

Департамент образования и науки Брянской области
государственное автономное учреждение дополнительного образования
«Центр цифрового образования «АЙТИ-куб» Дятьковского района»
филиал Центр цифрового образования детей «АЙТИ-куб» с. Глинищево

Рассмотрено
на методическом совете
протокол № 1
от «31» августа 2026 г.

Принято решением
педагогического совета
Протокол № 1
от «31» августа 2026 г.

УТВЕРЖДАЮ

Заместитель директора по учебно-
воспитательной работе - руководитель
филиала Центр цифрового
образования детей «АЙТИ-куб»
с. Глинищево

Н.В. Михеенко
Приказ № 36 от «01» сентября 2026 г.



**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
(ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ) ПРОГРАММА
направленность: техническая**

«КОМПЬЮТЕРНАЯ АЗБУКА»

возраст обучающихся: 6-8 лет, срок реализации: 1 год

Автор-составитель:

Макавьева Наталья Васильевна

педагог дополнительного образования

с. Глинищево, 2026г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА.....	3
1.1. Направленность	4
1.2. Актуальность	5
1.3. Педагогическая целесообразность	5
1.4. Новизна и отличительные особенности	6
1.5. Адресат Программы	7
2. ОБУЧЕНИЕ	8
2.1. Цель и задачи	8
2.2. Учебный план	9
2.3. Содержание учебного плана	13
2.4. Планируемые результаты	17
2.5. Контроль и оценка результатов обучения	19
3. ВОСПИТАНИЕ	20
3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания	20
3.2. Формы и методы воспитания	23
3.3. Условия воспитания, анализ результатов	25
3.4. Календарный план воспитательной работы	27
4. ОРГАНИЗАЦИОННО-МЕТОДИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ.....	30
4.1. Требования к помещению	30
4.2. Материально-техническое и информационное обеспечение	30
ЛИТЕРАТУРА.....	32
Приложение 1	35
Приложение 2	36
Приложение 3	53
Приложение 4	54
Приложение 5.....	55
Приложение 6.....	60
Приложение 7.....	65

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Компьютерная азбука» (далее - Программа), разработана в соответствии с нормативно-правовыми основаниями:

- Федеральный Закон №273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р);
- Постановление Правительства Российской Федерации от 11.10.2023 № 1678 "Об утверждении Правил применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы))»;
- Конвенция ООН о правах ребёнка.

1.1. Направленность

Дополнительная общеобразовательная (общеразвивающая) программа «Компьютерная азбука» имеет техническую направленность. Данная направленность ориентирована на создание условий для вовлечения детей в создание искусственно-технических и виртуальных объектов, построенных по законам природы, в приобретение навыков в области обработки материалов, электротехники и электроники, системной инженерии, 3D-прототипирования, цифровизации, работы с большими данными, освоения языков программирования, машинного обучения, автоматизации и робототехники, технологического предпринимательства, формирование у обучающихся современных знаний, умений и навыков в области технических наук, технологической грамотности и инженерного мышления и предназначена для использования в системе дополнительного образования детей.

Программа «Компьютерная азбука» направлена на освоение детьми начальных компьютерных компетенций, необходимых для эффективного взаимодействия с цифровыми технологиями. Обучающиеся изучат основы устройства компьютера, операционной системы и программного обеспечения. Знание офисных программ позволит свободно создавать, оформлять, редактировать текстовые документы, работать с электронными таблицами, создавать презентации. Эти знания пригодятся не только для учебы, но и для любой сферы деятельности. Также ребята пройдут обучение правилам безопасного поведения онлайн, защите персональных данных, предотвращение кибермошенничества.

1.2. Актуальность

В современном мире владение компьютерными технологиями становится необходимостью. В условиях цифровой эпохи умение эффективно использовать информационные ресурсы и технологии важно не только для профессиональной деятельности, но и для повседневной жизни. Обучающиеся

должны осознавать важность правильного и разумного использования компьютера как инструмента для учебы, творчества и общения.

В связи с этим возникает необходимость воспитания грамотного отношения к компьютеру с самого детства. Это поможет избежать негативных последствий чрезмерного увлечения играми и соцсетями, создаст основу для продуктивного использования современных технологий. Важно развивать у школьников навыки критического мышления, анализа информации и умения находить полезное среди огромного потока данных.

Программа, направленна на изучение офисных приложений и основ работы с ПК. Она помогает обучающимся приобрести необходимые знания и навыки для успешного выполнения различных задач, связанных с обработкой текста, презентациями, работой с электронными таблицами и другими инструментами, которые широко используются в повседневной работе.

Таким образом, программа способствует развитию интеллектуальных способностей, стимулируют познавательную активность и открытию возможности для творческой самореализации. Дополнительное образование играет ключевую роль в формировании всесторонне развитых личностей, готовых к профессиональному и личностному росту.

1.3. Педагогическая целесообразность

Данная Программа педагогически целесообразна, так как ее реализация органично вписывается в единое образовательное пространство данной образовательной организации. Программа соответствует новым стандартам обучения, которые обладают отличительной особенностью, способствующей личностному росту учащихся, его социализации и адаптации в обществе.

Программа «Компьютерная азбука» является целостной и непрерывной в течение всего процесса обучения. Развивает навыки исследовательской деятельности и анализа информации в интернет-пространстве, обнаружения источников информации.

1.4. Новизна или отличительные особенности

Программа направлена на развитие ключевых компетенций в области информационных технологий, делая акцент на практическое применение знаний. Основные отличительные особенности программы заключаются в следующем:

Формирование Soft Skills и Hard Skills

Soft Skills — это межличностные навыки, такие как умение работать в команде, решать проблемы, адаптироваться к изменениям. Программа помогает развивать эти качества через взаимодействие учащихся друг с другом и выполнение групповых проектов.

Hard Skills — это профессиональные знания и умения, необходимые для выполнения конкретных задач. В данном случае речь идет о базовых навыках работы с офисными программами, текстовыми и графическими редакторами, таблицами и презентациями.

Программа включает обучение работе с основными офисными приложениями. Это позволяет обучающимся научиться создавать документы, таблицы и презентации, что является важным аспектом современного информационного мира.

1.5. Адресат Программы

Возраст обучающихся, участвующих в реализации данной программы - от 6 до 8 лет.

Образовательный процесс осуществляется в группах с обучающимися разного возраста. Программа предоставляет обучающимся возможность освоения учебного содержания занятий с учетом уровня их общего развития, способностей, мотивации. В рамках Программы предполагается реализация параллельных процессов освоения содержания Программы на разных уровнях

доступности и степени сложности, с опорой на диагностику стартовых возможностей каждого из воспитанников.

В коллектив могут быть приняты все желающие, не имеющие противопоказаний по здоровью.

Количество обучающихся в одной группе варьируется от 8 до 12 человек.

Срок реализации Программы – 1 год (144 часа).

Формы обучения - сочетание очной и очно-заочной форм образования с применением электронного обучения и дистанционных образовательных технологий (Закон №273-ФЗ, гл.2, ст.17, п.2.).

Реализация Программы предполагает использование здоровьесберегающих технологий.

Занятия проводятся 2 раза в неделю по 2 академических часа. Продолжительность академического часа - 45 минут. После первой половины занятия организовывается перерыв 10 минут для проветривания помещения и отдыха обучающихся.

2. ОБУЧЕНИЕ

2.1. Цель и задачи

Цель программы – формирование информационной культуры, алгоритмического мышления, познавательных и творческих способностей обучающихся в процессе освоения информационно-коммуникационных технологий посредством проектно-исследовательской деятельности.

Задачи программы:

Обучающие:

1. Формировать первоначальные умения работы с компьютером и знать названия и функции основных частей компьютера: (системного блока, монитора, клавиатуры, манипулятора «мышь»);

2. Обучить работе с операционной системой и с файловой структурой компьютера;

3. Сформировать навыки работы с текстовым и графическим редакторами, элементами пользовательского интерфейса;
4. Обучить принципам создания презентаций в компьютерных программах и интернет-ресурсах.

Развивающие:

1. Развивать интеллектуальные и познавательные способности детей (логическое мышление, внимание, память) средствами компьютерных технологий;
2. Совершенствовать навыки работы с различными источниками информации, умение самостоятельно искать, извлекать и отбирать необходимую для решения учебных задач информацию (формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс);
3. Развивать творческое воображение, образное мышление;
4. Развивать навыки проектно-исследовательской деятельности;

Воспитательные:

1. Воспитать бережное отношение к техническим устройствам.
2. Воспитывать культуру безопасной работы на компьютере;
3. Воспитывать настойчивость в достижении поставленной цели, самостоятельность, ответственность, дисциплинированность, аккуратность
4. Воспитывать умения работать индивидуально и в группе для решения поставленной задачи;
5. Воспитать культуру общения между слушателями, сформировать осознанное позитивное отношение к другому человеку, его мнению, результату его деятельности.

2.2. Учебный план

Таблица 1

№ п/п	Название раздела, темы	Общее кол-во часов	В том числе		Формы аттестации/контроля
			Теория	Практика	
1	Введение. Инструктаж по ТБ.	2	2		

Раздел 1. Введение в общеобразовательную программу		2	2		
2	1.1 Входное тестирование, командообразование, знакомство с оборудованием.	2	2		Беседа Входная диагностика. Тест на тему: «Техника безопасности и правила поведения в кабинете информатики и ИКТ»
Раздел 2. «Компьютер и я»		18	7	11	
3	2.1 История развития компьютерной техники	2	2		Наблюдение, бесед
4	2.2 Устройство персонального компьютера. Внешний вид	2	1	1	Наблюдение, беседа. Практическая игра «Собери компьютер»
5	2.3 Устройства ввода информации	2	1	1	Беседа. Тест на тему: «Устройство компьютера». Практическая игра «Устройства ввода»
6	2.4 Клавиатура. Способ ввода информации	4		4	Беседа Изучение клавиатурного тренажера BabyType, повышение уровня скорости набора текстовой информации
7	2.5 Горячие клавиши	4		4	Беседа.
8	2.6 Устройства вывода информации	2	1	1	Наблюдение, Бесед. Практическая игра «Устройства ввода/вывода»
9	2.7 Носители информации	2	2		Наблюдение, Бесед.
Раздел 3. Операционная система		4	2	2	
10	3.1 Основные типы операционных систем. Навигация в операционной системе	2	1	1	Наблюдение, бесед
11	3.2 Файлы и папки	2	1	1	Беседа Практическая игра: «Мы с компьютером – друзья»
Раздел 4. Графический редактор Paint		22	9	13	
12	4.1 Знакомство с графическим редактором Paint	2	1	1	Беседа Игра «Собери интерфейс Paint»
13	4.2 Функции раскрашивания. Геометрические фигуры в Paint	6	2	4	Беседа Практическая работа «Раскрась картинку»
14	4.3 Составление	4	2	2	Беседа, наблюдение

	композиций из геометрических фигур				Практическая работа Рисунок «Дом». Практическая работа: Рисунок «Российский флаг»
15	4.4 Тематическая композиция в Paint	4	2	2	Беседа, наблюдение Практическая работа Рисунок «Воздушные шары»
16	4.5 Мой первый рисунок в Paint	6	2	4	Практическая работа «Мой рисунок»
Раздел 5. Основы обработки текста. Текстовый редактор		14	5	9	
17	5.1 Навигация по текстовому редактору: интерфейс, основные вкладки	2	1	1	Беседа Игра «Найди лишнее»
18	5.2 Набор текста. Создание абзацев. Редактирование текста.	4	2	2	Беседа Практическая работа: «Радуга». Практическая работа: «Редактирование текста».
19	5.3 Создание изображения при помощи фигур. Группировка и разгруппировка объектов.	4		4	Беседа. Практическая работа «Игра кто первый»
20	5.4 Создание и форматирование таблиц.	4	2	2	Беседа. Практическая работа «Применение таблиц в текстовом редакторе»
Подготовка и проведение промежуточной аттестации		4		4	
Раздел 6. Мультимедийные презентации		30	6	24	
21	6.1 Создание файла в программе для создания мультимедийных презентаций. Сохранение в различных форматах. Открытие презентации	2	1	1	Беседа Практическая игра «Выбери нужное» (Возможности и интерфейс редактора)
22	6.2 Режимы просмотра презентаций	2	1	1	Наблюдение, беседа

23	6.3 Дизайн слайдов	2	1	1	Беседа Практическая работа «Применение стандартных шаблонов презентаций»
24	6.4 Создание мультимедийной презентации	6		6	Практическая работа «Создание презентации. Вставка информации на слайды»
25	6.5 Добавление слайдов в презентацию. Режим сортировщика слайдов	2		2	Наблюдение, беседа
26	6.6 Режим докладчика	2		2	Наблюдение, бесед
27	6.7 Анимации в презентации	14	3	11	Беседа Практическая работа «Создание презентации из одного слайда. Анимационная картинка «Морское дно»». Практическая работа «Триггеры в MS PowerPoint. Работа с гиперссылками и анимацией»
Раздел 7. Табличный процессор		24	6	18	
29	7.1 Создание электронной книги. Работа с листами. Основные элементы электронных таблиц	2	2		Наблюдение, беседа Практическая работа «Знакомство с элементами рабочего стола программы Exce»
30	7.2 Создание электронной таблицы на примере таблицы покупок	2		2	Беседа, Практическая игра «Таблица умножения»
31	7.3 Ввод текста, числа и даты	2		2	Практические задания
32	7.4 Операции над данными	2		2	Беседа, Практическая игра «Создание календаря»
33	7.5 Маркер заполнения	2		2	Беседа, Практическая работа «Редактирование таблицы»
34	7.6 Операции над строками и столбцами. Автоподбор	2		2	Беседа, Практическая работа
35	7.7 Поиск, замена и изменение данных	2		2	Беседа, Практическая работа
36	7.8 Разметка страницы. Проверка правописания	2		2	Беседа, Практическая работа «Идем в поход»,

					«Относительные и абсолютные ссылки»
37	7.9 Формулы математические и логические	2	1	1	Беседа, Практическая игра «Расписание дня»
38	7.11 Сортировка элементов в таблицы	2		2	Наблюдение, беседа. Практическая работа «Стандартные функции. Фильтрация. Сортировка»
39	7.12 Функции даты и времени. Графики и диаграммы	4	3	1	Беседа, Практическое задание «Построение линейчатой и круговой диаграммы»»
Раздел 8. Компьютерная безопасность		4	4		
40	8.1 Вирусы	2	2		Наблюдение, Беседа. Практическая игра «Компьютерные вирусы»
41	8.2 Антивирусы	2	2		Наблюдение, беседа
Раздел 9. Интернет		6	2	4	
42	9.1 Браузеры. Настройка браузеров	2	1	1	Беседа Игра «Правила поведения в интернете»
43	9.2 Поиск информации	2		2	Практическая игра: «Полезный и опасный интернет»
44	9.3 Электронная почта. Настройка	2	1	1	Наблюдение, Беседа Практическая игра «Электронная почта»
Раздел 10. Проектная деятельность		12	2	10	
45	10.1 Основные этапы работы над проектом	2	2		Наблюдение, беседа
46	10.2 Работа с темой проекта	2		2	Консультации по выполнению работ
47	10.3 Реализация проекта	6		6	Консультации по выполнению работ
48	10.4 Подготовка к защите	2		2	Консультации по выполнению работ
49	Итоговая аттестация	2		2	
Итого:		144	47	97	

2.3. Содержание учебного плана

Введение. Инструктаж по ТБ.

Теория

Знакомство. Техника безопасности. Ознакомление с программой «Компьютерная азбука».

Раздел 1. Введение в общеобразовательную программу.

Теория

Входящая диагностика. Ознакомление с принципами взаимодействия внутри группы. Работа в команде. Эффективное распределение задач при осуществлении командной работы. Принципы и виды презентации результатов своей работы.

Раздел 2. Компьютер и я.

Теория

Изучение информационных революций от создания первым ЭВМ до появления современных персональных компьютеров. Монитор. Системный блок. Их виды и характеристики. Изучение портов и разъемов, имеющихся в персональных компьютерах и ноутбуках. Ознакомление с основными устройствами ввода и вывода информации. Жесткий диск, флеш-диск. Отличительные особенности различных носителей информации.

Практика

Практическая игра «Собери компьютер». Практическая игра «Устройство компьютера». Практическая игра «Устройства ввода». Изучение клавиатурного тренажера BabyType, повышение уровня скорости набора текстовой информации. Изучение горячих клавиш, широко используемых в навигации по операционной системе и в офисных приложениях. Практическая игра «Устройства ввода/вывода»

Раздел 3. Операционная система.

Теория

Изучение пункта меню «Пуск». Развитие навыка работы со стандартными приложениями. Знакомство с Козиной. Знакомство с проводником, иерархической структурой операционной системы. Советы по названию папок и файлов. Выполнение операций с файлами.

Практика

Смена заставки. Работа с контекстным меню. Практическая игра: «Мы с компьютером – друзья».

Раздел 4. Графический редактор Paint.

Теория

Ознакомление с основными возможностями графического редактора Paint, изучение интерфейса программы, основных инструментов и методов рисования простых изображений.

Практика

Закрепление полученных теоретических знаний путем выполнения практических заданий в среде графического редактора Paint. Игра «Собери интерфейс Paint». Практическая работа «Раскрась картинку» Раскрашивание готовых рисунков. Практическая работа рисунок «Дом», «Российский флаг», «Воздушные шары». Выполнение рисунков на свободную тему. Открытки к празднику.

Раздел 5. Основы обработки текста. Текстовый редактор.

Теория

Ознакомление с базовыми функциями текстового редактора. Изучение интерфейса программы и назначения различных инструментов. Освоение приемов форматирования текста и структурирования документов. Составление таблиц в текстовом редакторе. Рисунки и схемы в текстовом редакторе.

Практика

Игра «Найди лишнее». Практические работы: «Радуга», «Редактирование текста», «Вставка символов и изображений», «Игра кто быстрее», «Применение таблиц в текстовом редакторе».

Раздел 6. Мультимедийные презентации.

Теория

В теоретической части занятий по созданию мультимедийных презентаций раскрываются ключевые аспекты разработки и структуры эффективных презентационных материалов: Основные понятия и цели

презентаций, этапы подготовки презентации, композиция и дизайн презентации, элементы мультимедийной презентации, особенности программного обеспечения, эффективные приемы публичных выступлений, оценка качества презентации.

Практика

Практическая игра «Выбери нужное». Практическая работа «Создание презентации. Вставка информации на слайд». Подготовка итогового варианта мультимедийных презентаций, внесение финальных изменений.

Практические работы «Создание презентации из одного слайда. Анимационная картинка «Морское дно», «Триггеры. Работа с гиперссылками и анимацией», Создание игры «Кто лишний».

Промежуточная аттестация.

Раздел 7. Табличный процессор.

Теория

Теоретическая часть занятий включает изучение ключевых понятий, принципов работы и функциональных возможностей программ по созданию и редактированию таблиц.

Практика: Практическая часть занятий охватывает конкретные умения и навыки, направленные на эффективную работу с электронной таблицей. Программа практических занятий состоит из следующих этапов:

1. Рабочее пространство и базовая навигация
2. Форматирование данных
3. Математические и статистические функции
4. Логические и текстовые функции
5. Представление данных визуально
6. Фильтрация и сортировка данных
7. Визуальные объекты и специальные средства
8. Продвинутое функции Excel
9. Автоматизация процессов с помощью макросов

Практические работы «Знакомство с элементами рабочего стола табличного редактора», «Таблица умножения», «Создание календаря», «Редактирование таблицы», «Измени данные», «Распорядок дня», «Построение линейчатой и круговой диаграммы».

Раздел 8. Компьютерная безопасность.

Теория

Изучение истории появления первых вирусов, видов вирусных программ. Знакомство с функционалом антивирусных программ различных типов и компаний.

Раздел 9. Интернет.

Теория

Понятие «браузер». Применение настроек браузера. Правила создания поисковых запросов. Знакомство с созданием, формированием и отправкой электронных писем. Настройка почтовых ящиков.

Практика

Практические игры: «Интернет и я», «Полезный и опасный интернет», «Правила поведения в интернете», «Электронная почта».

Раздел 10. Проектная деятельность.

Теория

Понятие проекта. Структура проекта. Типология проекта.

Выбор формы проектной деятельности. Формирование шагов для достижения цели. Этапы работы над проектом. Составление плана. Формулировка задач.

Практика

Поиск информации. Определение тематик проектов. Формирование проектных групп. Формирование цели и задач проекта. Завершение создания проекта. Использование интернет ресурсов в проектной деятельности. Подготовка мультимедийной презентации, текста доклада, выступления.

Итоговая аттестация.

2.4. Планируемые результаты

Предметные результаты:

- знание правил техники безопасности при работе с персональным компьютером;
- знание возможности использования компьютеров для поиска, хранения, обработки и передачи информации, решения практических задач;
- знание терминологии и основных понятий в области информационно-коммуникационных технологий, компьютерной техники и программного обеспечения;
- знание основ сферы применения IT-технологий;
- знание основной профессиональной лексики;
- умение работать с файловой системой компьютера;
- умение строить информационные модели различных объектов, используя для этого типовые средства (таблицы, графики, диаграммы и т.п.);
- умение представлять информацию в виде мультимедиа-объекта;
- умение подготавливать и представлять грамотную презентацию для защиты проектной работы;
- умение самостоятельно приобретать отдельные знания, умения и навыки по применению информационных технологий.

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности обучающихся к саморазвитию и самообразованию, средствами информационных технологий на основе приобретённой благодаря иллюстрированной среде программирования мотивации к обучению и познанию;
- формирование универсальных способов мыслительной деятельности (абстрактно-логического мышления, памяти, внимания, творческого воображения, умения производить логические операции);

- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками в процессе образовательной, учебноисследовательской деятельности;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития информационных технологий;
- формирование осознанного позитивного отношения к другому человеку, его мнению, результату его деятельности;
- формирование ценности здорового и безопасного образа жизни; усвоение правил индивидуального и коллективного безопасного поведения при работе с компьютерной техникой.

Метапредметные результаты:

- ориентироваться в своей системе знаний: отличать новое знание от известного;
- перерабатывать полученную информацию: делать выводы;
- в результате совместной работы группы, сравнивать и группировать предметы и их образы;
- работать по предложенным инструкциям и самостоятельно;
- излагать мысли в четкой логической последовательности, отстаивать свою точку зрения, анализировать ситуацию и самостоятельно находить ответы на вопросы путём логических рассуждений;
- определять и формировать цель деятельности на занятии с помощью педагога;
- работать в группе и коллективе.

2.5. Контроль и оценка результатов обучения

Система отслеживания результатов обучающихся выстроена следующим образом:

- ☐ входящая диагностика;
- ☐ текущий контроль;

- ☐ промежуточная аттестация;
- ☐ итоговая аттестация.

Входного контроля при приёме по данной общеразвивающей программе не предусмотрено. Входная диагностика по программе «Компьютерная азбука» проводится в начале освоения программы с целью выявления первоначального уровня знаний, умений и навыков учащихся. Материалы входной диагностики см. Приложение 3.

Текущий контроль осуществляется путём наблюдения, определения качества выполнения заданий, отслеживания динамики развития обучающегося. Способы проверки уровня освоения тем: опрос, выполнение практических работ, наблюдение, оценка выполненных самостоятельных работ. Материалы практических работ см. Приложение 4.

Оценка практических работ обучающихся проводится по 5 бальной шкале. Оценивается сложность технического исполнения – до 5 баллов; художественные и содержательные достоинства – до 5 баллов: защита работ – до 5 баллов. Максимальное количество баллов, которые могут получить обучающиеся при выполнении практических работы – 15 баллов. Оценка тестового задания оценивается по уровню выполнения. 100-70 % заданий – высокий уровень; 69-50 % - средний; 50% и ниже – низкий.

Промежуточная аттестация представлена в виде выполнения кейсовых заданий, освещающих материал тем, изученных в первом полугодии. Материалы промежуточной аттестации см. Приложения 5.

Итоговая аттестация обучающихся осуществляется в форме защиты проектов. Итоговая аттестация во втором полугодии (в конце каждого года обучения) - обязательно, в любой выбранной педагогом и обучающимся форме (прописанной в образовательной программе Центра). Как правило, итоговый контроль проходит в виде защиты индивидуальных/групповых проектов. Рекомендованные темы итоговых проектов см. Приложение 6.

Результаты выполненного проекта оцениваются формируемой комиссией. Состав комиссии (не менее 3-х человек): педагог (в обязательном

порядке), администрация образовательной организации, приветствуется привлечение IT-профессионалов, представителей высших и других учебных заведений.

3. ВОСПИТАНИЕ

3.1. Цель, задачи, целевые ориентиры воспитания

В соответствии с законодательством Российской Федерации общей **целью воспитания** является развитие личности, самоопределение и социализация обучающихся на основе социокультурных, духовно-нравственных ценностей и принятых в российском обществе правил и норм поведения в интересах человека, семьи, общества и государства, формирование чувства патриотизма, гражданственности, уважения к памяти защитников Отечества и подвигам Героев Отечества, закону и правопорядку, человеку труда и старшему поколению; взаимного уважения; бережного отношения к культурному наследию и традициям многонационального народа Российской Федерации, природе и окружающей среде (Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации», ст. 2, п. 2).

Задачами воспитания по Программе являются:

- усвоение обучающимися знаний норм, духовно-нравственных ценностей, традиций, которые выработало Российское общество;
- формирование интереса к техническому творчеству;
- приобретение обучающимися опыта поведения, общения, межличностных и социальных отношений в составе учебной группы;
- создание, поддержка и развитие среды воспитания воспитанников, условий физической безопасности, комфорта, активностей и обстоятельств общения, социализации, признания, самореализации, творчества при освоении предметного и метапредметного содержания Программы.

Основные целевые ориентиры воспитания на основе российских базовых (конституционных) ценностей направлены на воспитание, формирование:

- понятия о своей российской гражданской принадлежности (идентичности), сознания единства с народом России и Российским государством в его тысячелетней истории и в современности, в настоящем, прошлом и будущем;
- русского национального исторического сознания на основе исторического просвещения, знания истории России, сохранения памяти предков;
- готовности к защите Отечества, способности отстаивать суверенитет и достоинство народа России и Российского государства, сохранять и защищать историческую правду;
- уважения прав, свобод и обязанностей гражданина России, неприятия любой дискриминации людей по социальным, национальным, расовым, религиозным признакам, проявлений экстремизма, терроризма, коррупции, антигосударственной деятельности;
- этнической, национальной принадлежности, знания и уважения истории и культуры своего народа;
- принадлежности к многонациональному народу Российской Федерации, Российскому Отечеству, российской культурной идентичности;
- сознания ценности жизни, здоровья и безопасности, значения личных усилий в сохранении и укреплении здоровья (своего и других людей), соблюдения правил личной и общественной безопасности, в том числе в информационной среде;
- ориентации на осознанный выбор сферы профессиональных интересов, профессиональной деятельности в российском обществе с учётом личных жизненных планов, потребностей семьи, общества;

- познавательных интересов в разных областях знания, представлений о современной научной картине мира, достижениях российской и мировой науки и техники;
- понимания значения науки и техники в жизни российского общества, гуманитарном и социально-экономическом развитии России, обеспечении безопасности народа России и Российского государства;
- навыков наблюдений, накопления и систематизации фактов, осмысления опыта в разных областях познания, в исследовательской деятельности;
- навыков критического мышления, определения достоверной научной информации и обоснованной критики антинаучных представлений.

Основные целевые ориентиры воспитания в Программе определяются также в соответствии с предметными направленностями разрабатываемых программ и приоритетами, заданными «Концепцией развития дополнительного образования детей до 2030 года»; они направлены на воспитание, формирование:

- интереса к технической деятельности, истории техники в России и мире, к достижениям Российской и мировой технической мысли;
- понимания значения техники в жизни Российского общества;
- интереса к личностям конструкторов, организаторов производства;
- ценностей авторства и участия в техническом творчестве;
- навыков определения достоверности и этики технических идей;
- отношения к влиянию технических процессов на природу;
- ценностей технической безопасности и контроля;
- отношения к угрозам технического прогресса, к проблемам связей технологического развития России и своего региона;
- уважения к достижениям в технике своих земляков;
- воли, упорства, дисциплинированности в реализации проектов;
- опыта участия в технических проектах и их оценки.

3.2. Формы и методы воспитания

Программа имеет практико-ориентированный характер и ориентирована на такие виды и формы воспитательной деятельности, которые способствуют всестороннему развитию личности учащихся. Она охватывает различные аспекты воспитательного процесса, включая усвоение информации, развитие творческих способностей, формирование нравственного поведения и приобретение опыта самостоятельной деятельности.

Основные цели программы:

1. Формирование индивидуальных способностей: Программа нацелена на развитие уникальных качеств каждого ученика, что позволяет раскрыть потенциал каждого ребенка.
2. Развитие познавательных процессов: Обучающиеся приобретают знания и навыки, необходимые для понимания окружающего мира и взаимодействия с ним.
3. Нравственное воспитание: Формирование ценностей и моральных ориентиров, необходимых для жизни в обществе.
4. Творческая деятельность: Развитие креативности и способности к самостоятельному созданию новых идей и решений.
5. Социальная адаптация: Освоение правил поведения и коммуникаций, необходимых для успешного взаимодействия в социуме.

Формы и методы воспитания:

- Учебные занятия: Основная форма обучения, где учащиеся получают теоретические знания и практические навыки.
- Практическая работа с информацией: Учащиеся учатся самостоятельно искать, обрабатывать и анализировать информацию.
- Проектная деятельность: Развитие навыков целеполагания, планирования и рефлексии.
- Коллективные игры: Развитие личностных качеств, таких как эмоциональность, активность и готовность к сотрудничеству.

- Конкурсы и соревнования: Закрепление успехов, развитие ответственности и коммуникативных навыков.
- Социальные проекты: Участие в волонтерской и благотворительной деятельности, экологических инициативах и патриотическом движении.

Методы воспитания:

- Метод формирования сознания личности: Беседа, диспут, внушение, инструктаж, контроль, объяснение, пример, разъяснение, рассказ, самоконтроль, совет, убеждение.
- Метод организации деятельности и формирования опыта поведения: Задание, общественное мнение, педагогическое требование, поручение, приучение, создание воспитывающих ситуаций, тренинг, упражнение.
- Метод мотивации деятельности и поведения: Одобрение, поощрение социальной активности, порицание, создание ситуаций успеха, создание ситуаций для эмоционально-нравственных переживаний, соревнование.

Таким образом, данная программа обеспечивает комплексный подход к воспитанию и обучению, направленный на гармоничное развитие личности учащегося.

3.3. Условия воспитания, анализ результатов

Организация воспитательного процесса в рамках представленной программы характеризуется несколькими ключевыми аспектами:

1. Условия осуществления:

- Воспитание проходит в учебном центре и на площадках других организаций, соблюдая установленные нормы и правила каждой площадки.

2. Методы анализа результатов:

- Прямой анализ осуществляется через наблюдение педагогов за поведением учеников, их взаимодействием внутри коллектива и отношениями с педагогами.
- Косвенный анализ проводится посредством опросов родителей, как в течение учебного периода, так и после его окончания.

3. Оценка достижений:

- Оценочные процедуры направлены на выявление общих тенденций и результатов воспитательной работы, а не персональных характеристик отдельных учащихся.

- Используются агрегационные и анонимизированные данные, исключающие возможность определения индивидуального уровня воспитанности конкретных детей.

4. Цель оценки:

- Получение общей картины эффективности программы и направления дальнейшей воспитательной работы.

Такой подход обеспечивает целостность воспитательного процесса, позволяя учитывать индивидуальные особенности учащихся и развивать их социальные компетенции в безопасной и поддерживающей среде.

3.4. Календарный план воспитательной работы на 2026-2027 учебный год

Таблица 2

№ п/п	Мероприятие	Сроки проведения	Приоритетные направления воспитательной работы	Цель мероприятия
	«Здравствуй, новый учебный год!». Игровая программа	Сентябрь 2026	Социально-нравственное воспитание, адаптация	Создать позитивный настрой на новый учебный год, познакомить детей с правилами поведения в центре, сформировать чувство принадлежности к коллективу
	День отца Мастер-класс по созданию открыток «Открытка папе»	Октябрь 2026	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Поддержание традиций уважительного отношения к мужчине
	День учителя Мастер-класс в Paint «Создание поздравительной открытки».	Октябрь 2026	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Воспитание уважительного отношения к профессии учителя. Поднятие престижа профессии учитель
	День народного единства: мы разные, но мы вместе» (познавательная игра)	Ноябрь 2026	Патриотическое воспитание, межкультурное общение	Познакомить детей с праздником и его историей, воспитать уважение к традициям

				разных народов России, развить чувство единства и толерантности
	День матери в России. Конкурс рисунков «Портрет мамы»	Ноябрь 2026	Нравственное воспитание. Творческая деятельность.	Воспитание уважительного отношения к мамам
	День Конституции РФ. Всероссийская акция «Мы - граждане России» Мастер-класс «Создание анимированной открытки»	Декабрь 2026	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Воспитание патриотизма, гражданственности, активной жизненной позиции
	День 2D-художников Мастер-класс «Рисуем маленького монстра в программе Paint.net»	Декабрь 2026	Творческая деятельность.	Развитие творческих способностей, знакомство с профессией дизайнера.
	«Мастерская Деда Мороза» (творческий мастер-класс по изготовлению новогодних открыток)	Декабрь 2026	Творческая деятельность, эстетическое воспитание	Развить творческие способности и мелкую моторику, создать праздничное настроение, воспитать умение работать в команде
	День полного освобождения Ленинграда от фашистской блокады. Просмотр презентации по теме мероприятия	Январь 2027	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Воспитание патриотизма, гражданственности, активной жизненной позиции
	«Папа может всё, что угодно!» (тематическое занятие и выставка рисунков ко Дню защитника Отечества)	Февраль 2027	Патриотическое и семейное воспитание	Воспитать уважение к мужчинам, защитникам Отечества, развить гордость за свою страну, укрепить связь между детьми и их отцами.

	Мероприятия посвященные «Международному женскому дню»: -Создание презентации по теме мероприятия «Волшебница-весна»	Март 2027	Эстетическое и гендерное воспитание	Воспитать уважительное и заботливое отношение к женщинам, развить творческие способности, сформировать навыки выражения благодарности и любви
	День воссоединения Крыма с Россией Выставка графических рисунков «Мы-вместе»	Март 2027	Гражданское воспитание. Патриотическое воспитание.	Формирование патриотических чувств.
	День Космонавтики. Мастер-класс по созданию анимированной открытки «Путь к звёздам»	Апрель 2027	Гражданское воспитание. Творческая деятельность.	Развитие кругозора Воспитание чувства гордости за первооткрывателей космоса
	День российской анимации Мастер-класс по созданию анимированной презентации на тему русской народной сказки.	Апрель 2027	Творческая деятельность.	Развитие кругозора, знакомство с профессией аниматора, формирование морали и нравственности, знакомству с культурой народа и развитию речи.
	«Память в сердце храним» (тематическое занятие, посвящённое Дню Победы)	Май 2027	Патриотическое воспитание, историческая память	Познакомить детей с историей Великой Отечественной войны на доступном уровне, воспитать чувство благодарности к ветеранам, развить уважение к подвигам предков

4. Организационно-методические условия реализации Программы

4.1. Требования к помещению

Для обеспечения занятий необходимо:

- помещение, отвечающее санитарно-гигиеническим требованиям: просторное, с хорошим дневным освещением, хорошо налаженной вентиляцией;
- помещение должно быть оборудовано необходимой мебелью (столы, стулья, шкафы, доска, стеллажи);
- освещение может быть электрическое, лучи света должны падать на изображаемый объект под углом 45°;
- окна должны быть защищены от воздействия прямых солнечных лучей (занавес, жалюзи).

4.2. Материально-техническое и информационное обеспечение

Материально-техническое обеспечение:

- Комплект мебели -1 шт.
- Интерактивный комплекс с вычислительным блоком и мобильным креплением –1 шт.
- Ноутбук (модель R-N-15-5400U) – 13
- Web- камера Oklik –OK-C008FH- 1 шт.
- Наушники -13 шт.

Информационное обеспечение

- текстовый редактор (Microsoft Word, WPS Office Writer);
- табличный редактор (Microsoft Excel, LibreOffice Calc, WPS Office Spreadsheets);
- программа для создания мультимедийных презентаций (Microsoft PowerPoint , LibreOffice Impress, OpenOffice Impress multimedia presentations);
- графический редактор Paint;

- поддерживаемые браузеры (для работы LMS): Yandex Browser, Chrome, Chrome Mobile, Firefox, Opera.
- антивирус.

Список литературы

Нормативные документы:

- Федеральный Закон №273-ФЗ от 29.12.2012 «Об образовании в Российской Федерации»;
- Указ Президента Российской Федерации «О национальных целях развития Российской Федерации на период до 2030 года»;
- Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года (утверждена распоряжением Правительства РФ от 31.03.2022 №678-р);
- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации от 23.08.2017 №816 «Об утверждении Порядка применения организациями, осуществляющими образовательную деятельность, электронного обучения, дистанционных образовательных технологий при реализации образовательных программ»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 27.07.2022 №629 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;
- Приказ Министерства просвещения Российской Федерации от 03.09.2019 № 467 «Об утверждении Целевой модели развития региональных систем дополнительного образования детей»;
- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 №28 «Об утверждении СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»»;
- Письмо Министерства образования и науки Российской Федерации от 18.11.2015 №09-3242 «О направлении информации» (с «Методическими рекомендациями по проектированию дополнительных общеразвивающих программ (включая разноуровневые программы))»;
- Конвенция ООН о правах ребёнка.

Учебная литература:

1. Волошина О.В. Развитие пространственных представлений на занятиях информатики в детском саду. / О. В. Волошина// Информатика. – 2006. – №19.
2. Горвиц Ю.М. и др. Новые информационные технологии в дошкольном образовании. /Ю. М. Горвиц, А. А. Чайнова, Н. Н. Поддъяков. – М.: Линка-Пресс, 1998. – 328 с.
3. Горячев А В., Ключ Н.В. Все по полочкам.: пособие для дошкольников 5-6 лет /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – 2-е изд., испр. – М.: Баласс, 2008. – 64 с.
4. Горячев А.В., Ключ Н.В. Все по полочкам. Методические рекомендации к курсу информатики для дошкольников. /А. В. Горячев, Н. В. Ключ. – М.: Баласс, 2004. – 64 с.
5. Коджаспирова Г.М., Петров К. В. Технические средства обучения и методика их использования: Учеб. пособие для студ. высш. пед. учеб. заведений. М., 2001.
6. Бугуславская З. М., Смирнова Е. О. Развивающие игры для детей дошкольного возраста, М. 2012.
7. Венгер А. А., Дьяченко О. М. Игры и упражнения по развитию умственных способностей у детей дошкольного возраста. М. 2001. 14
8. Кравцов С.С., Ягодина Л.А. Компьютерные игровые программы как средство стабилизации эмоционального состояния дошкольников./ С. С. Кравцов, Л. А. Ягодина//Информатика. – 2006. – №12.

Интернет-ресурсы:

1. Федеральный портал «Российское образование» [Электронный ресурс]. Режим доступа: <http://www.edu.ru>;
2. Международная федерация образования [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.mfo-rus.org>;
3. Сайт министерства науки и высшего образования РФ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <https://minobrnauki.gov.ru/?r=58913215>;

4. Планета образования: проект [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://www.planetaedu.ru>;

5. Сайт минпросвещения России [Электронный ресурс]. – Режим доступа: https://edu.gov.ru/activity/main_activities/additional_edu_of_children.

Материалы входной диагностики

1. Укажи свой возраст: _____
2. Почему ты выбрал именно это объединение дополнительного образования?
 - а) Посоветовали в школе / детском саду
 - б) Ходят друзья, родственники, знакомые
 - в) Так решили родители
 - г) Интересные направления обучения
 - д) Удобное местоположение (рядом с домом, школой)
 - е) Твой вариант _____
3. Знаешь ли ты, чем будешь заниматься в направлении «Компьютерная азбука» в этом году?
 - а) Да;
 - б) Нет;
 - в) В какой-то степени
 - г) Затрудняюсь ответить.
4. Что ты хочешь получить от занятий в направлении «Компьютерная азбука»
 - а) Полезное время провождение.
 - б) Найти новых друзей.
 - в) Улучшить свои творческие и познавательные навыки.
 - г) Узнать много нового.
 - д) Начать заниматься деятельностью, которая впоследствии станет твоей профессией.
 - е) Твой вариант _____
5. Чем человек воспринимает информацию?
 - а) ногами
 - б) руками
 - в) органами чувств
 - г) головой
6. То, что мы слышим – это ...
 - а) звук
 - б) вкус
 - в) обоняние
 - г) осязание
7. Как называется информация, представленная в виде текста?
 - а) числовая
 - б) графическая
 - в) звуковая
 - г) текстовая
8. Как называется информация, представленная в виде чисел?
 - а) текстовая
 - б) числовая
 - в) звуковая
 - г) графическая

Материалы текущего контроля. Практические работы

Опрос на тему:

«Техника безопасности и правила поведения в кабинете информатики и ИКТ»

Цель: Узнать качество усвоения правил работы на компьютере и о его безопасном использовании.

Выберите один вариант ответа:

1. Перед началом работы в кабинете информатики необходимо

а) оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном месте, пройти на своё рабочее место, включить персональный компьютер и дожидаться указаний учителя;

б) пройти на рабочее место, включить компьютер и дожидаться указаний учителя;

в) оставить вещи, не требующиеся во время урока, в специально отведенном

месте, пройти на своё рабочее место и дожидаться указаний учителя.

2. Можно ли приносить в кабинет продукты питания и напитки?

а) нет;

б) да, только в том случае, если сильно хочется, есть или пить;

в) да.

3. В случае пожара необходимо

а) прекратить работу, под руководством учителя покинуть кабинет;

б) немедленно покинуть компьютерный класс;

в) выключить компьютер и покинуть здание.

4. Если персональный компьютер не включается, необходимо:

а) проверить питание;

б) проверить переключатели;

в) сообщить учителю.

5. Какие действия не запрещены правилами поведения в кабинете?

а) спокойно не торопясь занять своё рабочее место;

б) работать с влажными или грязными руками;

в) отключать и подключать кабели, трогать соединительные разъёмы проводов.

6. Что может быть опасным для здоровья в компьютерном классе?

а) ничего;

б) долгая мыслительная активность;

в) нагрузка на зрение, суставы, электрический ток.

7. Что нужно сделать по окончании работы за ПК?

а) привести в порядок рабочее место, закрыть окна всех программ, задвинуть

кресло, сдать учителю все материалы, при необходимости выключить ПК;

б) покинуть кабинет;

в) выключить компьютер.

Практическая игра «Собери компьютер»:
<https://learningapps.org/1038963>

Практическая игра «Устройства ввода»:
<https://learningapps.org/256053>

Практическая игра «Устройства ввода/вывода»:
<https://learningapps.org/1014827>

Тест на тему: «Устройство компьютера»

Цель: Проверка усвоения знаний по устройству компьютера

1. Компьютер это -

1 устройство для обработки аналоговых сигналов;

2 устройство для хранения информации любого вида.

3 многофункциональное электронное устройство для работы с информацией;

4 электронное вычислительное устройство для обработки чисел;

2. Производительность работы компьютера (быстрота выполнения операций) зависит от:

1 тактовой частоты процессора;

2 объема обрабатываемой информации.

3 быстроты нажатия на клавиши;

4 размера экрана монитора;

3. Система взаимосвязанных технических устройств, выполняющих ввод, хранение, обработку и вывод информации называется:

1 программное обеспечение;

2 компьютерное обеспечение;

3 аппаратное обеспечение.

4 системное обеспечение;

4. Устройство для визуального воспроизведения символьной и графической информации -

1 процессор; 2 клавиатура.

3 сканер; 4 монитор;

5. Какое устройство не находится в системном блоке?

- 1 видеокарта 2 процессор;
- 3 сканер; 4 жёсткий диск;
- 5 сетевая карта;

6. Дисковод — это устройство для

- 1 чтения/записи данных с внешнего носителя;
- 2 хранения команд исполняемой программы.
- 3 долговременного хранения информации;
- 4 обработки команд исполняемой программы;

7. Какое устройство не является периферийным?

- 1 жесткий диск; 2 принтер;
- 3 сканер. 4 модем;
- 5 web - камера;

8. Принтер с чернильной печатающей головкой, которая под давлением выбрасывает чернила из ряда мельчайших отверстий на бумагу, называется

- 1 сублимационный; 2 матричный.
- 3 струйный; 4 жёсткий;
- 5 лазерный;

9. Программа — это последовательность...

- 1 команд для компьютера; 2 электрических импульсов;
- 3 нулей и единиц; 4 текстовых знаков;

10. При выключении компьютера вся информация теряется ...

- 1 на гибком диске; 2 на жестком диске;
- 3 на CD-ROM диске; 4 в оперативной памяти;

11. Для долговременного хранения пользовательской информации служит:

- 1 внешняя память; 2 процессор;
- 3 дисковод; 4 оперативная память;

12. Перед отключением компьютера информацию можно сохранить:

- 1 в оперативной памяти; 2 во внешней памяти;
- 3 в регистрах процессора; 4 на дисководе;

13. Наименьшая адресуемая часть памяти компьютера:

- 1 байт; 2 бит; 3 файл; 4 машинное слово;

14. Магнитный диск предназначен для:

- 1 обработки информации; 2 хранения информации;
- 3 ввода информации; 4 вывода информации;

15. Где хранится выполняемая в данный момент программа и обрабатываемые ею данные?

- 1 во внешней памяти; 2 в оперативной памяти;
3 в процессоре; 4 на устройстве ввода;

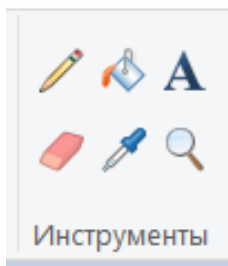
Ключ к тесту контрольной работы по теме: «Устройство компьютера»

1) 32)23)34)45) 36) 17) 18) 39) 110) 411) 112) 213) 214) 215) 2

Практическая работа «Собери интерфейс Paint»

Необходимо правильно расставить название инструментов

1. Карандаш
1. Заливка цветом
2. Текст
3. Ластик
4. Палитра
5. Масштаб



Какие панели есть в Paint

1.		2.	
3.		4.	
5.		6.	

Практическая работа «Радуга»

Работа в текстовом редакторе. Форматирование.

1. Откройте текстовый редактор.
2. Наберите текст.

Краски сегодня ужасно устали:

Радугу в небе они рисовали.

Долго трудились над радугой краски,

Радуга вышла красивой, как в сказке.

Вся разноцветная – вот красота!

Ты полюбуйся, какие цвета:

**Красный, оранжевый, желтый,
зеленый, голубой, синий, фиолетовый.**

3. Выделите текст, увеличьте размер.
4. Раскрасьте слова в цвета радуги. Перед закрашиванием слово нужно выделить.
5. Сохраните свой документ в своей папке под именем Цвета радуги.

Практическая работа: «Редактирование текста»

Отредактируй текст.

Путешеств&е в м&ре 123ьютер@

Ж&л был П5+7ьк@. У него был 123ьютер & он очень люб&л &гр@ть н@ нем, с?!тр5+7ь ф&льмы, печ@т@ть тексты. З@ч@стую П5+7ьк@ с&дел у него дням& & ноч@m&. Т@кже, у него был@ мечт@ в ж&зн& - побыв@ть внутр& своего 123ьютер@, &зуч&ть его с&стему, пос?!тр5+7ь н@ его нелегкую ж&зн&. & одн@жды в солнечный, ж@рк&й л5+7н&й день, с&дя у 123ьютер@, уд&в&тельным обр@зом он вдруг очут&лся внутр& него. Поняв, где он н@ход&тся, П5+7ьк@ устрем&лся к в&део@д@птеру, ведь он всегд@ мечт@л ув&д5+7ь его в р@боте. Вся в&деос&тем@ 123ьютер@ был@ очень ?!щной & с легкостью обр@б@тив@л@ все в&деод@нные. @д@птер с нев&д@нной для П5+7& скоростью посыл@л с&гн@лы ?!н&тору, @ тот ?!г отобр@ж@ть н@ экр@не д&сплея 1280×1024 п&кселей пр& 256 цв5+7@х. Побыв@в в кл@в&@туре, он узн@л очень много р@зл&чных соч5+7@н&й кл@в&ш & &зуч&л множество дополн&тельных функц&й. П5+7я понял, что кл@в&@тур@ - одн@ &з с@мых в@жных ч@стей 123ьютер@, без которой просто невоз?!жно р@бот@ть & &гр@ть. д@льше он отпр@в&лся н@блюд@ть з@ р@ботой CD-RW. Он, со скоростью в 56 р@з быстрее первого выпущенного д&сковод@, сч&тыв@л &нформ@ц&ю с д&ск@ & вывод&л н@ экр@н, @ т@к же ?!г з@п&сыв@ть любые д@нные с 123ьютер@ н@ д&ск. Впоследств&& П5+7ьк@ &зуч@л ск@н&ров@н&е & печ@ть ф@йлов, &х обр@ботку, &зменен&е. Ему очень понр@вл@сь р@бот@ л@зерного пр&нтер@, который с небыв@лой ч5+7костью вывод&л текст & к@рт&нк& н@ бум@гу. После долг&х ч@сов дл&тельной экскурс&& он вернулся в обычную ж&зн&, пр&нялся з@ р@боту, & все т@к же, с огромным удовольств&ем & н@сл@жден&ем провод&л долг&е ч@сы у своего 123ьютер@.

Задание: С помощью команды *Заменить* – найти и заменить символы.

Подсказка: меню *Главное* – команда *Заменить*.

Что заменить	На какой символ
@	а
&	и
123	комп

?! 5+7	мо ет
-----------	----------

Практическая работа «Игра кто первый».

Алгоритм построения игрового пространства посредством встроенных функций графического редактора в текстовый редактор.

Шаг 1: Построение структуры игрового поля

Для начала создаем основу игрового поля с помощью инструмента «Фигуры» (меню «Вставка» → «Фигуры») в виде прямоугольника требуемого размера. Затем инструментом «Стрелки», размещаем внутри границы прямоугольника указатели направлений движения игрока.

Шаг 2: Заполнение элементами игры

Используя инструмент «Закраска фигур», выделяем области различных цветов согласно игровой концепции. Например, красным цветом обозначаются зоны опасности, зеленым — безопасные зоны, желтым — бонусы и дополнительные возможности.

Следующий этап включает присвоение каждой фигуре порядкового номера путем ввода цифр вручную либо автоматического нумерования через панель меню «Формат». Это позволит игроку ориентироваться на карте и перемещаться между уровнями.

Шаг 3: Изменение формата фона

Меняя фон документа, улучшаем визуальное восприятие интерфейса. Для этого используем опцию «Конструктор» и выбираем подходящий шаблон оформления, который задаст общий тон всему игровому пространству.

Шаг 4: Добавление изображений

С целью повышения привлекательности и информативности поля добавляем изображения персонажей, предметов инвентаря и других элементов. Это осуществляется командой «Вставка» → «Рисунки», после чего располагаем картинки в нужных местах игрового поля.



Практическая работа «Применение таблиц в текстовом редакторе»

Необходимо составить и заполнить расписание уроков на неделю

День		Предмет	День		Предмет
Понедельник	1		Четверг	1	
	2			2	
	3			3	
	4			4	
	5			5	
	6			6	
Вторник	1		Пятница	1	
	2			2	
	3			3	
	4			4	
	5			5	
	6			6	
Среда	1		Суббота	1	
	2			2	
	3			3	
	4			4	
	5			5	
	6			6	

Практическая работа «Создание презентации. Вставка информации на слайды»

- 1 Открыть программу для создания презентаций.
- 2 Выбрать любой понравившийся шаблон.
- 3 Заполнить титульный слайд, автор работы: введите текст заголовка и подзаголовка.
- 4 Разделите заранее подготовленный текст на 3 слайда.
- 5 Введите текст на слайды, используя разные макеты, добавьте картинки, фотографии по теме, из Интернета.

6 Посмотрите созданную презентацию (на вставке – Показ слайдов).

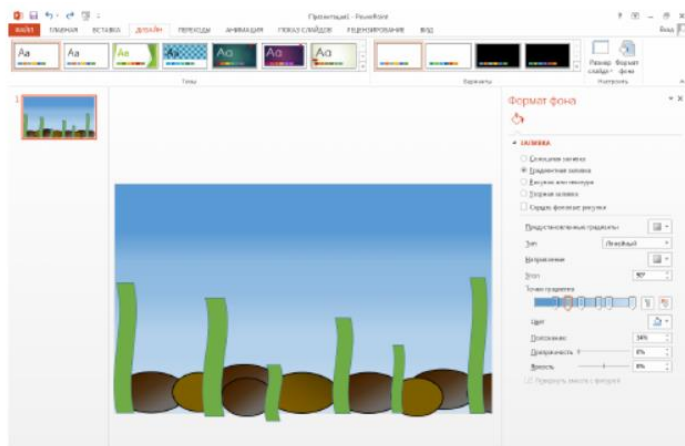
7 Сохраните презентацию на рабочем столе под именем «Моя первая презентация».

Практическая работа. Создание презентации из одного слайда. Анимационная картинка «Морское дно»

Ход работы:

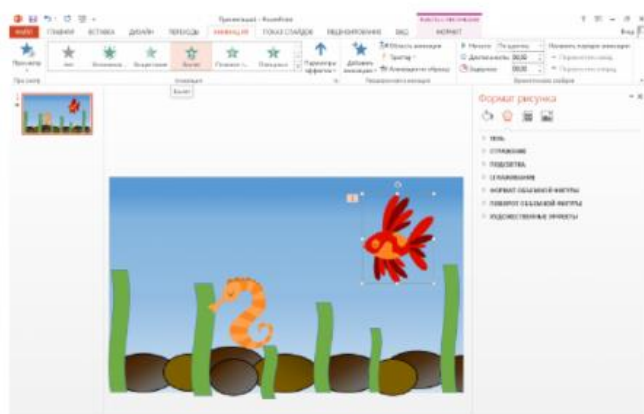
1 Открыть программу MS PowerPoint, создать пустой слайд.

2 Нарисовать следующую картинку:



Траву и камни рисуем с помощью инструмента ВСТАВКА → Фигуры
Фон делаем с помощью вкладки Дизайн → Формат фона → Градиентная заливка.

3 Далее добавляем рисунок Рыбку 1 или 2 или 3 (на рабочем столе).



Делаем так: Вставка → Рисунки → Рабочий стол → Выбираем картинку.

Рыбку уменьшить в размере (растяните)

4 Добавляем анимацию. Щёлкаем по рыбе левой кнопкой мыши.

Выбираем на вкладке Анимация → Вылет

Анимацию устанавливаем: с предыдущим
5 Сохраните презентацию.

Практическая работ «Триггеры». Работа с гиперссылками и анимацией.

Задание: Создать презентацию «Пирамида», используя эффекты анимации и триггеры.

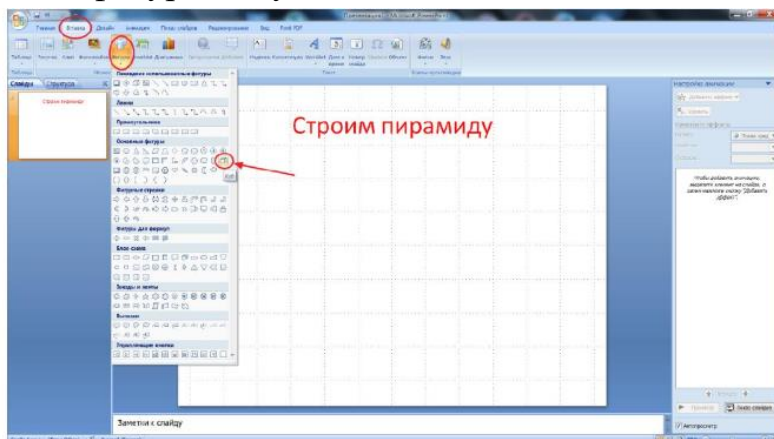
Ход работы:

Часть 1

1 Создаем новую презентацию.

2 Создаем первый слайд с макетом «Только заголовок». В поле «Заголовок» вводим надпись «Строим пирамиду».

3 Создаем первый кубик на поле слайда: вкладка Вставка – Фигуры – Основные фигуры – Куб.

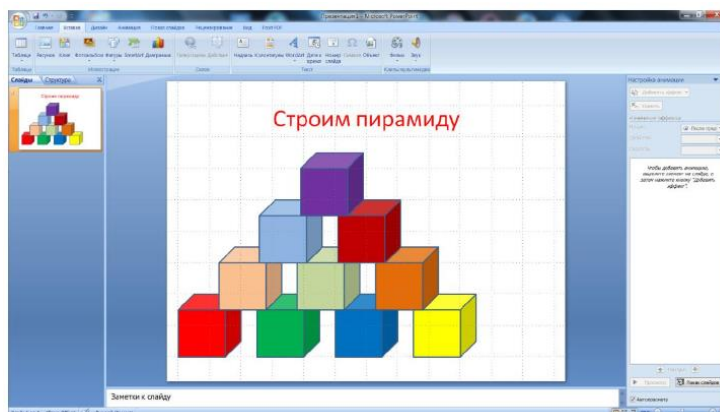


4 Копируем кубики (выделяем и перетаскиваем кубик, нажав левую кнопку мыши,

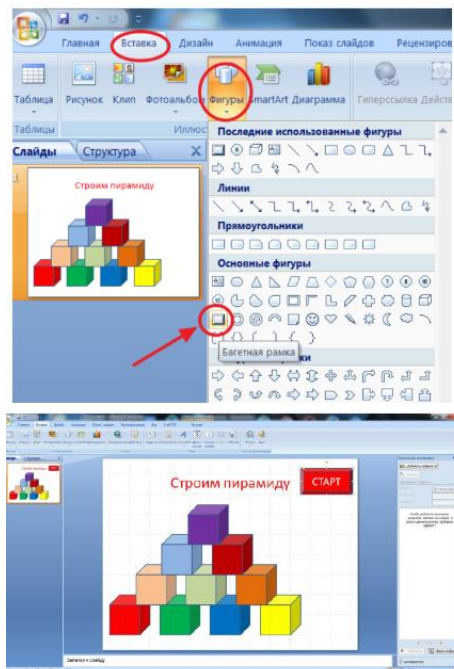
нажав и удерживая клавишу Ctrl на клавиатуре).

5 Раскрашиваем кубики в разные цвета.

6 Строим пирамиду из кубиков.



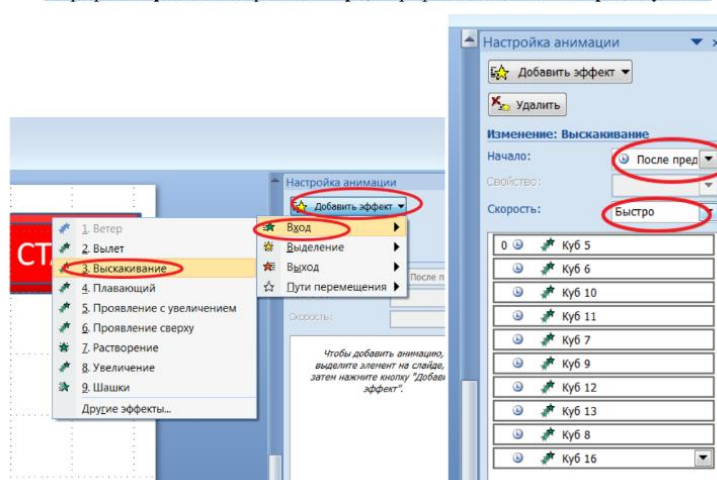
7 Вставляем на поле слайда клавишу «Старт». Вкладка Вставка –Фигуры – Основные фигуры - Багетная рамка. Щелчком правой кнопки мыши по багетной рамке выбираем пункт Изменить текст. Вводим надпись «Старт».



8 Дублируем слайд 1 Для этого щелкаем правой кнопкой мыши по слайду в левой области экрана и выбираем пункт «дублировать слайд».

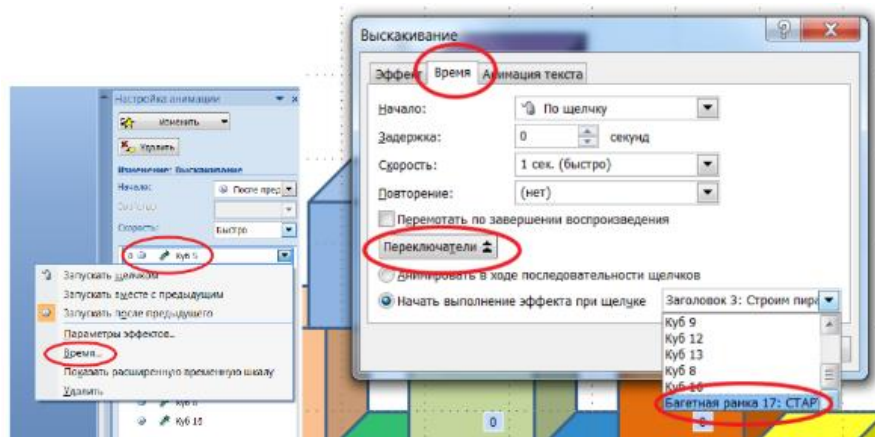
9 Возвращаемся к слайду 1 Настраиваем анимацию. Для этого выделяем все кубики левой кнопкой мыши, нажав и удерживая клавишу Shift на клавиатуре. Используем вкладку Анимация - настройка анимации - добавить эффект – вход -выскакивание.

В графе Скорость выбираем быстро, в графе начало - после предыдущего.



10 Назначаем триггер от клавиши «Старт» на левый нижний кубик. Для этого в области анимации (в правом окне) нажимаем на надпись Куб (это и

есть левый нижний кубик) и в выпавшем окне выбираем вкладку Время. В появившемся окне выбираем Начало по щелчку. В области Переключатели отмечаем Начать выполнение эффекта при щелчке. При выборе этой строчки появится возможность выбрать нужный объект из списка (Багетная рамка: Старт). Нажимаем ОК.



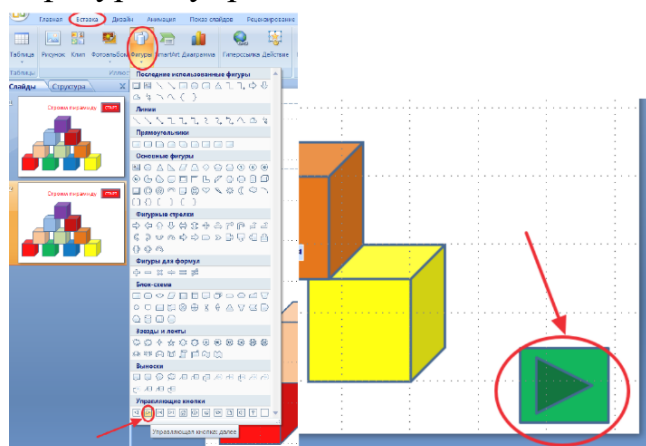
11 Выстраиваем анимации остальных кубиков в нужном порядке.

12 Проверяем правильность сборки пирамиды при нажатии кнопки «Старт» в режиме показа слайдов. Вкладка Показ слайдов – С начала.

Есть вероятность случайного щелчка мышью мимо настроенного объекта с триггером. Тогда произойдет смена слайда на следующий. Чтобы это исключить, надо убрать "галочку" во вкладке Анимация - Смена слайдов "По щелчку".

Часть 2

1 Создаем кнопку перехода на второй слайд. Вкладка Вставка – Фигуры – Основные фигуры - управляющие кнопки - кнопка «далее».



2 Переходим ко второму слайду. В поле «Заголовок» меняем текст заголовка на «Разбираем пирамиду».

3 Настраиваем анимацию для кубиков. Для этого выделяем все кубики. Далее вкладка Анимация - настройка анимации - добавить эффект –выход - вылет по спирали. Скорость - быстро, начало - после предыдущего.

4 Назначаем триггер от клавиши «Старт» на самый верхний кубик пирамиды. Порядок действий аналогично пункту 10

5 Выстраиваем анимации остальных кубиков в нужном порядке.

6 Проверяем работу триггера и правильность разборки пирамиды при нажатии кнопки «Старт».

7 Проверяем работу всей презентации: вкладка Показ слайдов –С начала.

8 Сохраняем презентацию.

Практическая работа «Таблица умножения»

Используя функции авто заполнения составить таблицу умножения

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
1	Таблица умножения																						
2																							
3	1	*	1	=	1		2	*	1	=	2		3	*	1	=	3		4	*	1	=	4
4	1	*	2	=	2		2	*	2	=	4		3	*	2	=	6		4	*	2	=	8
5	1	*	3	=	3		2	*	3	=	6		3	*	3	=	9		4	*	3	=	12
6	1	*	4	=	4		2	*	4	=	8		3	*	4	=	12		4	*	4	=	16
7	1	*	5	=	5		2	*	5	=	10		3	*	5	=	15		4	*	5	=	20
8	1	*	6	=	6		2	*	6	=	12		3	*	6	=	18		4	*	6	=	24
9	1	*	7	=	7		2	*	7	=	14		3	*	7	=	21		4	*	7	=	28
10	1	*	8	=	8		2	*	8	=	16		3	*	8	=	24		4	*	8	=	32
11	1	*	9	=	9		2	*	9	=	18		3	*	9	=	27		4	*	9	=	36
12	1	*	10	=	10		2	*	10	=	20		3	*	10	=	30		4	*	10	=	40
13																							
14	5	*	1	=	5		6	*	1	=	6		7	*	1	=	7		8	*	1	=	8
15	5	*	2	=	10		6	*	2	=	12		7	*	2	=	14		8	*	2	=	16
16	5	*	3	=	15		6	*	3	=	18		7	*	3	=	21		8	*	3	=	24
17	5	*	4	=	20		6	*	4	=	24		7	*	4	=	28		8	*	4	=	32
18	5	*	5	=	25		6	*	5	=	30		7	*	5	=	35		8	*	5	=	40
19	5	*	6	=	30		6	*	6	=	36		7	*	6	=	42		8	*	6	=	48
20	5	*	7	=	35		6	*	7	=	42		7	*	7	=	49		8	*	7	=	56
21	5	*	8	=	40		6	*	8	=	48		7	*	8	=	56		8	*	8	=	64
22	5	*	9	=	45		6	*	9	=	54		7	*	9	=	63		8	*	9	=	72
23	5	*	10	=	50		6	*	10	=	60		7	*	10	=	70		8	*	10	=	80
24																							
25	9	*	1	=	9		10	*	1	=	10												
26	9	*	2	=	18		10	*	2	=	20												
27	9	*	3	=	27		10	*	3	=	30												
28	9	*	4	=	36		10	*	4	=	40												
29	9	*	5	=	45		10	*	5	=	50												
30	9	*	6	=	54		10	*	6	=	60												
31	9	*	7	=	63		10	*	7	=	70												
32	9	*	8	=	72		10	*	8	=	80												
33	9	*	9	=	81		10	*	9	=	90												
34	9	*	10	=	90		10	*	10	=	100												

Практическая работа «Создание календаря»

С помощью функции Автозаполнение самостоятельно создайте календарь на 2025 год.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W
1	КАЛЕНДАРЬ НА 2018 ГОД																						
2		Январь					Февраль					Март					Апрель						
3	Понедельник	1	8	15	22	29		5	12	19	26		5	12	19	26			2	9	16	23	30
4	Вторник	2	9	16	23	30		6	13	20	27		6	13	20	27			3	10	17	24	
5	Среда	3	10	17	24	31		7	14	21	28		7	14	21	28			4	11	18	25	
6	Четверг	4	11	18	25		1	8	15	22		1	8	15	22	29			5	12	19	26	
7	Пятница	5	12	19	26		2	9	16	23		2	9	16	23	30			6	13	20	27	
8	Суббота	6	13	20	27		3	10	17	24		3	10	17	24	31			7	14	21	28	
9	Воскресенье	7	14	21	28		4	11	18	25		4	11	18	25			1	8	15	22	29	
10		Май					Июнь					Июль					Август						
11	Понедельник		7	14	21	28		4	11	18	25		2	9	16	23	30		6	13	20	27	
12	Вторник	1	8	15	22	29		5	12	19	26		3	10	17	24	31		7	14	21	28	
13	Среда	2	9	16	23	30		6	13	20	27		4	11	18	25		1	8	15	22	29	
14	Четверг	3	10	17	24	31		7	14	21	28		5	12	19	26		2	9	16	23	30	
15	Пятница	4	11	18	25		1	8	15	22	29		6	13	20	27		3	10	17	24	31	
16	Суббота	5	12	19	26		2	9	16	23	30		7	14	21	28		4	11	18	25		
17	Воскресенье	6	13	20	27		3	10	17	24		1	8	15	22	29		5	12	19	26		
18		Сентябрь					Октябрь					Ноябрь					Декабрь						
19	Понедельник		3	10	17	24	1	8	15	22	29		5	12	19	26			3	10	17	24	31
20	Вторник		4	11	18	25	2	9	16	23	30		6	13	20	27			4	11	18	25	
21	Среда		5	12	19	26	3	10	17	24	31		7	14	21	28			5	12	19	26	
22	Четверг		6	13	20	27	4	11	18	25		1	8	15	22	29			6	13	20	27	
23	Пятница		7	14	21	28	5	12	19	26		2	9	16	23	30			7	14	21	28	
24	Суббота	1	8	15	22	29	6	13	20	27		3	10	17	24			1	8	15	22	29	
25	Воскресенье	2	9	16	23	30	7	14	21	28		4	11	18	25			2	9	16	23	30	

Практическая работа «Идем в поход»

1. Введите числовые данные в ячейки:

	A	B	C	D	E
1	№	Наименование	Кол-во	Цена	Сумма
2	1	Палатка	5	15000	
3	2	Спальный мешок	15	3000	
4	3	Рюкзак	10	7500	
5	4	Консервы	50	120	
6					
7		ВСЕГО:			

2. Оформите таблицу как показано на рисунке.

3. В ячейку E2 введите формулу для расчета суммы на палатки
=C2*D2

и нажмите клавишу *Enter* – в ячейке E2 отобразится результат.

4. Выделите ячейку E2, скопируйте содержимое ячейки E2 в ячейки E3, E4 с помощью маркера заполнения.

Область ячеек (ячейка) может быть скопирована в другие ячейки при помощи маркера заполнения. Процесс копирования формул происходит *при одновременном изменении адресных ссылок в формуле*.

5. Вычислите общий расход (ВСЕГО) в ячейке E7.

Практическая работа «Относительные и абсолютные ссылки»

Заполните и оформите таблицу:

	A	B	C	D	E	F
1	Расчет месячной заработной платы					
2	Ф.И.О.	Должность	Базовая зарплата (руб)	Премия (руб)	Налог (руб)	К выдаче
3	Сидоров А.Б.	директор	120000	50000		
4	Федорова В.Е.	бухгалтер	100000	35000		
5	Козлов К.Т.	юрист	110000	45000		
6	Степанова О.А.	секретарь	70000	20000		
7	Андреев С.П.	менеджер	80000	10000		
8	Алексеев В.А.	менеджер	80000	30000		
9					ИТОГО:	
10	Доля начислений на заработную плату (налог)					
11	0,13					

1. Пусть выплата за месяц вычисляется по формуле:

выплата за месяц (к выдаче) = базовая зарплата + премия - налог

Налог определен государством в виде фиксированного процента от суммы (базовая зарплата + премия). Число 0,13 в ячейке A11 означает, что начисления на денежную выплату (налог) составляют 13%. В ячейку E3 введите формулу $=\$A\$11*(C3+D3)$. Нажмите *Enter*. В ячейке появится результат. Знак \$ означает абсолютную ссылку, т.е. при копировании формулы адрес этой ячейки не меняется.

2. Выделите ячейку E3 и, перетаскив маркер заполнения, скопируйте формулу в ячейки E4:E8. В ячейках появятся результаты вычислений налога.

3. В ячейку F3 введите формулу $=C3+D3-E3$. Нажмите *Enter*. Выделите ячейку F3 и, при помощи маркера заполнения, скопируйте формулу в ячейки F4:F8. Вы увидите результаты вычислений.

4. Самостоятельно получите результат вычислений в ячейке F9 (ИТОГО). Сохраните файл.

Практическая работа «Стандартные функции. Фильтрация. Сортировка»

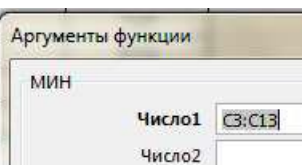
Заполните и оформите таблицу:

	A	B	C	D
1	Крупнейшие реки мира			
2	Название	Географическое положение	Длина, км	Площадь бассейна, км²
3	Нил	Африка	6671	2870
4	Амазонка (с Мараньон)	Южн. Америка	6437	6915
5	Амазонка (с Укаяли)	Южн. Америка	6280	6915
6	Миссисипи	Сев. Америка	5971	3268
7	Янцзы	Азия	5800	1808
8	Обь	Азия	5410	2990
9	Ла Плата	Азия	4700	3100
10	Хуанхэ	Азия	4670	745
11	Меконг	Азия	4500	810
12	Амур	Азия	4444	1855
13	Лена	Азия	4400	2490
14	Наименьшее значение			
15	Наибольшее значение			
16	Среднее значение			

Выделите ячейку C14 и выполните команды Формулы ☐ Вставить функцию. В диалоговом окне выберите категорию Статистические, функцию МИН и нажмите ОК.

В ячейке C14 появится формула:

10	Хуанхэ	Азия	4670
11	Меконг	Азия	4500
12	Амур	Азия	4444
13	Лена	Азия	4400
14	Наименьшее значение		=МИН(C3:C13)



В появившемся окне нажмите ОК. Скопируйте содержимое ячейки C14 в ячейку D14. Получится так:

14	Наименьшее значение	4400	745
15	Наибольшее значение		
16	Среднее значение		

Аналогично найдите наибольшее значение (МАКС) и среднее значение (СРЗНАЧ). Не забудьте исправить аргументы функции: диапазон C3:C13 и B3:B13.

Проверьте результат работы:

	A	B	C	D
1	Крупнейшие реки мира			
2	Название	Географическое положение	Длина, км	Площадь бассейна, км ²
3	Нил	Африка	6671	2870
4	Амазонка (с Мараньон)	Южн. Америка	6437	6915
5	Амазонка (с Укаяли)	Южн. Америка	6280	6915
6	Миссисипи	Сев. Америка	5971	3268
7	Янцзы	Азия	5800	1808
8	Обь	Азия	5410	2990
9	Ла Плата	Азия	4700	3100
10	Хуанхэ	Азия	4670	745
11	Меконг	Азия	4500	810
12	Амур	Азия	4444	1855
13	Лена	Азия	4400	2490
14	Наименьшее значение		4400	745
15	Наибольшее значение		6671	6915
16	Среднее значение		5389,36	3069,64

Практическая работа «Построение линейчатой и круговой диаграмм»

Заполните таблицу:

10 самых больших стран мира по населению

	A	B	C
1	№	Страна	Число жителей в 2017 г. тысяч человек
2	1	Китай	1384160
3	2	Индия	1318270
4	3	США	325375
5	4	Индонезия	261600
6	5	Бразилия	207709
7	6	Пакистан	197750
8	7	Нигерия	188500
9	8	Бангладеш	162752
10	9	Россия	146400
11	10	Мексика	129100

2. Выделите таблицу вместе с заголовком. Выберите вкладку

Вставка ☐ Диаграммы ☐ Вставить гистограмму ☐ Объемная гистограмма с группировкой

Появившуюся диаграмму увеличьте и расположите так:



Аналогично создайте круговую и кольцевую диаграммы

Практическая игра «Компьютерные вирусы»:

<https://learningapps.org./261764>

Практическая игра «Полезный и опасный интернет»:

<https://learningapps.org./25103397>

Практическая игра «Правила поведения в интернете»:

<https://learningapps.org./31089964>

Практическая игра «Электронная почта»:

<https://learningapps.org./21561590>

Материалы промежуточной аттестации

Приблизительные темы для работ по промежуточной аттестации

1. Рисунок в Paint «Ваза с цветами»
2. Открытка в Word «С Днем Рождения»
3. Рисунок в Paint «Новогодняя история»
4. Новогодняя анимированная картинка в Power Point.

Материалы итоговой аттестации

Темы для творческих проектов к итоговой аттестации

1. Создание электронной викторины «Про девочек»
2. Игра для детей «Угадай кто лишний»
3. Создание электронной викторины «Загадки»
4. Создание мультфильма «Колобок»
5. Электронное портфолио ученика
6. Создание мультфильма «Репка»
7. Презентация о здоровом образе жизни
8. Создание мультфильма «Теремок»
9. Интерактивная игра «Угадай по тени»
10. Создание занимательных тестов.
11. Интерактивная игра «Кто лишний»
12. Интерактивная игра «Собери нужное»
13. Создание электронной викторины «Компьютер»

Календарно-тематическое планирование

Группа – КА1

№ п/п	Название раздела, темы	Общее кол- во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
1	Введение. Инструктаж по ТБ,	2	2		02.09.26	
	Раздел 1. Введение в общеобразовательную программу	2	2			
2	1.1 Знакомство, командообразование, знакомство с оборудованием.	2	2		07.09.26	
	Раздел 2. «Компьютер и я»	18	7	11		
3	2.1 История развития компьютерной техники	2	2		09.09.26	
4	2.2 Устройство персонального компьютера. Внешний вид	2	1	1	14.09.26	
5	2.3 Устройства ввода информации	2	1	1	16.09.26	
6	2.4 Клавиатура. Способ ввода информации	2		2	21.09.26	
7	2.5 Клавиатура. Тренажер	2		2	23.09.26	
8	2.6 Горячие клавиши	2		2	28.09.26	
9	2.7 Горячие клавиши. Тренажер	2		2	30.09.26	
10	2.8 Устройства вывода информации	2	1	1	05.10.26	
11	2.9 Носители информации	2	2		07.10.26	
	Раздел 3. Операционная система	4	2	2		

12	3.1 Основные типы операционных систем. Навигация в операционной системе	2	1	1	12.10.26	
13	3.2 Файлы и папки	2	1	1	14.10.26	
	Раздел 4. Графический редактор Paint	22	9	13		
14	4.1 Знакомство с графическим редактором Paint	2	1	1	19.10.26	
15	4.2 Функции раскрашивания. Геометрические фигуры в Paint. Правила изображения.	2	2		21.10.26	
16	4.2 Функции раскрашивания. Геометрические фигуры в Paint. Простые фигуры.	2		2	26.10.26	
17	4.2 Функции раскрашивания. Геометрические фигуры в Paint. Сложные фигуры.	2		2	28.10.26	
18	4.3 Составление простой композиций из геометрических фигур.	2	2		02.11.26	
19	4.4 Составление сложной композиций из геометрических фигур.	2		2	09.11.26	
20	4.5 Тематическая композиция в Paint. Эскиз	2	2		11.11.26	
21	4.6 Тематическая композиция в Paint. Доработка	2		2	16.11.26	
22	4.7 Мой первый рисунок в Paint. Эскизный замысел.	2	2		18.11.26	
23	4.8 Мой первый рисунок в Paint. Проработка рисунка	2		2	23.11.26	
24	4.9 Мой первый рисунок в Paint. Окончательное оформление	2		2	25.11.26	
	Раздел 5. Основы обработки текста. Текстовый редактор	14	5	9		
25	5.1 Навигация по текстовому редактору: интерфейс, основные вкладки	2	1	1	30.11.26	
26	5.2 Набор текста. Создание абзацев. Редактирование текста.	2	2		02.12.26	

27	5.3 Редактирование текста.	2		2	07.12.26	
28	5.4 Создание изображения при помощи фигур.	2		2	09.12.26	
29	5.5 Группировка и разгруппировка объектов	2		2	14.12.26	
30	5.6 Создание таблиц.	2	2		16.12.26	
31	5.7 Форматирование таблиц.	2		2	21.12.26	
32	Подготовка к промежуточной аттестации	2		2	23.12.26	
33	Промежуточная аттестация	2		2	28.12.26	
	Раздел 6. Мультимедийные презентации	30	6	24		
34	6.1 Создание файла в программе для создания мультимедийных презентаций. Сохранение в различных форматах. Открытие презентации.	2	1	1	30.12.26	
35	6.2 Режимы просмотра презентаций	2	1	1	11.01.27	
36	6.3 Дизайн слайдов. Инструктаж по ТБ	2	1	1	13.01.27	
37	6.4 Создание мультимедийной презентации. Обоснование замысла	2		2	18.01.27	
38	6.5 Создание мультимедийной презентации. Эскиз презентации	2		2	20.01.27	
39	6.6 Создание мультимедийной презентации. Доработка презентации	2		2	25.01.27	
40	6.7 Добавление слайдов в презентацию. Режим сортировщика слайдов	2		2	27.01.27	
41	6.8 Режим докладчика	2		2	01.02.27	
42	6.9 Анимации в презентации. Вставка анимации	2		2	03.02.27	
43	6.10 Разработка анимированной презентации по сюжету русской сказки. Подбор персонажей	2	1	1	08.02.27	
44	6.11 Разработка анимированной презентации по сюжету русской сказки. Анимированные персонажи.	2		2	10.02.27	
45	6.12 Разработка интерактивной игры «Кто лишний?»	2	1	1	15.02.27	
46	6.13 Доработка интерактивной игры «Кто лишний?»	2		2	17.02.27	

47	6.14 Разработка презентации на свободную тему	2	1	1	22.02.27	
48	6.15 Представление презентации в режиме докладчика	2		2	24.02.27	
	Раздел 7. Табличный процессор	24	6	18		
49	7.1 Создание электронной книги. Работа с листами. Основные элементы электронных таблиц	2	2		01.03.27	
50	7.2 Создание электронной таблицы на примере таблицы покупок	2		2	03.03.27	
51	7.3 Ввод текста, числа и даты	2		2	10.03.27	
52	7.4 Операции над данными	2		2	15.03.27	
53	7.5 Маркер заполнения	2		2	17.03.27	
54	7.6 Операции над строками и столбцами. Автоподбор	2		2	22.03.27	
55	7.7 Поиск, замена и изменение данных	2		2	24.03.27	
56	7.8 Разметка страницы. Проверка правописания	2		2	29.03.27	
57	7.9 Формулы математические и логические	2	1	1	31.03.27	
58	7.10 Сортировка элементов в таблицы	2		2	05.04.27	
59	7.11 Функции даты и времени	2	2		07.04.27	
60	7.12 Графики и диаграммы. Правила и способы составления	2	1	1	12.04.27	
	Раздел 8. Компьютерная безопасность	4	4			
61	8.1 Вирусы	2	2		14.04.27	
62	8.2 Антивирусы	2	2		19.04.27	
	Раздел 9. Интернет	6	2	4		
63	9.1 Браузеры. Настройка браузеров	2	1	1	21.04.27	
64	9.2 Поиск информации	2		2	26.04.27	
65	9.3 Электронная почта. Настройка	2	1	1	28.04.27	
	Раздел 10. Проектная деятельность	12	2	10		
66	10.1 Основные этапы работы над проектом	2	2		03.05.27	
67	10.2 Работа с темой проекта	2		2	05.05.27	

68	10.3 Реализация проекта	2		2	12.05.27	
69	10.4 Реализация проекта	2		2	17.05.27	
70	10.5 Реализация проекта	2		2	19.05.27	
71	10.6 Подготовка к защите	2		2	24.05.27	
72	Итоговая аттестация	2		2	26.05.27	
	Итого:	144	47	97		

Календарно-тематическое планирование

Группа – КА 2

№ п/п	Название раздела, темы	Общее кол- во часов	В том числе		Дата	
			Теория	Практика	План	Факт
1	Введение.	2	2		01.09.26	
	Раздел 1. Введение в общеобразовательную программу	2	2			
2	1.1 Знакомство, командообразование, инструктаж по ТБ, знакомство с оборудованием.	2	2		04.09.26	
	Раздел 2. «Компьютер и я»	18	7	11		
3	2.1 История развития компьютерной техники	2	2		08.09.26	
4	2.2 Устройство персонального компьютера. Внешний вид	2	1	1	11.09.26	
5	2.3 Устройства ввода информации	2	1	1	15.09.26	
6	2.4 Клавиатура. Способ ввода информации	2		2	18.09.26	
7	2.5 Клавиатура. Тренажер	2		2	22.09.26	
8	2.6 Горячие клавиши	2		2	25.09.26	
9	2.7 Горячие клавиши. Тренажер	2		2	29.09.26	
10	2.8 Устройства вывода информации	2	1	1	02.10.26	
11	2.9 Носители информации	2	2		06.10.26	
	Раздел 3. Операционная система	4	2	2		
12	3.1 Основные типы операционных систем. Навигация в операционной системе	2	1	1	09.10.26	

13	3.2 Файлы и папки	2	1	1	13.10.26	
	Раздел 4. Графический редактор Paint	22	9	13		
14	4.1 Знакомство с графическим редактором Paint	2	1	1	16.10.26	
15	4.2 Функции раскрашивания. Геометрические фигуры в Paint. Правила изображения.	2	2		20.10.26	
16	4.2 Функции раскрашивания. Геометрические фигуры в Paint. Простые фигуры.	2		2	23.10.26	
17	4.2 Функции раскрашивания. Геометрические фигуры в Paint. Сложные фигуры.	2		2	27.10.26	
18	4.3 Составление простой композиций из геометрических фигур.	2	2		30.10.26	
19	4.4 Составление сложной композиций из геометрических фигур.	2		2	03.11.26	
20	4.5 Тематическая композиция в Paint. Эскиз	2	2		06.11.26	
21	4.6 Тематическая композиция в Paint. Доработка	2		2	10.11.26	
22	4.7 Мой первый рисунок в Paint. Эскизный замысел.	2	2		13.11.26	
23	4.8 Мой первый рисунок в Paint. Проработка рисунка	2		2	17.11.26	
24	4.9 Мой первый рисунок в Paint. Окончательное оформление	2		2	20.11.26	
	Раздел 5. Основы обработки текста. Текстовый редактор	14	5	9		
25	5.1 Навигация по текстовому редактору: интерфейс, основные вкладки	2	1	1	24.11.26	
26	5.2 Набор текста. Создание абзацев. Редактирование текста.	2	2		27.11.26	
27	5.3 Редактирование текста.	2		2	01.12.26	
28	5.4 Создание изображения при помощи фигур.	2		2	04.12.26	

29	5.5 Группировка и разгруппировка объектов	2		2	08.12.26	
30	5.6 Создание таблиц.	2	2		11.12.26	
31	5.7 Форматирование таблиц.	2		2	15.12.26	
32	Подготовка к промежуточной аттестации	2		2	18.12.26	
33	Промежуточная аттестация	2		2	22.12.26	
	Раздел 6. Мультимедийные презентации	30	6	24		
34	6.1 Создание файла в программе для создания мультимедийных презентаций. Сохранение в различных форматах. Открытие презентации.	2	1	1	25.12.26	
35	6.2 Режимы просмотра презентаций	2	1	1	29.12.26	
36	6.3 Дизайн слайдов	2	1	1	12.01.27	
37	6.4 Создание мультимедийной презентации. Обоснование замысла	2		2	15.01.27	
38	6.5 Создание мультимедийной презентации. Эскиз презентации	2		2	19.01.27	
39	6.6 Создание мультимедийной презентации. Доработка презентации	2		2	22.01.27	
40	6.7 Добавление слайдов в презентацию. Режим сортировщика слайдов	2		2	26.01.27	
41	6.8 Режим докладчика	2		2	29.01.27	
42	6.9 Анимации в презентации. Вставка анимации	2		2	02.02.27	
43	6.10 Разработка анимированной презентации по сюжету русской сказки. Подбор персонажей	2	1	1	05.02.27	
44	6.11 Разработка анимированной презентации по сюжету русской сказки. Анимированные персонажей.	2		2	09.02.27	
45	6.12 Разработка интерактивной игры «Кто лишний?»	2	1	1	12.02.27	
46	6.13 Доработка интерактивной игры «Кто лишний?»	2		2	16.02.27	
47	6.14 Разработка презентации на свободную тему	2	1	1	19.02.27	

48	6.15 Представление презентации в режиме докладчика	2		2	26.02.27	
	Раздел 7. Табличный процессор	24	6	18		
49	7.1 Создание электронной книги. Работа с листами. Основные элементы электронных таблиц	2	2		02.03.27	
50	7.2 Создание электронной таблицы на примере таблицы покупок	2		2	05.03.27	
51	7.3 Ввод текста, числа и даты	2		2	09.03.27	
52	7.4 Операции над данными	2		2	12.03.27	
53	7.5 Маркер заполнения	2		2	16.03.27	
54	7.6 Операции над строками и столбцами. Автоподбор	2		2	19.03.27	
55	7.7 Поиск, замена и изменение данных	2		2	23.03.27	
56	7.8 Разметка страницы. Проверка правописания	2		2	26.03.27	
57	7.9 Формулы математические и логические	2	1	1	30.03.27	
58	7.10 Сортировка элементов в таблицы	2		2	02.04.27	
59	7.11 Функции даты и времени	2	2		06.04.27	
60	7.12 Графики и диаграммы. Правила и способы составления	2	1	1	09.04.27	
	Раздел 8. Компьютерная безопасность	4	4			
61	8.1 Вирусы	2	2		13.04.27	
62	8.2 Антивирусы	2	2		16.04.27	
	Раздел 9. Интернет	6	2	4		
63	9.1 Браузеры. Настройка браузеров	2	1	1	20.04.27	
64	9.2 Поиск информации	2		2	23.04.27	
65	9.3 Электронная почта. Настройка	2	1	1	27.04.27	
	Раздел 10. Проектная деятельность	12	2	10		
66	10.1 Основные этапы работы над проектом	2	2		30.04.27	
67	10.2 Работа с темой проекта	2		2	04.05.27	
68	10.3 Реализация проекта	2		2	07.05.27	

69	10.4 Реализация проекта	2		2	11.05.27	
70	10.5 Реализация проекта	2		2	14.05.27	
71	10.6 Подготовка к защите	2		2	18.05.27	
72	Итоговая аттестация	2		2	21.05.27	
	Итого:	144	47	97		

Лист корректировки программы

Количество часов по программе (на начало учебного года) – 144 ч.

Количество часов по программе (на конец учебного года) –

№ занятия	Раздел	Планируемое кол-во часов	Фактическое кол-во часов	Причина корректировки	Способ корректировки	Согласовано