейшие навыки общения с компьютером должны прививаться именно в младших классах, для того чтобы на предметных уроках в средних классах дети могли сосредоточиться на смысловых аспектах.

Учащиеся младших классов испытывают к компьютеру сверхдоверие и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

**Педагогическая целесообразность** программы в том, что работа на компьютере способствует развитию общей информационно-коммуникативной компетенции учащихся, что в свою очередь влияет на интеллектуальное развитие ребёнка. Также индивидуальное творчество, оказывает положительное успокаивающее действие на нервную систему ребёнка, являясь источником положительных эмоций.

**Новизна программы** состоит в том, что она раскрывает межпредметные связи с разными предметами. Вовлечение учащихся в исследовательские проекты, творческие задания, другие мероприятия, в ходе которых они научатся изобретать, понимать и осваивать новое, быть открытыми и способными выразить собственные мысли, уметь

принимать решения и помогать друг другу, формулировать интересы и осознавать возможности.

**Отличительной особенностью** программы «Пользователь ПК» является то, что в результате обучения дети смогут использовать приобретенные умения и навыки в практической деятельности и повседневной жизни для себя и окружающих, а так же проявят свои творческие таланты.

**Особенности возрастной категории учащихся, которым адресована программа**  
Объединение «Пользователь ПК» - разновозрастной коллектив учащихся от 8 до 10 лет.

Набор в объединение осуществляется по желанию детей и их родителей (законных представителей) на основании письменного заявления родителей. Специальных требований к знаниям, умениям нет. Наполняемость группы – 15 человек.

**Цель программы:** В процессе изучения курса познакомить учащихся с прикладными программами.

Это способствует формированию навыков сотрудничества, стремлению и способности размышлять, самостоятельно добывать знания, развивать память, внимание, фантазию у ребят и восстанавливают правильную самооценку.

#### **Задачи программы:**

##### **Обучающие:**

- научить правилам работы на компьютере и правилам поведения в компьютерном классе;
- формировать навыки работы с клавиатурой, мышью при работе с прикладными программами: графическом редакторе Paint, текстовом редакторе MS Word 2010 и др.;
- выработать умения сохранить нужную информацию на жестком диске; найти нужную информацию на жестком диске и в Интернете; создать, сохранить, отредактировать и распечатать текст;
- научить выполнять практически значимые работы: написание текстов, особенности их создания и оформления, информационных публикаций (выпуск газеты, листовок, объявлений), подготовка печатных и электронных материалов для социально-значимых проектов (городских);
- формировать абстрактное восприятие предметов и логическое мышление.

##### **Развивающие:**

- развивать творческий и рациональный подход к решению поставленных задач;
- развивать зрительное восприятие, переключение внимания, объём запоминаемого материала, через компьютерные задания.

##### **Воспитательные:**

- учить пониманию того, что мнения, отличные от собственного, имеют право на существование, интерес к различиям в точках зрения, стремление к учету и координации различных мнений в общении и сотрудничестве;
- воспитывать умения работать в мини группе, культуру общения, ведение диалога;
- учить настойчивости, собранности, организованности, аккуратности;
- воспитывать бережное отношение к имуществу.

#### **Возраст детей, участвующих в реализации программы**

Данная программа разработана для детей возраста с 8 – 10 лет, проявляющих повышенный интерес к информационным технологиям.

### **Сроки и этапы реализации программы**

Данный курс носит пропедевтический характер. К пропедевтическим элементам компьютерной грамотности относится умение работать с прикладным программным обеспечением. Программа курса состоит из разделов, фактически продолжающих друг друга, но между тем каждая является самостоятельной частью усвоения информатики. Учащиеся, приходя в объединение «Пользователь ПК» и занимаясь в нем все 2 года, смогут освоить работу в основных прикладных программах, но между тем, если ребенок начнёт заниматься позже, со 2 года обучения, он свободно сможет влиться в коллектив объединения.

Программа рассчитана на 2 года обучения. 1 год обучения – 144 часа, 2 год обучения – 216 часов.

Программа **1года обучения** состоит из двух разделов:

- Раздел № 1 – «Юный компьютерный художник Paint»;
- Раздел № 2 – «Юный компьютерный художник Paint.NET».

Программа **2 года обучения** состоит из шести разделов:

- Раздел № 1 – «Знакомство и работа в Internet»;
- Раздел № 2 – «Мастер печатных дел»;
- Раздел № 3 – «Мастер презентаций»;
- Раздел № 4 – «Юный программист»;
- Раздел № 5 – «Юный фотограф»;
- Раздел № 6 – «Мастер видеороликов».

**Этапы реализации программы** соответствуют месяцам обучения по освоению содержания программного материала:

**Первый год** обучения:

**1 этап – с сентября по декабрь** - ознакомление с интерфейсом программы Paint, первоначальные навыки работы по инструкционным картам, создание творческих работ.

**2 этап – с января по май** – знакомство с интерфейсом программы Paint.NET, создание рисунков по инструкционным картам, создание творческих работ.

**Второй год** обучения:

**1 этап – сентябрь** – знакомство и работа с браузером Yandex, создание почтового ящика, искать и сохранять информацию на компьютер.

**2 этап – сентябрь** – знакомство и работа в программе MS Office Word 2010, первоначальные навыки работы с буфером обмена, с форматированием текста, с вставкой рисунка.

**3 этап – сентябрь – декабрь** – знакомство и работа в программе MS Office PowerPoint 2010, первоначальные навыки работы с дизайном, анимацией и гиперссылками; создание проектов и исследовательские работы.

**4 этап – январь – март** – знакомство и работа в программе Scratch, первоначальные навыки работы со спрайтом, библиотекой костюмов и сцен, командами движения, управления, управления внешностью и рисования.

**5 этап – апрель** – знакомство с фотоаппаратом, жанрами фотосъёмки, первоначальные навыки работы в программах «Диспетчер рисунков MS Office» и «Adobe Photoshop».

**6 этап – апрель – май** – знакомство и работа в программе «Киностудия Windows Live», первоначальные навыки работы с изображением, звуком, переходами и титрами.

### **Формы и режим занятий**

Традиционными **формами** проведения занятий являются: беседа, викторина, выставка, защита проектов, игра-путешествие, конкурс, практическое и творческое занятия.

**Режим занятий.** На 1-м году обучения занятия проводятся четыре часа в неделю (два раза по два часа), на 2-м году обучения – шесть часов в неделю (три раза в неделю).

После 20 мин непрерывной работы проводятся гимнастика для глаз, снятие утомления с плечевого пояса и рук, с туловища и ног, а так же физкультминутки общего назначения.

### **Ожидаемые результаты реализации программы и способы их проверки**

В результате работы по программе учащимися должны быть достигнуты следующие **результаты освоения**.

#### *Личностные УУД:*

- воспитание уважительного отношения к творчеству как своему, так и других людей;
- развитие самостоятельности в поиске решения различных задач;
- формирование духовных и эстетических потребностей;
- овладение различными приёмами деятельности;
- отрабатывать навыки самостоятельной работы.

#### *Регулятивные УУД:*

- проговаривать последовательность действий на занятии;
- учить работать по предложенному педагогом плану;
- учиться отличать верно выполненное занятие от неверного;
- учиться совместно с педагогом и другими обучающимися давать эмоциональную оценку своей деятельности на занятии.

#### *Познавательные УУД:*

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое от уже известного с помощью педагога;
- делать предварительный отбор источников информации;
- добывать новые знания: находить ответы на вопросы, используя дополнительный материал, свой жизненный опыт и информацию, полученную на занятии;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы в результате совместной работы;
- преобразовывать информацию из одной формы в другую, самостоятельно выполнять творческие задания.

#### *Коммуникативные УУД:*

- уметь слушать и понимать высказывания собеседников;
- совместно договариваться о правилах общения и поведения в УДО и на занятиях в объединении и следовать им;
- учиться согласованно работать в группе:
  1. учиться планировать работу в группе (не более 2 – 3 человек);
  2. учиться распределять работу между участниками проекта;
  3. понимать общую задачу проекта и точно выполнять свою часть работы;
  4. уметь выполнять различные роли в группе (лидера, исполнителя, критика).

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы с информацией и применять их в практической деятельности. Ожидается, что в результате освоения общих навыков работы с информацией учащиеся **будут знать:**

- правила поведения в УДО и в компьютерном классе;
- основные возможности применения компьютеров;
- назначение основных устройств компьютера;
- понятие операционной системы, файла и папки;
- основные понятия и термины раздела графических редакторов;
- основные понятия и термины раздела текстового редактора;
- основные понятия и термины раздела презентация;

- основные понятия и термины раздела программирования Scratch;
- назначение фотоаппарата;
- жанры фотосъёмки;
- основные понятия и термины раздела видео редактора.

**будут уметь:**

- включать и выключать компьютер;
- запускать программы и прекращать их работу по просьбе педагога;
- работать с операционной системой Windows;
- выполнять различные действия над файлами и папками;
- создавать рисунки в графических редакторах Paint и Paint.NET;
- создавать текстовые документы в MS Word 2010;
- создавать презентации в MS PowerPoint 2010;
- составлять линейные, разветвляющие и циклические алгоритмы управления исполнителями на языке программирования Scratch;
- использовать логические значения, операции и выражения с ними;
- формально выполнять алгоритмы, описанные с использованием конструкций ветвления (условные операторы) и повторения (циклы), вспомогательных алгоритмов;
- создавать и выполнять программы для решения несложных алгоритмических задач в программе Scratch;
- использовать готовые прикладные компьютерные программы и сервисы;
- работать с фотоаппаратом;
- обрабатывать изображения в графических редакторах MS Office Picture Manager, Adobe Photoshop;
- работать со звуком и изображением в Киностудии Windows Live;
- создавать видеоролики.

**Способы определения результативности**

***Формы аттестации/ контроля:***

- *входной контроль* (анкетирование);
- *текущий контроль* (проводиться в конце изучения темы: педагогическое наблюдение, опрос, викторина, выполнение самостоятельных работ);
- *промежуточный контроль* (проводиться по окончании изучения раздела: выставка, конкурс, творческая работа, опрос, презентация творческих работ, игра – испытание, тестирование);
- *итоговый контроль* (проводиться в конце курса обучения: выставка, конкурс, творческая работа, презентация творческих работ, игра-испытание, тестирование, анкетирование).

**Формы подведения итогов реализации программы:**

- защита творческих проектов учащихся;
- итоговая выставка лучших творческих работ учащихся;
- подготовка и участие учащихся в районных, республиканских, всероссийских конкурсах.

## Учебный (тематический) план (1 год обучения)

№	Название разделов и тем	Количество часов			Формы организации занятий	Формы аттестации/контроля
		всего	теория	практика		
1.	Введение. Техника безопасности (2 ч)					
1.1.	Вводное занятие. Проведение инструктажей.	2	2	0	Игра	Викторина Анкетирование
2.	Знакомство с компьютером и операционной системой Windows XP (2 ч)					
2.1.	Знакомство с компьютером и операционной системой Windows XP.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос
3.	Юный компьютерный художник «Paint» (62 ч)					
3.1.	Графика. Виды графики. Графические файлы. Запуск и работа в программе «Paint».	2	1	1	Викторина Практика	Наблюдение
3.2.	Создание рисунка «Воздушные шары».	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
3.3.	Создание рисунков «Заливка».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
3.4.	Пейзаж. Создание рисунка «Золотая осень».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Творческое задание
3.5.	Создание рисунков «Птицеферма», «Ёлочки», «Домики».	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение Сам. работа
3.6.	Размножение фрагмента. Создание рисунков «Графический объем. Плитка шоколада», «Квадрат», «Фигуры».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Сам. работа
3.7.	Конструирование объемных фигур.	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
3.8.	Увеличение и уменьшение рисунка. Создание рисунка «Флотилия».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
3.9.	Отражение и поворот рисунка. Создание рисунков «Три поросёнка»,	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Сам. работа



	«Совёнок».					
3.10.	Симметрия. Создание рисунков «Фонарик», «Клоун», «Пингвины».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Сам. работа
3.11.	Создание рисунка «Строительство блочного дома».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
3.12.	Создание рисунка «Застройка улицы блочными домами».	2	0	2	Практика	Сам. работа
3.13.	Создание рисунков «Море», «Праздник».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Сам. работа
3.14.	Орнамент (простой и сложный геометрический орнамент).	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
3.15.	Создание сложного геометрического орнамента.	2	0	2	Практика	Творческое задание
3.16.	Растительный орнамент и орнамент с животными.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
3.17.	Создание растительного орнамента (орнамента с животными).	2	0	2	Практика	Творческое задание
3.18.	Создание рисунков «Песенка», «Будильник».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
3.19.	Работа над созданием индивидуальных открыток ко Дню матери и пригласительных на праздничную программу.	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
3.20.	Создание открытки ко Дню матери.	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
3.21.	Создание пригласительного на праздничную программу.	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
3.22.	Рисуем по точкам. Создание рисунка «Зонтики».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
3.23.	Натюрморт «Ваза с	2	1	1	Беседа	Опрос

	фруктами».				Практика	Наблюдение
3.24.	Натюрморт «Ваза с фруктами».	2	0	2	Практика	Сам. работа
3.25.	Натюрморт «Ваза с фруктами».	2	0	2	Практика	Сам. работа
3.26.	Натюрморт «Ваза с фруктами».	2	0	2	Практика	Сам. работа
3.27.	Работа над созданием индивидуальных рисунков к Новому году.	2	1	1	Игра Беседа	Наблюдение
3.28.	Создание рисунка «Праздник к нам приходит...»	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
3.29.	Создание рисунка «Праздник к нам приходит...»	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
3.30.	Создание рисунка «Праздник к нам приходит...»	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
3.31.	Обобщающее занятие по теме: «Юный компьютерный художник - Paint».	2	1	1	Игра - путешествие	Наблюдение Выставка работ
<b>4.</b>	<b>Юный компьютерный художник «Paint.NET» (76 ч)</b>					
4.1.	Запуск и работа в программе «Paint.NET».	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
4.2.	Создание рисунка «Мишка из кружков».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
4.3.	Создание рисунков «Пузырёк воздуха», «Прозрачный шар».	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение Сам. работа
4.4.	Создание рисунков «Футбольный мяч», «Стеклянный шар».	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение Сам. работа
4.5.	Создание рисунка «Анимированный смайлик».	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение Сам. работа
4.6.	Создание рисунков «Игральные кости», «Кубик «Рубик».	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение Сам. работа
4.7.	Создание рисунка «Семейка мохнатых монстриков».	2	1	1	Беседа Практика	Творческая работа
4.8.	Создание рисунка «Апельсин», «Долька арбуза».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение

4.9.	Создание текстов: «Буква А», «Мозаичный текст», «Светящейся текст».	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
4.10.	Создание объемного текста.	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение Сам. работа
4.11.	Работа над созданием индивидуальных открыток к 23 февраля.	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
4.12.	Создание открытки к 23 февраля.	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.13.	Создание открытки к 23 февраля.	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.14.	Работа над созданием индивидуальных открыток к 8 Марта.	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
4.15.	Создание открытки к 8 Марта.	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.16.	Создание открытки к 8 Марта.	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.17.	Создание рисунка «Ледниковый период».	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
4.18.	Создание рисунка «Ледниковый период».	2	0	2	Практика	Сам. работа
4.19.	Создание рисунка «Мультяшное солнце». (Рисуем солнечный круг, глаза).	2	0	2	Практика	Сам. работа
4.20.	Создание рисунка «Мультяшное солнце». (Рисуем брови, нос).	2	0	2	Практика	Сам. работа
4.21.	Создание рисунка «Мультяшное солнце». (Рисуем рот и зубики).	2	0	2	Практика	Сам. работа
4.22.	Создание рисунка «Мультяшное солнце». (Рисуем лучики).	2	0	2	Практика	Сам. работа
4.23.	Создание рисунка «Стрекоза». (Рисуем глаза и туловище)	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
4.24.	Создание рисунка «Стрекоза». (Рисуем	2	0	2	Практика	Сам. работа

	ножки и крылышки)					
4.25.	Создание рисунка «Игрушечная собачка»	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
4.26.	Создание рисунка «Котёнок».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
4.27.	Создание рисунка «Котёнок».	2	0	2	Практика	Сам. работа
4.28.	Работа над созданием индивидуальных рисунков к 9 Мая.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
4.29.	Создание рисунка «Спасибо прадеду за Победу!».	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.30.	Создание рисунка «Спасибо прадеду за Победу!».	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.31.	Создание рисунка «Спасибо прадеду за Победу!».	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.32.	Создание рисунка «Спасибо прадеду за Победу!».	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.33.	Работа над созданием индивидуальных рисунков на тему: «Что такое лето?»	2	1	1	Викторина Практика	Наблюдение
4.34.	Создание рисунка «Что такое лето?».	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.35.	Создание рисунка «Что такое лето?».	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.36.	Создание рисунка «Что такое лето?».	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.37.	Создание рисунка «Что такое лето?».	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.38.	Обобщающее занятие по теме: «Юный компьютерный художник – Paint.NET».	2	1	1	Игра - турнир	Наблюдение Выставка работ
<b>5</b>	<b>Итоговое занятие (2 ч)</b>					
5.1.	Подведение итогов работы объединения.	2	2	0	Выставка	Выставка Анкетирование
<b>ИТОГО:</b>		<b>144</b>	<b>44</b>	<b>100</b>		

# Содержание программы (1 год обучения)

## 1. Введение. Техника безопасности (2 ч.)

### 1.1. Вводное занятие. Проведение инструктажей.

Теория. Знакомство с деятельностью объединения «Пользователь ПК». Проведение инструктажей по ППБ, ПДД, по поведению детей в осенний период, по противодействию терроризму, по охране труда, правила техники безопасности при работе с компьютером и поведения в компьютерном классе.

### 2.1. Знакомство с компьютером и операционной системой Windows XP (2 ч.)

#### 2.1. Знакомство с компьютером и операционной системой Windows XP.

Теория. Знакомство с основными устройствами компьютера (системный блок, монитор, клавиатура, мышь, колонки, принтер, USB- флеш-накопитель) и их назначение. Основные понятия (рабочий стол, окно, файл, ярлык, папка). Действия с папкой на рабочем столе (создание, перемещение, переименование и удаление папки, создание ярлыка).

Практика. Создание папки несколькими способами. Создание ярлыка папки. Перемещение и переименование папки. Удаление папки.

## 3. Юный компьютерный художник «Paint» (62 ч.)

### 3.1. Графика. Виды графики. Графические файлы. Запуск и работа в программе «Paint».

Теория. Растровая и векторная графика. Цветовое разрешение и цветовые модели. Форматы графических файлов. Запуск и интерфейс программы «Paint». Создание, сохранение и открытие рисунка.

Практика. Применение изученного материала на практике.

#### 3.2. Создание рисунка «Воздушные шары».

Теория. Знакомство с инструментами «Эллипс», «Ластик», «Линия». Изучение команды «Правка – Выделить все».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

#### 3.3. Создание рисунков «Заливка».

Теория. Знакомство с инструментом «Заливка». Изучение команды «Палитра – Изменить палитру».

Практика. Открытие рисунков с контуром. Применение изученного материала на практике. Сохранение рисунков в папку.

#### 3.4. Пейзаж. Создание рисунка «Золотая осень».

Теория. Что такое пейзаж. Показ иллюстраций.

Практика. Создание нового рисунка. Для повторения пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно создать рисунок. Сохранение рисунка в папку.

#### 3.5. Создание рисунков «Птицеферма», «Ёлочки», «Домики».

Теория. Знакомство с инструментами: «Многоугольник», «Выделение». Изучение команд «Правка - Копировать» и «Правка - Вставить».

Практика. Создание нового рисунка. Применение изученного материала на практике. Выполнение самостоятельной работы: «Ёлочки», «Домики». Сохранение рисунка в папку.

#### 3.6. Размножение фрагмента. Создание рисунков «Графический объём. Плитка шоколада», «Квадрат», «Фигуры».

Теория. Способ размножения фрагмента. Знакомство с инструментом: «Прямоугольник». Повторение команд «Правка - Копировать» и «Правка - Вставить».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Выполнение самостоятельной работы: «Квадрат», «Фигуры». Сохранение рисунка в папку.

### **3.7. Конструирование объемных фигур.**

Теория. Определение слова «объём». Показ иллюстраций.

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

### **3.8. Увеличение и уменьшение рисунка. Создание рисунка «Флотилия».**

Теория. Определение слова «флотилия». Способы изменения рисунка. Изучение команд «Рисунок - Растянуть/наклонить». Повторение команд «Правка - Копировать» и «Правка - Вставить».

Практика. Создание нового рисунка. Применение изученного материала на практике. Сохранение рисунка в папку.

### **3.9. Отражение и поворот рисунка. Создание рисунков «Три поросёнка», «Совенок».**

Теория. Изучение команды «Рисунок – Отразить/повернуть».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Выполнение самостоятельной работы: «Совёнок». Сохранение рисунка в папку.

### **3.10. Симметрия. Создание рисунков «Фонарик», «Клоун», «Пингвины».**

Теория. Что такое симметрия. Показ иллюстраций. Повторение команды «Рисунок – Отразить/повернуть».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Выполнение самостоятельной работы: «Клоун», «Пингвины». Сохранение рисунка в папку.

### **3.11. Создание рисунка «Строительство блочного дома».**

Теория. Повторение команды «Рисунок - Растянуть/наклонить».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

### **3.12. Создание рисунка «Застройка улицы блочными домами».**

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

### **3.13. Создание рисунков «Море», «Праздник».**

Теория. Знакомство с инструментами: «Цветной ластик», «Кривая линия».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

### **3.14. Орнамент (простой и сложный геометрический орнамент).**

Теория. Понятие орнамента. Историческая справка. Виды орнамента. Простой и сложный геометрический орнамент. Их особенности. Показ иллюстраций и образцов.

Практика. Создание нового рисунка. Построение орнамента с заданным базовым элементом. Блоки соединения базовых элементов придумать самостоятельно. Сохранение рисунка в папку.

### **3.15. Создание сложного геометрического орнамента.**

Практика. Создание нового рисунка. Для повторения пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно создать геометрический орнамент. Сохранение рисунка в папку.

### **3.16. Растительный орнамент и орнамент с животными.**

Теория. Растительный орнамент и орнамент с животными. Его особенности. Показ иллюстраций и образцов.

Практика. Создание нового рисунка. Построение орнамента с заданным базовым элементом. Блоки соединения базовых элементов придумать самостоятельно. Сохранение рисунка в папку.

### **3.17. Создание растительного орнамента (орнамента с животными).**

Практика. Создание нового рисунка. Для повторения пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно создать растительный орнамент. Сохранение рисунка в папку.

### **3.18. Создание рисунков «Песенка», «Будильник».**

Теория. Знакомство с инструментом: «Надпись».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

### **3.19. Работа над созданием индивидуальных открыток ко Дню матери и пригласительных на праздничную программу.**

Теория. История и особенности праздника День матери. Показ иллюстраций и образцов рисунков.

Практика. Создание эскиза открытки.

### **3.20. Создание открыток ко Дню матери.**

Практика. Создание нового рисунка. Для повторения пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно создать рисунок. Сохранение рисунка в папку.

### **3.21. Создание пригласительного на праздничную программу.**

Практика. Создание нового рисунка. Для повторения пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно создать рисунок. Сохранение рисунка в папку.

### **3.22. Рисуем по точкам.**

Теория. Изучение команды «Вид – Масштаб».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

### **3.23. Натюрморт. Создание рисунка «Ваза и фрукты».**

Теория. Понятие натюрморта. Компонировка натюрморта на листе. Драпировка. Светотень на предмете. Этапы построения предварительного эскиза натюрморта.

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

### **2.24. – 2.26. Создание рисунка «Ваза и фрукты».**

Практика. Открытие рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка.

### **3.27. Работа над созданием индивидуальных рисунков к Новому году.**

Теория. История и особенности праздника Нового года. Показ иллюстраций и образцов рисунков.

Практика. Создание нового рисунка. Создание эскиза рисунка. Сохранение рисунка в папку.

### **3.28. – 3.30. Создание рисунка «Праздник к нам приходит...»**

Практика. Создание нового рисунка. Для повторения пройденного материала, обучающимся предлагается самостоятельно создать рисунок. Сохранение рисунка в папку.

### **3.31. Обобщающее занятие по теме «Юный компьютерный художник - Paint». Выставка работ.**

Теория. Обобщение и систематизирование основных знаний и умений по графическому редактору Paint через игру «Путешествие по стране Paintландия».

Практика. Выполнение практической части.

## **4. Юный компьютерный художник «Paint.NET» (76 ч.)**

### **4.1. Запуск и работа в программе Paint.NET.**

Теория. Запуск и интерфейс программы «Paint.NET». Создание, сохранение и открытие рисунка. Изучение меню «Коррекция».

Практика. Открытие фотографии. Применить полученные знания на практике. Сохранение рисунков в папку.

### **4.2. Создание рисунка «Мишка из кружков».**

Теория. Знакомство с инструментами: «Кисть», «Ластик». Работа с эффектами: «Выпуклость», «Quadrilateral Reshape». Изучение команд «Слои – Добавить новый слой», «Изображение – Объединить все слои». Повторение команд «Правка – Копировать» и «Правка – Вставить».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

#### **4.3. Создание рисунков «Пузырёк воздуха», «Прозрачный шар».**

Теория. Знакомство с инструментами: «Овал», «Волшебная палочка», «Выбор области овальной формы», «Градиент». Работа с эффектом «Гауссово размытие».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Выполнение самостоятельной работы: «Прозрачный шар». Сохранение рисунка в папку.

#### **4.4. Создание рисунков «Футбольный мяч», «Стеклянный шар».**

Теория. Работа с эффектами: «Hexagonal Grid», «Иней», «Трёхмерный объём». Изучение команды «Слои – Поворот и масштаб».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Выполнение самостоятельной работы: «Стеклянный шар». Сохранение рисунка в папку.

#### **4.5. Создание рисунка «Анимированный смайлик».**

Теория. Знакомство с инструментом «Линия/кривая». Работа с окном «Палитра» кнопки «Основной цвет» и «Дополнительный цвет». Что такое программа утилита? Работа в программе утилите UnFREEz. Изучение команды «Слои - Сделать копию слоя».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

#### **4.6. Создание рисунков «Игральные кости», «Кубик «Рубик».**

Теория. Повторение команд «Правка – Копировать» и «Правка – Вставить». Работа с эффектами: «Обработка края выделенной области», «Отражение». Изучение команд «Слои – Повернуть горизонтально» «Слои – Повернуть вертикально».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

#### **4.7. Создание рисунка «Семейка мохнатых монстриков».**

Теория. Работа с эффектами «Шум», «Смазывание». Знакомство с инструментом: «Лассо».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

#### **4.8. Создание рисунков «Апельсин», «Долька арбуза».**

Теория. Работа с эффектами: «Лучи света», «Приближение», «Прозрачность», «Вмятины». Изучение команды «Слои – Свойства слоя».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Выполнение самостоятельной работы: «Долька арбуза». Сохранение рисунка в папку.

#### **4.9. Создание текста «Буква А», «Мозаичный текст», «Светящийся текст».**

Теория. Знакомство с инструментом: «Текст». Работа с эффектами: «Тень», «Сглаживание», «Mosaic». Изучение команды «Коррекция – Яркость и контрастность».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

#### **4.10. Создание объёмного текста.**

Теория. Работа с эффектом: «Trail». Повторение работы с эффектами: «Тень», «Сглаживание», «Обработка края выделенной области».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

#### **4.11. Работа над созданием индивидуальных открыток к 23 февраля.**



Теория. История и особенности праздника 23 февраля. Показ иллюстраций и образцов рисунков.

Практика. Создание эскиза открытки.

#### **4.12. – 4.13. Создание рисунка к 23 февраля.**

Практика. Создание нового рисунка. Для повторения пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно создать рисунок. Сохранение рисунка в папку.

#### **4.14. Работа над созданием индивидуальных открыток к 8 Марта.**

Теория. История и особенности праздника 8 Марта. Показ иллюстраций и образцов рисунков.

Практика. Создание эскиза открытки.

#### **4.15. – 4.16. Творческое задание. Создание рисунка к 8 Марта.**

Практика. Создание нового рисунка. Для повторения пройденного материала, обучающимся предлагается самостоятельно создать рисунок. Сохранение рисунка в папку.

#### **4.17. Создание рисунка «Ледниковый период».**

Теория. Работа с эффектами: «Облака», «Кристаллизация», «Splinter». Изучение команд «Изображение – Размер полотна».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

#### **4.18. Создание рисунка «Ледниковый период».**

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

#### **4.19. – 4.22. Создание рисунка «Мультишное солнце».**

Практика. Создание нового рисунка. Для закрепления пройденного материала, обучающимся предлагается самостоятельно на основании примера нарисовать рисунок. Сохранение рисунка в папку.

#### **4.23. Создание рисунка «Стрекоза». (Рисуем глаза и туловище).**

Теория. Интересные факты о стрекозе. Работа с эффектом: «Объем». Повторение работы с буфером обмена.

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

#### **4.24. Создание рисунка «Стрекоза». (Рисуем ножки и крылышки).**

Практика. Открыть рисунок. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

#### **4.25. Создание рисунка «Игрушечная собачка».**

Теория. Повторение работы с эффектом «Гауссово размытие».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

#### **4.26. Создание рисунка «Котёнок».**

Теория. Работа с эффектами: «Waves», «Tube Oblique».

Практика. Создание нового рисунка. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

#### **4.27. Создание рисунка «Котёнок».**

Практика. Открыть рисунок. На основании примера нарисовать рисунок, применяя ключ к заданию. Сохранение рисунка в папку.

#### **4.28. Работа над созданием индивидуальных рисунков к 9 Мая.**

Теория. 9 Мая – День Победы. Показ иллюстраций и образцов рисунков.

Практика. Создание эскиза рисунка.

#### **4.29. – 4. 4.32. Создание рисунка «Спасибо прадеду за Победу!».**

Практика. Создание нового рисунка. Для повторения пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно создать рисунок. Сохранение рисунка в папку.

**4.33. Работа над созданием индивидуальных рисунков на тему «Что такое лето?».**

Теория. Что такое лето? Показ иллюстраций и образцов рисунков.

Практика. Создание эскиза рисунка.

**4.34. – 4.37. Создание рисунка «Что такое лето?».**

Практика. Создание нового рисунка. Для повторения пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно создать рисунок. Сохранение рисунка в папку.

**4.38. Обобщающее занятие по теме: «Юный компьютерный художник – Paint.NET».**

Теория. Обобщение и систематизирование основных знаний и умений по графическому редактору Paint.NET через игру - турнир «Знатоки Paint.NET».

Практика. Выполнение практической части.

## **5. Итоговое занятие (2 ч.)**

**5.1. Подведение итогов работы объединения.**

Теория. Подведение итогов работы объединения. Создать мотивацию для дальнейшего обучения.

### Учебный (тематический) план (2 год обучения)

№ п.п.	Название разделов и тем	Количество часов			Формы организаци и занятий	Формы аттестации/ контроля
		всего	теория	практика		
1.	Введение. Техника безопасности (2 ч)					
1.1.	Вводное занятие. Проведение инструктажей.	2	2	0	Игра	Викторина Анкетирование
2.	Знакомство и работа в Internet (4 ч)					
2.1.	Запуск и работа в браузере Yandex. Сохранение информации на компьютер.	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
2.2.	Электронная почта. Создание электронного ящика. Создание, отправка и прочтение письма.	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
3.	Мастер печатных дел (14 ч)					
3.1.	Запуск и работа в программе «Microsoft Office Word 2010». Правила ввода текста.	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
3.2.	Создание документа. Стихотворение С. Маршака «Дом, который построил Джек».	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
3.3.	Открытие документа. Стихотворение С. Маршака «Дом, который построил Джек».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
3.4.	Создание документа «Русская народная сказка «Репка». Работа с элементами рисования: рисунок.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
3.5.	Создание документа «Шуточные	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение

	правила по информатике».					
3.6.	Работа со списками (нумерация и маркеры). Работа с элементами рисования: WordArt	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
3.7.	Обобщающее занятие по теме «Мастер печатных дел».	2	1	1	Проверка ЗУН	Тест
<b>4.</b>	<b>Мастер презентаций (82 ч)</b>					
4.1.	Запуск и работа в программе «Microsoft Office PowerPoint 2010».	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
4.2.	Интерактивная презентация «Времена года». Создание титульного слайда.	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
4.3.	Интерактивная презентация «Времена года». Создание образца слайда.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
4.4.	Интерактивная презентация «Времена года». Создание слайда по образцу; гиперссылки.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
4.5.	Работа над созданием индивидуальных интерактивных презентаций «Азбука в картинках».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
4.6.	Интерактивная презентация «Азбука в картинках».	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.7.	Интерактивная презентация «Азбука в картинках».	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.8.	Интерактивная презентация «Азбука в картинках».	2	0	2	Конкурс	Творческое задание

4.9.	Интерактивная презентация «Азбука картинка».	в	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.10.	Интерактивная презентация «Азбука картинках».	в	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.11.	Интерактивная презентация «Азбука картинках».	в	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.12.	Работа над созданием проекта «Азбука картинках».	в	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
4.13.	Создание проекта «Азбука картинках».	в	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.14.	Создание проекта «Азбука картинках».	в	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.15.	«Фестиваль презентаций».		2	2	0	Просмотр презентаций	Защита проекта
4.16.	Интерактивная презентация «Кроссворд «По страницам сказки». Составление сетки кроссворда.		2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
4.17.	Интерактивная презентация «Кроссворд «По страницам сказки». Вставка рисунков и настройка анимация.		2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
4.18.	Интерактивная презентация «Кроссворд «По страницам сказки». Настройка анимации.		2	0	2	Практика	Сам. работа
4.19.	Работа над созданием индивидуальных интерактивных презентаций «Кроссворд».		2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
4.20.	Интерактивная презентация		2	0	2	Практика	Творческое задание

	«Кроссворд».					
4.21.	Интерактивная презентация «Кроссворд».	2	0	2	Практика	Творческое задание
4.22.	Интерактивная презентация «Кроссворд».	2	0	2	Практика	Творческое задание
4.23.	«Фестиваль презентаций».	2	2	0	Просмотр презентаций	Защита презентаций
4.24.	Работа над созданием индивидуальных интерактивных презентаций на темы: 1. «Моя семья – моё богатство»; 2. «О профессии»; 3. «Город, в котором я живу».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
4.25.	Интерактивная презентация на выбранную тему учащегося.	2	0	2	Практика	Творческое задание
4.26.	Интерактивная презентация на выбранную тему учащегося.	2	0	2	Практика	Творческое задание
4.27.	Интерактивная презентация на выбранную тему учащегося.	2	0	2	Практика	Творческое задание
4.28.	Интерактивная презентация на выбранную тему учащегося.	2	0	2	Практика	Творческое задание
4.29.	Интерактивная презентация на выбранную тему учащегося.	2	0	2	Практика	Творческое задание
4.30.	Интерактивная презентация на выбранную тему учащегося.	2	0	2	Практика	Творческое задание
4.31.	Создание проекта на выбранную тему учащегося.	2	0	2	Практика	Творческое задание
4.32.	Создание проекта на выбранную тему учащегося.	2	0	2	Практика	Творческое задание
4.33.	«Фестиваль	2	2	0	Просмотр	Защита проекта

	презентаций».				презентаций	
4.34.	Работа над созданием исследовательской работы «Наше объединение в диаграммах и числах».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
4.35.	Исследовательская работа «Наше объединение в диаграммах и числах».	2	0	2	Практика	Исслед. работа
4.36.	Интерактивная презентация «Наше объединение в диаграммах и числах».	2	0	2	Практика	Творческое задание
4.37.	«Фестиваль презентаций».	2	2	0	Просмотр презентаций	Защита исслед. работы
4.38.	Работа над созданием интерактивной презентация «У ёлочки в гостях».	2	1	1	Викторина	Наблюдение
4.39.	Интерактивная презентация «У ёлочки в гостях».	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
4.40.	«Фестиваль презентаций»	2	2	0	Просмотр презентаций	Защита презентации
4.41.	Обобщающее занятие по теме «Мастер презентаций».	2	2	0	Проверка ЗУН	Тест
<b>5.</b>	<b>Юный программист (70 ч)</b>					
5.1.	Проведение инструктажей. История Scratch. Установка Scratch. Запуск и работа в среде Scratch.	2	2	0	Беседа	Опрос
5.2.	Алгоритм в стиле Scratch.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
5.3.	Библиотека костюмов и сцен.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
5.4.	Команды движения и управления.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
5.5.	Команды управления внешностью.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
5.6.	Графические	2	1	1	Беседа	Опрос

	возможности Scratch.				Практика	Наблюдение
5.7.	Создание собственного спрайта.	2	0	2	Практика	Сам. работа
5.8.	Сенсоры.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
5.9.	Проект «Анимация с сенсорами».	2	0	2	Практика	Сам. работа
5.10.	Звуки в Scratch. Команды рисования.	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
5.11.	Переменные и константы.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
5.12.	Операторы.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
5.13.	Списки.	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
5.14.	Создание анимации.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
5.15.	Работа над созданием комикса.	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
5.16.	Создание комикса.	2	0	2	Практика	Творческое задание
5.17.	Создание комикса.	2	0	2	Практика	Творческое задание
5.18.	«Фестиваль Scratch».	2	2	0	Просмотр работ	Защита работы
5.19.	Создание презентации.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
5.20.	Создание мультфильма.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
5.21.	Создание музыкального клипа.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
5.22.	Работа над созданием интерактивной поздравительной открытки к 8 Марта.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
5.23.	Интерактивная поздравительная открытка к 8 Марта.	2	0	2	Практика	Творческое задание
5.24.	Интерактивная поздравительная открытка к 8 Марта.	2	0	2	Практика	Творческое задание
5.25.	«Фестиваль Scratch».	2	2	0	Просмотр работ	Защита работы



5.26.	Работа над созданием самой настоящей игры.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
5.27.	Создание игры.	2	0	2	Практика	Наблюдение
5.28.	Создание игры.	2	0	2	Практика	Наблюдение
5.29.	Свободное проектирование.	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
5.30.	Свободное проектирование.	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
5.31.	Свободное проектирование.	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
5.32.	Свободное проектирование.	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
5.33.	Свободное проектирование.	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
5.34.	«Фестиваль Scratch».	2	2	0	Просмотр проектов	Защита проектов
5.35.	Обобщающее занятие по теме «Юный программист».	2	2	0	Проверка ЗУН	Тест
<b>6.</b>	<b>Юный фотограф (20 ч)</b>					
6.1.	Фотоаппараты. История открытия фотографии. Фотография сегодня.	2	2	0	Беседа	Опрос Наблюдение
6.2.	Как правильно настроить фотоаппарат. Выразительные средства. Жанры фотосъемки.	2	2	0	Беседа	Опрос Наблюдение
6.3.	Фотография в жанре «Пейзаж».	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
6.4.	Фотографии в жанре «Портрет».	2	1	1	Беседа Практика	Наблюдение
6.5.	«Мы на фотографии».	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
6.6.	Запуск и работа в программе «Диспетчер рисунков Microsoft Office». Обработка фотографий.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
6.7.	Запуск и работа в программе Adobe Photoshop. Обработка фотографии.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
6.8.	Фотоколлаж.	2	0	2	Практика	Творческое

						задание
6.9	Портрет в стиле Ренессанс.	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Сам. работа
6.10.	Обобщающее занятие по теме «Юный фотограф».	2	2	0	Проверка ЗУН	Тест Выставка работ
<b>7.</b>	<b>«Мастер видеороликов» (22 ч)</b>					
7.1.	Запуск и работа в программе «Киностудия Windows Live».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
7.2.	Работа над созданием видеоролика «Спасибо прадеду за Победу!».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
7.3.	Видеоролик ««Спасибо прадеду за Победу!».	2	0	2	Практика	Наблюдение
7.4.	Работа над созданием видеоролика «Город, в котором я живу».	2	1	1	Беседа Практика	Опрос Наблюдение
7.5.	Видеоролик «Город, в котором я живу!».	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
7.6.	Видеоролик «Город, в котором я живу!».	2	0	2	Конкурс	Творческое задание
7.7.	Создание видеоролика на свободную тему.	2	0	2	Практика	Творческое задание
7.8.	Создание видеоролика на свободную тему.	2	0	2	Практика	Творческое задание
7.9.	Создание видеоролика на свободную тему.	2	0	2	Практика	Творческое задание
7.10.	«Фестиваль видеороликов».	2	2	0	Просмотр видеороликов	Защита проекта
7.11.	Обобщающее занятие по теме «Мастер видеороликов».	2	2	0	Проверка ЗУН	Тест
<b>8.</b>	<b>Итоговое занятие (2 ч)</b>					
8.1.	Подведение итогов работы объединения.	2	2	0	Игра-турнир	Выставка Анкетирование
<b>ИТОГО:</b>		<b>216</b>	<b>82</b>	<b>134</b>		

## Содержание программы (2 год обучения)

### 1. Введение (2 ч.)

#### 1.1. Вводное занятие. Проведение инструктажей.

Теория. Знакомство с деятельностью объединения «Пользователь ПК». Проведение инструктажей по ППБ, ПДД, по поведению детей в осенний период, по противодействию терроризму, по охране труда, правила техники безопасности при работе с компьютером и поведения в компьютерном классе.

### 2. Знакомство и работа в Internet (4 ч.)

#### 2.1. Запуск и работа в браузере Yandex. Сохранение информации на компьютер.

Теория. Запуск и интерфейс браузера Yandex. Знакомство с поисковыми системами Yandex, Google. Что такое ссылка? Сохранение информации (рисунок, текст, ссылка) на компьютер.

Практика. Сохранение информации (рисунок, текст, ссылка) на компьютер.

#### 2.2. Электронная почта. Создание электронного ящика. Создание, отправка и прочтение письма.

Теория. Понятие электронной почты. Достоинства электронной почты. Объяснение, как создается почтовый ящик на примере двух клиентов (Yandex, Mail). Зачем нужен аккаунт. Как создать, прочитать и отправить письмо.

Практика. Создание почтового ящика. Создание, прочтение и отправка письма. Обмен электронными письмами.

### 3. Мастер печатных дел (14 ч.)

#### 3.1. Запуск и работа в программе «Microsoft Office Word 2010». Правила ввода текста.

Теория. Запуск и интерфейс программы «Microsoft Office Word 2010». Создание нового документа, открытие, сохранение документа. Правила ввода текста.

Практика. Создание нового документа. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается на основании примера напечатать текст, применяя ключ к заданию. Сохранение документа в папку.

#### 3.2. Создание нового документа «Стихотворение С. Маршака «Дом, который построил Джек».

Теория. Работа с буфером обмена (копировать, вставить).

Практика. Создание нового документа ««Стихотворение С. Маршака «Дом, который построил Джек»». На основании примера напечатать текст, применяя ключ к заданию. Сохранение документа в папку.

#### 3.3. Открытие документа «Стихотворение С. Маршака «Дом, который построил Джек».

Теория. Работа с вкладкой «Параметры страницы: ориентация, колонки.

Практика. Открытие документа «Стихотворение С. Маршака «Дом, который построил Джек»». На основании примера напечатать текст, применяя ключ к заданию. Сохранение документа.

#### 3.4. Создание документа «Русская народная сказка «Репка». Работа с элементами рисования: Рисунок.

Теория. Работа с вкладкой «Вставка»: рисунок, буква.

Практика. Создание нового документа «Русская народная сказка «Репка»». На основании примера напечатать и отформатировать текст, применяя ключ к заданию. Сохранение документа.

#### 3.5. Создание документа «Шуточные правила по информатике».

Теория. Понятие форматирования текста. Работа с кнопками в группе «Шрифт» на вкладке «Главная».

Практика. Создание нового документа. На основании примера отформатируйте текст, применяя ключ к заданию. Сохранение документа.

### **3.6. Работа со списками (нумерация и маркеры). Работа с элементами рисования: WordArt.**

Теория. Понятие список. Виды списков (маркированный и нумерованный). Создание маркированного/нумерованного списков автоматически. Создание маркированного/нумерованного списков с помощью кнопок в группе «Абзац» на вкладке «Главная». Создание многоуровневого списка. Удаление маркера или нумерации списка. Создание заголовка с помощью кнопки WordArt в группе «Текст» на вкладке «Вставка».

Практика. Создание нового документа «Списки». На основании примера напечатать текст, применяя ключ к заданию. Сохранение документа в папку.

### **3.7. Обобщающее занятие по теме «Мастер печатных дел».**

Теория. Обобщение и систематизирование основных знаний и умений по текстовому редактору «Microsoft Office Word 2010» с помощью теста.

Практика. Выполнение практической части.

## **4. Мастер презентаций (82 ч)**

### **4.1. Запуск и работа в программе «Microsoft Office PowerPoint 2010».**

Теория. Просмотр презентаций. Запуск и интерфейс программы «Microsoft Office PowerPoint 2010». Создание новой презентации, открытие и сохранение презентации. Основные правила создания презентаций. Работа со слайдами. Ввод и форматирование текста. Анимационное оформление текста. Команда «Настройка анимации». Цветовая схема слайда. Создание фона слайда. Переходы. Итоговый слайд.

Практика. Создание новой презентации «Слайд». Для закрепления пройденного материала, обучающимся предлагается, на основании примера создать слайд по шаблону, применяя инструкционную карту. Сохранение презентации в папку.

### **4.2. Интерактивная презентация «Времена года». Создание титульного слайда.**

Теория. Создание титульного слайда с анимацией, слайда «Содержание» с анимацией. Сохранение изображения из Интернета на компьютер. Работа с дизайном слайда, создание слайда, со стилями WordArt, рисунком, анимацией.

Практика. Создание новой презентации «Времена года». Сохранение изображения из Интернета на компьютер. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается, на основании примера создать слайды по шаблону, применяя инструкционную карту. Сохранение презентации в папку.

### **4.3. Интерактивная презентация «Времена года». Создание образца слайда.**

Теория. Создание образца слайда с анимацией. Работа с буфером обмена, фигурами (управляющие кнопки) и рисунками.

Практика. Открытие презентации «Времена года». Работа с буфером обмена, фигурами и рисунками. Форматирование текста. Для закрепления пройденного материала, обучающимся предлагается, на основании примера создать слайд по шаблону, применяя инструкционную карту. Сохранение презентации в папку.

### **4.4. Интерактивная презентация «Времена года». Создание слайда по образцу, гиперссылки.**

Теория. Создание слайда по образцу. Работа с гиперссылками.

Практика. Открытие презентации «Времена года». Работа с буфером обмена. Форматирование текста. Создание гиперссылок. Для закрепления пройденного материала, обучающимся предлагается, на основании примера создать слайд по шаблону, применяя инструкционную карту. Сохранение презентации в папку.

### **4.5. Работа над созданием индивидуальных интерактивных презентаций «Азбука в картинках».**

Теория. Обсуждение тем презентаций.

Практика. Учащиеся самостоятельно придумывают слова на каждую букву алфавита, и сохраняют изображения из Интернета на компьютер.

#### **4.6. – 4.11. Интерактивная презентация «Азбука в картинках».**

Практика. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно выполнить презентацию.

#### **4.12. Работа над созданием проекта «Азбука в картинках».**

Теория. Понятие «проект». Типы проектов. Этапы его выполнения. Пример проекта.

Практика. Создание наброска проекта в программе MS Office Word 2010.

#### **4.13 – 4.14. Создание проекта «Азбука в картинках».**

Практика. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно выполнить проект.

#### **4.15. «Фестиваль презентаций».**

Теория. Словесная презентация проекта.

#### **4.16. Интерактивная презентация «Кроссворд «По страницам сказки».** **Составление сетки кроссворда.**

Теория. История создания кроссворда. Виды кроссвордов. Правила составления кроссворда. Просмотр презентаций.

Практика. Создание новой презентации «Кроссворд «По страницам сказки». Подбор нужного материала. Составление сетки кроссворда. Сохранение презентации в папку.

#### **4.17. Интерактивная презентация «Кроссворд «По страницам сказки».** **Вставка рисунков и настройка анимации.**

Теория. Повторение работы с вкладками «Вставка – Рисунок» и «Анимация – Настройка анимации».

Практика. Открытие презентации «Кроссворд «По страницам сказки». Для повторения пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно сделать презентацию, применяя инструкционную карту. Сохранение презентации.

#### **4.18. Интерактивная презентация «Кроссворд «По страницам сказки».** **Настройка анимации.**

Практика. Открытие презентации «Кроссворд «По страницам сказки». Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно сделать презентацию, применяя инструкционную карту. Сохранение презентации.

#### **4.19. Работа над созданием индивидуальных интерактивных презентаций «Кроссворд».**

Теория. Обсуждение тем кроссворда. Составление сетки кроссворда.

Практика. Учащиеся самостоятельно придумывают вопросы к кроссворду и сохраняют изображения из Интернета на компьютер.

#### **4.20. – 4.22. Интерактивная презентация «Кроссворд».**

Практика. Создание новой презентации. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно выполнить презентацию. Сохранение презентации.

#### **4.23. «Фестиваль презентаций».**

Теория. Словесная защита презентации.

#### **4.24. Работа над созданием индивидуальных интерактивных презентаций на темы: 1. «Моя семья – моё богатство»; 2. «О профессии»; 3. «Город, в котором я живу».**

Теория. Обсуждение тем презентаций. Сбор необходимой информации для презентации.

Практика. Учащиеся самостоятельно ищут и сохраняют картинки из Интернета на компьютер.

#### **4.25. – 4.30. Интерактивная презентация на выбранную тему учащегося.**

Практика. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно выполнить презентацию.

#### **4.31. – 4.32. Создание проекта на выбранную тему учащегося.**

Практика. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно выполнить проект.

#### **4.33. «Фестиваль презентаций».**

Теория. Словесная презентация проекта.

#### **4.34. Работа над созданием исследовательской работы «Наше объединение в диаграммах и цифрах».**

Теория. Что такое исследовательская работа. Этапы исследовательской работы. Определение слова «диаграмма». Виды диаграмм.

Практика. Составление плана исследовательской работы. Проведение анкетирования и обработка данных.

#### **4.35. Исследовательская работа «Наше объединение в диаграммах и цифрах».**

Практика. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно выполнить исследовательскую работу.

#### **4.36. Интерактивная презентация «Наше объединение в диаграммах и числах».**

Практика. Создание новой презентации. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно выполнить презентацию к исследовательской работе. Сохранение презентации.

#### **4.37. «Фестиваль презентаций».**

Теория. Словесная презентация исследовательской работы.

#### **4.38. Работа над созданием интерактивной презентации “У ёлочки в гостях”.**

Теория. История возникновения праздника Новый год. Просмотр презентаций.

Практика. Подбор нужного материала. Сохранении информации и картинок из Интернета на компьютер.

#### **4.39. Интерактивная презентация “У ёлочки в гостях”.**

Практика. Создание новой презентации. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно выполнить презентацию. Сохранение презентации.

#### **4.40. «Фестиваль презентаций».**

Теория. Словесная защита презентации.

#### **4.41. Обобщающее занятие по теме «Мастер презентаций».**

Теория. Обобщение и систематизирование основных знаний и умений в «Microsoft Office PowerPoint 2010» с помощью теста.

### **5. Юный программист. (70 ч)**

#### **5.1. Проведение инструктажей. История Scratch. Установка Scratch. Запуск и работа в среде Scratch.**

Теория. Влияние работы с компьютером на организм человека, его физическое состояние. Правила работы и требования охраны труда при работе на компьютере, правила поведения и техника безопасности в кабинете информатики. История Scratch. Этапы установки Scratch. Основные элементы интерфейса программы Scratch. Создание, сохранение и открытие проектов.

#### **5.2. Алгоритм в стиле Scratch.**

Теория. Алгоритмы. Виды алгоритмов. Способы записи алгоритмов. Создание алгоритма первого проекта на Scratch.

Практика. Применение изученного материала на практике.

#### **5.3. Библиотека костюмов и сцен.**

Теория. Спрайт, операция со спрайтами, выбор костюмов.

Практика. Смена костюмов спрайта. Создание анимации по смене костюмов».

#### **5.4. Команды движения и управления.**

Теория. Команды движения (синий ящик). Команды управления (оранжевый ящик). Управление спрайтами.

Практика. Проект «Анимация. Кот бежит».

### **5.5. Команды управления внешностью.**

Теория. Команды внешность (фиолетовый ящик). Создание анимации с одним спрайтом.

Практика. Применение изученного материала на практике.

### **5.6. Графические возможности Scratch.**

Теория. Редактирование изображений. Создание собственных объектов. Импорт изображений. Экспорт спрайтов и их использование в проектах. Построение графических изображений.

Практика. Применение изученного материала на практике.

### **5.7. Создание собственного спрайта.**

Практика. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно выполнить задание.

### **5.8. Сенсоры.**

Теория. Команды управления – контроля (желтый ящик).

Практика. Применение изученного материала на практике.

### **5.9. Проект «Анимация с сенсорами».**

Практика. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно выполнить проект.

### **5.10. Звуки в Scratch. Команды рисования.**

Теория. Вставка звуковых файлов. Программная обработка звуковых сигналов. Спрайты умеют рисовать. Перо, размер, цвет, оттенок, блок случайных чисел, блок печати копий.

Практика. Музыкальный синтезатор. Рисование рисунка.

### **5.11. Переменные и константы.**

Теория. Переменные и их виды. Правила использования переменных на языке Scratch. Основные арифметические операции. Калькулятор.

Практика.

### **5.12. Операторы.**

Теория. Ящик с операторами.

Практика. Анимация «Случайные числа».

### **5.13. Списки.**

Теория. Создание списков в Scratch. Программируем тест.

Практика. Применение изученного материала на практике.

### **5.14. Создание анимации.**

Теория. Создание анимации в Scratch. Создание сложной анимации с несколькими спрайтами.

Практика. Применение изученного материала на практике.

### **5.15. Работа над созданием комикса.**

Теория. Создание комикса в среде Scratch. Создание комикса с несколькими спрайтами.

Практика. Применение изученного материала на практике.

### **5.16. – 5.17. Создание комикса.**

Практика. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно выполнить проект.

### **5.18. «Фестиваль Scratch».**

Теория. Словесная презентация проекта.

### **5.19. Создание презентации.**

Теория. Создание презентаций в среде Scratch.

Практика. Создание презентации.

### **5.20. Создание мультфильма.**

Теория. Инструменты для создания мультфильма в среде Scratch.

Практика. Создание мультфильма.

#### **5.21. Создание музыкального клипа.**

Теория. Создание клипа в среде Scratch.

Практика. Создание клипа.

#### **5.22. Работа над созданием интерактивной поздравительной открытки к 8 Марта.**

Теория. Создание интерактивной открытки в среде Scratch.

Практика. Создание открытки.

#### **5.23. – 5.24. Интерактивная поздравительная открытка к 8 Марта.**

Практика. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно выполнить проект.

#### **5.25. «Фестиваль Scratch».**

Теория. Словесная презентация проекта.

#### **5.26. Работа над созданием самой настоящей игры.**

Теория. Повторение работы с переменными. Планирование в виде составления таблицы объектов, их свойств и взаимодействия.

Практика. Применение изученного материала на практике.

#### **5.27. – 5.28. Создание игры.**

Практика. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно выполнить проект.

#### **5.29. – 5.33. Свободное проектирование.**

Практика. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно выполнить проект.

#### **5.34. «Фестиваль Scratch».**

Теория. Словесная презентация проекта.

#### **5.35. Обобщающее занятие по теме «Юный программист».**

Теория. Обобщение и систематизирование основных знаний и умений в среде «Scratch» с помощью теста.

### **6. Юный фотограф (20 ч.)**

#### **6.1. Фотоаппараты. История открытия фотографии. Фотография сегодня.**

Теория. Фотоаппараты. История открытия фотографии. Фотография сегодня.

#### **6.2. Как правильно настроить фотоаппарат. Выразительные средства. Жанры фотосъёмки.**

Теория. Фотовспышка. Установка цвета и света. Определение экспозиции. Композиция, план, ракурс, светотень, тон, цвет. Пейзаж, натюрморт, портрет, жанровая фотография.

#### **6.3. Фотография в жанре «Пейзаж».**

Теория. Как фотографировать пейзаж.

Практика. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно сделать фотографии в жанре «Пейзаж».

#### **6.4. Творческое задание. Фотография в жанре «Портрет».**

Теория. 6 советов для съемки идеального портрета.

Практика. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно сделать фотографии в жанре «Портрет».

#### **6.5. «Мы на фотографии».**

Практика. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно сделать фотографии на улице.

#### **6.6. Запуск и работа в программе «Диспетчер рисунков Microsoft Office». Обработка фотографий.**

Теория. Запуск и интерфейс программы «Диспетчер рисунков Microsoft Office». Основные принципы обработки фотографии.



Практика. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно сделать обработку своих фотографий. Сохранение обработанной фотографии в папку.

#### **6.7. Запуск и работа в программе «Adobe Photoshop». Обработка фотографии.**

Теория. Запуск и интерфейс программы «Adobe Photoshop». Основные принципы обработки фотографии.

Практика. Учащимся предлагается, на основании примера сделать обработку фотографии по шаблону, применяя инструкционную карту. Сохранение обработанной фотографии в папку.

#### **6.8. Фотоколлаж.**

Теория. Фотоколлаж. Принципы составления фотоколлажа.

Практика. Учащимся предлагается, самостоятельно сделать фотоколлаж. Сохранение фотографии в папку.

#### **6.9. Портрет в стиле Ренессанс.**

Теория. Эпоха Ренессанса. Показ иллюстраций.

Практика. Учащимся предлагается выбрать иллюстрацию с портретом, на основании примера сделать обработку фотографии по шаблону, применяя инструкционную карту. Сохранение обработанной фотографии в папку.

#### **6.10. Обобщающее занятие по теме «Юный фотограф».**

Теория. Обобщение и систематизирование основных знаний и умений по теме «Юный фотограф» через тест.

### **7. «Мастер видеороликов». (22 ч)**

#### **7.1. Запуск и работа в программе «Киностудия Windows Live».**

Теория. Запуск и работа в программе «Киностудия Windows Live». Работа с изображением, звуком, эффектами, титрами. Создание, сохранение и открытие видеоролика.

Практика. Применение изученного материала на практике.

#### **7.2. Работа над созданием видеоролика «Спасибо прадеду за Победу!».**

Теория. Обсуждение сюжета видеоролика.

Практика. Поиск и сохранение изображений, музыки и готовых заставок в Интернете на компьютер.

#### **7.3. Видеоролик «Спасибо прадеду за Победу!».**

Практика. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно смонтировать видеоролик. Сохранение видеоролика в папку.

#### **7.4. Работа над созданием видеоролика «Город, в котором я живу».**

Теория. Обсуждение сюжета видеоролика.

Практика. Поиск и сохранение изображений, музыки и готовых заставок в Интернете на компьютер.

#### **7.5. – 7.6. Видеоролик «Город, в котором я живу!».**

Практика. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно смонтировать видеоролик. Сохранение видеоролика в папку.

#### **7.7. – 7.9. Создание видеоролика на свободную тему.**

Практика. Для закрепления пройденного материала, учащимся предлагается самостоятельно смонтировать видеоролик. Сохранение видеоролика в папку.

#### **7.10. «Фестиваль видеороликов».**

Теория. Словесная презентация видеоролика.

#### **7.11. Обобщающее занятие по теме «Мастер видеороликов».**

Теория. Обобщение и систематизирование основных знаний и умений по теме «Мастер видеороликов» через тест.

### **8. Итоговое занятие (2 ч.)**

#### **8.1. Подведение итогов работы объединения.**

Теория. Подведение итогов работы объединения. Создать мотивацию для дальнейшего обучения.

## Методическое, дидактическое и материально-техническое обеспечение реализации программы

Основными **принципами** работы педагога по данной программе являются:

- принцип научности;
- принцип доступности;
- принцип наглядности;
- принцип вариативности;
- принцип систематичности;
- принцип открытости.

**Основными видами деятельности** являются:

- *информационно-рецептивная деятельность* учащихся предусматривает освоение учебной информации через рассказ педагога, беседу, самостоятельную работу с литературой;
- *репродуктивная деятельность* учащихся направлена на овладение ими умениями и навыками через выполнение работы по заданному технологическому описанию. Эта деятельность способствует развитию усидчивости, аккуратности;
- *творческая деятельность* предполагает самостоятельную работу учащихся.

Эффективность обучения по данной программе зависит от организации занятий проводимых с применением следующих **методов** по способу получения знаний предложенных В.А. Оганесяном (1980г.), В.П. Беспалько (1995 г.):

- *объяснительно - иллюстративный* - предъявление информации различными способами (объяснение, рассказ, беседа, инструктаж, демонстрация, работа с технологическими картами и др.);
- *эвристический* - метод творческой деятельности (создание творческих моделей и т.д.);
- *проблемный* - постановка проблемы и самостоятельный поиск её решения учащимися;
- *программированный* - набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ (форма: компьютерный практикум, проектная деятельность);
- *репродуктивный* - воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: собирание моделей и конструкций по образцу, беседа, упражнения по аналогу);
- *частично - поисковый* - решение проблемных задач с помощью педагога;
- *поисковый* – самостоятельное решение проблем;
- *метод проблемного изложения* - постановка проблемы педагогом, решение ее самим педагогом, соучастие учащихся при решении.

Методика проведения занятий предполагает постоянное создание ситуаций успешности, радости от преодоления трудностей в освоении изучаемого материала и при выполнении творческих работ. Этому способствуют совместные обсуждения технологии выполнения заданий, а также поощрение, создание положительной мотивации, актуализация интереса, выставки работ, конкурсы.

Важными условиями творческого самовыражения учащихся выступают реализуемые в педагогических технологиях идеи свободы выбора.

Учащимся предоставляется право выбора творческих работ и технологий изготовления в рамках изученного содержания.

**Формы организации деятельности учащихся** на занятии:

- *индивидуальная* (инструктаж, разбор ошибок, индивидуальная сборка модели);
- *групповая* (конкурсы);
- *фронтальная* (беседа, лекция, проверочная работа).

**Методы обучения**, в основе которых лежит способ организации занятия:

- *словесные* (устное изложение, беседа, объяснение);
- *наглядные* (показ видеоматериалов, презентаций, иллюстраций, показ педагогом приёмов выполнения, наблюдение, работа по образцу);
- *практические* (самостоятельная работа, работа по замыслу).

Для стимулирования **учебно-познавательной деятельности** применяются **методы**:

- конкурсы;
- поощрения.

Используемые в обучении **технологии**:

- здоровьесберегающие технологии;
- информационно-коммуникационные;
- личностно-ориентированное обучение.

**Педагогический контроль.**

**Методы** отслеживания результативности:

- *педагогическое наблюдение*;
- *педагогический анализ результатов* анкетирования, тестирования, опросов, выполнение учащимися диагностических заданий, участие учащихся в мероприятиях (викторинах, конкурсах), защиты проектов, решение задач поискового характера, активности обучающихся на занятиях;
- *педагогический мониторинг* (контрольные задания и тесты, диагностика личностного роста и продвижения, анкетирование).

**Критерии оценки ЗУН учащихся**

<b>Высокий уровень</b>	<b>Средний уровень</b>	<b>Ниже среднего</b>
Знание современного ПК, умение создавать самостоятельные творческие работы, чёткость и аккуратность в работе.	Знание ПК, умение создавать самостоятельные творческие работы.	Незнание отличительных особенностей ПК, неаккуратное выполнение творческой работы по данному образцу.

Обеспечение программы предусматривает наличие следующих **методических видов продукции**:

- видео ролики;
- информационные материалы на сайте;
- мультимедийные интерактивные работы, выдаваемые учащимся на занятии.

По результатам работ всей группы будет создаваться мультимедийное интерактивное издание, которое можно будет использовать не только в качестве отчетности о проделанной работе, но и как учебный материал для следующих групп учащихся.

### **Дидактические материалы**

Для реализации программы используются следующие материалы:

- ресурсы информационных сетей по методике проведения занятий и подбору схем изготовления конструкций;
- схемы пошагового конструирования;
- комплекты заданий;
- таблицы для фиксирования результатов образовательных результатов.

### **Материально-техническое оснащение**

Для успешной реализации программы необходимо:

#### ***Программное обеспечение:***

- операционная система: Windows XP, Windows 7;
- программы Paint, Paint.NET, MS Office Word 2010, MS Office PowerPoint, Scratch, Диспетчер рисунков MS Office, Adobe Photoshop, Киностудия Windows Live.

#### ***Аппаратное обеспечение:***

- персональные компьютеры;
- принтер;
- мультимедийный проектор с экраном.

## Список литературы

### Список литературы, используемой педагогом

1. Программа дополнительного образования детей – основной документ педагога: информационно – методический сборник/ авт.-сост. Н.А. Леоненко и др. – Вып. 5. – СПб.: РЦШДО, 2010. – 61 с.
2. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 5 класса/ Л.Л. Босова. – 3-е изд., испр. И доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 191 с.: ил.
3. Босова Л.Л. Информатика: Учебник для 6 класса/ Л.Л. Босова. – 3-е изд., испр. И доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2005. – 208 с.: ил.
4. Босова Л.Л. Уроки информатики в 5-6 классах: Методическое пособие/ Л.Л. Босова. – 3-е изд., испр. И доп. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2006. – 320 с.: ил.
5. Дунаев А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга учителя. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 352 с.: ил.
6. Практические задания по курсу «Пользователь персонального компьютера». Методическое пособие./ Разработано: В.П. Жуланова и др. – Кемерово: КРИПКиПРО. – 2003.
7. Сидорова С.В. Информатика. 5 – 7 классы: материалы к урокам/ авт.-сост. С.В. Сидорова. – Волгоград: Учитель, 2008. – 128 с.
8. Макарова Н.В. Практикум по информационным технологиям. СПб.: Питер, 2005.
9. Пупцев А.Е. Информатика: учеб. Пособие для 6-го кл. общеобразоват. учреждений с белорус. и рус. яз. обучения с 11-летним сроком обучения / А.Е. Пупцев, Н.П. Макарова, А.И. Лапо. – Минск: Нар. Асвета, 2008. – 126с.: ил.
10. Создание интерактивных проектов в среде Scratch: учебно-методическое пособие /авт.-сост.: М.Н. Полунина, А.В. Смолин/ - Челябинск: МБОУ ДПО УМЦ, 2012.;
11. Патаракин Е.Д. Учимся готовить в среде Скретч: учебно-методическое пособие. - М.:Интуит.ру, 2008;
12. Проектная деятельность школьника в среде программирования Scratch: учебно-методическое пособие / В. Г. Рындак, В. О. Дженжер, Л. В. Денисова. - Оренбург: Оренб. гос. ин-т. менеджмента, 2009.;

### Список литературы для детей и взрослых

1. Дуванов А.А. Азы информатики. Рисуем на компьютере. Книга для ученика. – СПб.: БХВ-Петербург, 2005. – 352 с.: ил.

## Календарный учебный график (1 год обучения)

№ п.п.	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
<b>1. Введение. Техника безопасности (2 ч)</b>								
1.1.	Сентябрь	4	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Игра	2	Вводное занятие. Проведение инструктажей.	Комп. класс	Викторина Анкетирование
<b>2. Знакомство с компьютером и операционной си Windows XP (2 ч)</b>								
2.1.	Сентябрь	6	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Знакомство с компьютером и операционной системой Windows XP.	Комп. класс	Опрос
<b>3. Юный компьютерный художник «Paint» (62 ч)</b>								
3.1.	Сентябрь	11	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Викторина Практика	2	Графика. Виды графики. Графические файлы. Запуск и работа в программе «Paint».	Комп. класс	Наблюдение
3.2.	Сентябрь	13	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание рисунка «Воздушные шары».	Комп. класс	Наблюдение
3.3.	Сентябрь	18	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание рисунков «Заливка».	Комп. класс	Опрос Наблюдение
3.4.	Сентябрь	20	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Пейзаж. Создание рисунка «Золотая осень».	Комп. класс	Опрос Творческое задание
3.5.	Сентябрь	25	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание рисунков «Птицеферма», «Ёлочки», «Домики».	Комп. класс	Наблюдение Сам. работа
3.6.	Сентябрь	27	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Размножение фрагмента. Создание рисунков «Графический объем. Плитка шоколада», «Квадрат», «Фигуры».	Комп. класс	Опрос Сам. работа
3.7.	Октябрь	2	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Конструирование объемных фигур.	Комп. класс	Наблюдение
3.8.	Октябрь	4	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Увеличение и уменьшение рисунка. Создание рисунка «Флотилия».	Комп. класс	Опрос Наблюдение
3.9.	Октябрь	9	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Отражение и поворот рисунка. Создание рисунков «Три поросёнка», «Совёнок».	Комп. класс	Опрос Сам. работа
3.10.	Октябрь	11	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Симметрия. Создание рисунков «Фонарик», «Клоун», «Пингвины».	Комп. класс	Опрос Сам. работа
3.11.	Октябрь	16	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание рисунка «Строительство блочного дома».	Комп. класс	Опрос Наблюдение

3.12.	Октябрь	18	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание рисунка «Застройка улицы блочными домами».	Комп. класс	Сам. работа
3.13.	Октябрь	23	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание рисунков «Море», «Праздник».	Комп. класс	Опрос Сам. работа
3.14.	Октябрь	25	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Орнамент (простой и сложный геометрический орнамент).	Комп. класс	Опрос Наблюдение
3.15.	Октябрь	30	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание сложного геометрического орнамента.	Комп. класс	Творческое задание
3.16.	Ноябрь	1	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Растительный орнамент и орнамент с животными.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
3.17.	Ноябрь	8	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание растительного орнамента (орнамента с животными).	Комп. класс	Творческое задание
3.18.	Ноябрь	13	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание рисунков «Песенка», «Будильник».	Комп. класс	Опрос Наблюдение
3.19.	Ноябрь	15	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Работа над созданием индивидуальных открыток ко Дню матери и пригласительных на праздничную программу.	Комп. класс	Наблюдение
3.20.	Ноябрь	20	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание открытки ко Дню матери.	Комп. класс	Творческое задание
3.21.	Ноябрь	22	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание пригласительного на праздничную программу.	Комп. класс	Творческое задание
3.22.	Ноябрь	27	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Рисуем по точкам. Создание рисунка «Зонтики».	Комп. класс	Опрос Наблюдение
3.23.	Ноябрь	29	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Натюрморт «Ваза с фруктами».	Комп. класс	Опрос Наблюдение
3.24.	Декабрь	4	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Натюрморт «Ваза с фруктами».	Комп. класс	Сам. работа
3.25.	Декабрь	6	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Натюрморт «Ваза с фруктами».	Комп. класс	Сам. работа
3.26.	Декабрь	11	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Натюрморт «Ваза с фруктами».	Комп. класс	Сам. работа
3.27.	Декабрь	13	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Игра Беседа	2	Работа над созданием индивидуальных рисунков к Новому году.	Комп. класс	Наблюдение
3.28.	Декабрь	18	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание рисунка «Праздник к нам приходит...»	Комп. класс	Творческое задание
3.29.	Декабрь	20	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание рисунка «Праздник к нам приходит...»	Комп. класс	Творческое задание
3.30.	Декабрь	25	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание рисунка «Праздник к нам приходит...»	Комп. класс	Творческое задание

3.31.	Декабрь	27	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Игра - путешествие	2	Обобщающее занятие по теме: «Юный компьютерный художник - Paint».	Комп. класс	Наблюдение Выставка работ
<b>4. Юный компьютерный художник «Paint.NET» (76 ч)</b>								
4.1.	Январь	10	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Запуск и работа в программе «Paint.NET».	Комп. класс	Наблюдение
4.2.	Январь	15	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание рисунка «Мишка из кружков».	Комп. класс	Опрос Наблюдение
4.3.	Январь	17	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание рисунков «Пузырёк воздуха», «Прозрачный шар».	Комп. класс	Наблюдение Сам. работа
4.4.	Январь	22	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание рисунков «Футбольный мяч», «Стеклянный шар».	Комп. класс	Наблюдение Сам. работа
4.5.	Январь	24	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание рисунка «Анимированный смайлик».	Комп. класс	Наблюдение Сам. работа
4.6.	Январь	29	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание рисунков «Игральные кости», «Кубик «Рубик».	Комп. класс	Наблюдение Сам. работа
4.7.	Январь	31	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание рисунка «Семейка мохнатых монстриков».	Комп. класс	Творческая работа
4.8.	Февраль	5	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание рисунка «Апельсин», «Долька арбуза».	Комп. класс	Опрос Наблюдение
4.9.	Февраль	7	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание текстов: «Буква А», «Мозаичный текст», «Священной текст».	Комп. класс	Наблюдение
4.10.	Февраль	12	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание объемного текста.	Комп. класс	Наблюдение Сам. работа
4.11.	Февраль	14	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Работа над созданием индивидуальных открыток к 23 февраля.	Комп. класс	Наблюдение
4.12.	Февраль	19	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание открытки к 23 февраля.	Комп. класс	Творческое задание
4.13.	Февраль	21	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание открытки к 23 февраля.	Комп. класс	Творческое задание
4.14.	Февраль	26	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Работа над созданием индивидуальных открыток к 8 Марта.	Комп. класс	Наблюдение
4.15.	Февраль	28	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание открытки к 8 Марта.	Комп. класс	Творческое задание
4.16.	Март	5	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание открытки к 8 Марта.	Комп. класс	Творческое задание
4.17.	Март	7	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание рисунка «Ледниковый период».	Комп. класс	Наблюдение
4.18.	Март	12	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание рисунка «Ледниковый период».	Комп. класс	Сам. работа
4.19.	Март	14	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание рисунка «Мультяшное солнце». (Рисуем солнечный круг, глаза).	Комп. класс	Сам. работа



4.20.	Март	19	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание рисунка «Мультяшное солнце». (Рисуем брови, нос).	Комп. класс	Сам. работа
4.21.	Март	21	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание рисунка «Мультяшное солнце». (Рисуем рот и зубики).	Комп. класс	Сам. работа
4.22.	Март	26	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание рисунка «Мультяшное солнце». (Рисуем лучики).	Комп. класс	Сам. работа
4.23.	Март	28	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание рисунка «Стрекоза». (Рисуем глаза и туловище)	Комп. класс	Опрос Наблюдение
4.24.	Апрель	2	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание рисунка «Стрекоза». (Рисуем ножки и крылышки)	Комп. класс	Сам. работа
4.25.	Апрель	4	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание рисунка «Игрушечная собачка»	Комп. класс	Опрос Наблюдение
4.26.	Апрель	9	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание рисунка «Котёнок».	Комп. класс	Опрос Наблюдение
4.27.	Апрель	11	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание рисунка «Котёнок».	Комп. класс	Сам. работа
4.28.	Апрель	16	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Работа над созданием индивидуальных рисунков к 9 Мая.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
4.29.	Апрель	18	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание рисунка «Спасибо прадеду за Победу!».	Комп. класс	Творческое задание
4.30.	Апрель	23	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание рисунка «Спасибо прадеду за Победу!».	Комп. класс	Творческое задание
4.31.	Апрель	25	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание рисунка «Спасибо прадеду за Победу!».	Комп. класс	Творческое задание
4.32.	Апрель	30	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание рисунка «Спасибо прадеду за Победу!».	Комп. класс	Творческое задание
4.33.	Май	7	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Викторина Практика	2	Работа над созданием индивидуальных рисунков на тему: «Что такое лето?»	Комп. класс	Наблюдение
4.34.	Май	14	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание рисунка «Что такое лето?».	Комп. класс	Творческое задание
4.35.	Май	16	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание рисунка «Что такое лето?».	Комп. класс	Творческое задание
4.36.	Май	21	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание рисунка «Что такое лето?».	Комп. класс	Творческое задание
4.37.	Май	23	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание рисунка «Что такое лето?».	Комп. класс	Творческое задание
4.38.	Май	29	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Игра - турнир	2	Обобщающее занятие по теме: «Юный компьютерный художник – Paint.NET».	Комп. класс	Наблюдение Выставка работ
<b>5. Итоговое занятие (2 ч)</b>								
5.1.	Май	30	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Выставка	2	Подведение итогов работы объединения.	Комп. класс	Выставка Анкетирование

### Календарный учебный график (2 год обучения)

№ п.п.	Месяц	Число	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Место проведения	Форма контроля
<b>1. Введение. Техника безопасности (2 ч)</b>								
1.1.	Сентябрь	5	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Игра	2	Вводное занятие. Проведение инструктажей.	Комп. класс	Викторина Анкетирование
<b>2. Знакомство и работа в Internet (4 ч)</b>								
2.1.	Сентябрь	6	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Запуск и работа в браузере Yandex. Сохранение информации на компьютер.	Комп. класс	Наблюдение
2.2.	Сентябрь	7	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Электронная почта. Создание электронного ящика. Создание, отправка и прочтение письма.	Комп. класс	Наблюдение
<b>3. Мастер печатных дел (14 ч)</b>								
3.1.	Сентябрь	12	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Запуск и работа в программе «Microsoft Office Word 2010». Правила ввода текста.	Комп. класс	Наблюдение
3.2.	Сентябрь	13	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание документа. Стихотворение С. Маршака «Дом, который построил Джек».	Комп. класс	Наблюдение
3.3.	Сентябрь	14	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Открытие документа. Стихотворение С. Маршака «Дом, который построил Джек».	Комп. класс	Опрос Наблюдение
3.4.	Сентябрь	19	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание документа «Русская народная сказка «Репка». Работа с элементами рисования: рисунок.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
3.5.	Сентябрь	20	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание документа «Шуточные правила по информатике».	Комп. класс	Наблюдение
3.6.	Сентябрь	21	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Работа со списками (нумерация и маркеры). Работа с элементами рисования: WordArt	Комп. класс	Наблюдение
3.7.	Сентябрь	26	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Проверка	2	Обобщающее занятие по теме «Мастер	Комп. класс	Тест

				ЗУН		печатных дел».		
<b>4. Мастер презентаций (82 ч)</b>								
4.1.	Сентябрь	27	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Запуск и работа в программе «Microsoft Office PowerPoint 2010».	Комп. класс	Наблюдение
4.2.	Сентябрь	28	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Интерактивная презентация «Времена года». Создание титульного слайда.	Комп. класс	Наблюдение
4.3.	Октябрь	3	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Интерактивная презентация «Времена года». Создание образца слайда.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
4.4.	Октябрь	4	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Интерактивная презентация «Времена года». Создание слайда по образцу; гиперссылки.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
4.5.	Октябрь	5	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Работа над созданием индивидуальных интерактивных презентаций «Азбука в картинках».	Комп. класс	Опрос Наблюдение
4.6.	Октябрь	10	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Интерактивная презентация «Азбука в картинках».	Комп. класс	Творческое задание
4.7.	Октябрь	11	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Интерактивная презентация «Азбука в картинках».	Комп. класс	Творческое задание
4.8.	Октябрь	12	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Интерактивная презентация «Азбука в картинках».	Комп. класс	Творческое задание
4.9.	Октябрь	17	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Интерактивная презентация «Азбука в картинка».	Комп. класс	Творческое задание
4.10.	Октябрь	18	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Интерактивная презентация «Азбука в картинках».	Комп. класс	Творческое задание
4.11.	Октябрь	19	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Интерактивная презентация «Азбука в картинках».	Комп. класс	Творческое задание
4.12.	Октябрь	24	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Работа над созданием проекта «Азбука в картинках».	Комп. класс	Наблюдение
4.13.	Октябрь	25	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание проекта «Азбука в картинках».	Комп. класс	Творческое задание
4.14.	Октябрь	26	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Создание проекта «Азбука в картинках».	Комп. класс	Творческое задание
4.15.	Октябрь	31	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Просмотр	2	«Фестиваль презентаций».	Комп. класс	Защита проекта

				презентаци й				
4.16.	Ноябрь	1	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Интерактивная презентация «Кроссворд «По страницам сказки». Составление сетки кроссворда.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
4.17.	Ноябрь	2	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Интерактивная презентация «Кроссворд «По страницам сказки». Вставка рисунков и настройка анимация.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
4.18.	Ноябрь	7	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Интерактивная презентация «Кроссворд «По страницам сказки». Настройка анимации.	Комп. класс	Сам. работа
4.19.	Ноябрь	8	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Работа над созданием индивидуальных интерактивных презентаций «Кроссворд».	Комп. класс	Опрос Наблюдение
4.20.	Ноябрь	9	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Интерактивная презентация «Кроссворд».	Комп. класс	Творческое задание
4.21.	Ноябрь	14	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Интерактивная презентация «Кроссворд».	Комп. класс	Творческое задание
4.22.	Ноябрь	15	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Практика	2	Интерактивная презентация «Кроссворд».	Комп. класс	Творческое задание
4.23.	Ноябрь	16	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Просмотр презентаци й	2	«Фестиваль презентаций».	Комп. класс	Защита презентаций
4.24.	Ноябрь	21	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Работа над созданием индивидуальных интерактивных презентаций на темы: 1. «Моя семья – моё богатство»; 2. «О профессии»; 3. «Город, в котором я живу».	Комп. класс	Опрос Наблюдение
4.25.	Ноябрь	22	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Практика	2	Интерактивная презентация на выбранную тему учащегося.	Комп. класс	Творческое задание
4.26.	Ноябрь	23	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Интерактивная презентация на выбранную тему учащегося.	Комп. класс	Творческое задание

4.27.	Ноябрь	28	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Интерактивная презентация на выбранную тему учащегося.	Комп. класс	Творческое задание
4.28.	Ноябрь	29	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Практика	2	Интерактивная презентация на выбранную тему учащегося.	Комп. класс	Творческое задание
4.29.	Ноябрь	30	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Интерактивная презентация на выбранную тему учащегося.	Комп. класс	Творческое задание
4.30.	Декабрь	5	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Интерактивная презентация на выбранную тему учащегося.	Комп. класс	Творческое задание
4.31.	Декабрь	6	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание проекта на выбранную тему учащегося.	Комп. класс	Творческое задание
4.32.	Декабрь	7	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание проекта на выбранную тему учащегося.	Комп. класс	Творческое задание
4.33.	Декабрь	12	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Просмотр презентаций	2	«Фестиваль презентаций».	Комп. класс	Защита проекта
4.34.	Декабрь	13	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Работа над созданием исследовательской работы «Наше объединение в диаграммах и числах».	Комп. класс	Опрос Наблюдение
4.35.	Декабрь	14	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Исследовательская работа «Наше объединение в диаграммах и числах».	Комп. класс	Исслед. работа
4.36.	Декабрь	19	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Интерактивная презентация «Наше объединение в диаграммах и числах».	Комп. класс	Творческое задание
4.37.	Декабрь	20	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Просмотр презентаций	2	«Фестиваль презентаций».	Комп. класс	Защита исслед. работы
4.38.	Декабрь	21	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Викторина	2	Работа над созданием интерактивной презентация «У ёлочки в гостях».	Комп. класс	Наблюдение
4.39.	Декабрь	26	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Интерактивная презентация «У ёлочки в гостях».	Комп. класс	Творческое задание
4.40.	Декабрь	27	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Просмотр презентаций	2	«Фестиваль презентаций»	Комп. класс	Защита презентации
4.41.	Декабрь	28	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Проверка	2	Обобщающее занятие по теме «Мастер	Комп. класс	Тест

				ЗУН		презентаций».		
<b>5. Юный программист (70 ч)</b>								
5.1.	Январь	9	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа	2	Проведение инструктажей. История Scratch. Установка Scratch. Запуск и работа в среде Scratch.	Комп. класс	Опрос
5.2.	Январь	10	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Алгоритм в стиле Scratch.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
5.3.	Январь	11	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Библиотека костюмов и сцен.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
5.4.	Январь	16	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Команды движения и управления.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
5.5.	Январь	17	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Команды управления внешностью.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
5.6.	Январь	18	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Графические возможности Scratch.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
5.7.	Январь	23	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание собственного спрайта.	Комп. класс	Сам. работа
5.8.	Январь	24	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Сенсоры.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
5.9.	Январь	25	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Проект «Анимация с сенсорами».	Комп. класс	Сам. работа
5.10.	Январь	30	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Звуки в Scratch. Команды рисования.	Комп. класс	Наблюдение
5.11.	Январь	31	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Переменные и константы.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
5.12.	Февраль	1	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Операторы.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
5.13.	Февраль	6	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Списки.	Комп. класс	Наблюдение
5.14.	Февраль	7	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание анимации.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
5.15.	Февраль	8	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа	2	Работа над созданием комикса.	Комп. класс	Наблюдение

				Практика				
5.16.	Февраль	13	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание комикса.	Комп. класс	Творческое задание
5.17.	Февраль	14	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание комикса.	Комп. класс	Творческое задание
5.18.	Февраль	15	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Просмотр работ	2	«Фестиваль Scratch».	Комп. класс	Защита работы
5.19.	Февраль	20	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание презентации.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
5.20.	Февраль	21	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание мультфильма.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
5.21.	Февраль	22	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Создание музыкального клипа.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
5.22.	Февраль	27	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Работа над созданием интерактивной поздравительной открытки к 8 Марта.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
5.23.	Февраль	28	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Практика	2	Интерактивная поздравительная открытка к 8 Марта.	Комп. класс	Творческое задание
5.24.	Март	1	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Интерактивная поздравительная открытка к 8 Марта.	Комп. класс	Творческое задание
5.25.	Март	6	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Просмотр работ	2	«Фестиваль Scratch».	Комп. класс	Защита работы
5.26.	Март	7	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Работа над созданием самой настоящей игры.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
5.27.	Март	13	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание игры.	Комп. класс	Наблюдение
5.28.	Март	14	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание игры.	Комп. класс	Наблюдение
5.29.	Март	15	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Свободное проектирование.	Комп. класс	Творческое задание
5.30.	Март	20	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Свободное проектирование.	Комп. класс	Творческое задание
5.31.	Март	21	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Свободное проектирование.	Комп. класс	Творческое задание
5.32.	Март	22	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Свободное проектирование.	Комп. класс	Творческое задание

5.33.	Март	27	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Свободное проектирование.	Комп. класс	Творческое задание
5.34.	Март	28	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Просмотр проектов	2	«Фестиваль Scratch».	Комп. класс	Защита проектов
5.35.	Март	29	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Проверка ЗУН	2	Обобщающее занятие по теме «Юный программист».	Комп. класс	Тест
<b>6. Юный фотограф (20 ч)</b>								
6.1.	Апрель	3	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа	2	Фотоаппараты. История открытия фотографии. Фотография сегодня.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
6.2.	Апрель	4	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Беседа	2	Как правильно настроить фотоаппарат. Выразительные средства. Жанры фотосъемки.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
6.3.	Апрель	5	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Фотография в жанре «Пейзаж».	Комп. класс	Наблюдение
6.4.	Апрель	10	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Фотографии в жанре «Портрет».	Комп. класс	Наблюдение
6.5.	Апрель	11	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Конкурс	2	«Мы на фотографии».	Комп. класс	Творческое задание
6.6.	Апрель	12	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Запуск и работа в программе «Диспетчер рисунков Microsoft Office». Обработка фотографий.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
6.7.	Апрель	17	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Запуск и работа в программе Adobe Photoshop. Обработка фотографии.	Комп. класс	Опрос Наблюдение
6.8.	Апрель	18	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Практика	2	Фотоколлаж.	Комп. класс	Творческое задание
6.9.	Апрель	19	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Портрет в стиле Ренессанс.	Комп. класс	Опрос Сам. работа
6.10.	Апрель	24	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Проверка ЗУН	2	Обобщающее занятие по теме «Юный фотограф».	Комп. класс	Тест Выставка работ
<b>7. «Мастер видеороликов» (22 ч)</b>								
7.1.	Апрель	25	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Запуск и работа в программе «Киностудия Windows Live».	Комп. класс	Опрос Наблюдение



7.2.	Апрель	26	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Работа над созданием видеоролика «Спасибо прадеду за Победу!».	Комп. класс	Опрос Наблюдение
7.3.	Май	3	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Видеоролик ««Спасибо прадеду за Победу!».	Комп. класс	Наблюдение
7.4.	Май	8	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Беседа Практика	2	Работа над созданием видеоролика «Город, в котором я живу».	Комп. класс	Опрос Наблюдение
7.5.	Май	10	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Видеоролик «Город, в котором я живу!».	Комп. класс	Творческое задание
7.6.	Май	15	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Конкурс	2	Видеоролик «Город, в котором я живу!».	Комп. класс	Творческое задание
7.7.	Май	16	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание видеоролика на свободную тему.	Комп. класс	Творческое задание
7.8.	Май	17	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание видеоролика на свободную тему.	Комп. класс	Творческое задание
7.9.	Май	22	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Практика	2	Создание видеоролика на свободную тему.	Комп. класс	Творческое задание
7.10.	Май	23	15 <sup>00</sup> - 16 <sup>45</sup>	Просмотр видеоролик ов	2	«Фестиваль видеороликов».	Комп. класс	Защита проекта
7.11.	Май	24	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Проверка ЗУН	2	Обобщающее занятие по теме «Мастер видеороликов».	Комп. класс	Тест
<b>8. Итоговое занятие (2 ч)</b>								
8.1.	Май	29	13 <sup>00</sup> - 14 <sup>45</sup>	Игра- турнир	2	Подведение итогов работы объединения.	Комп. класс	Выставка Анкетирование