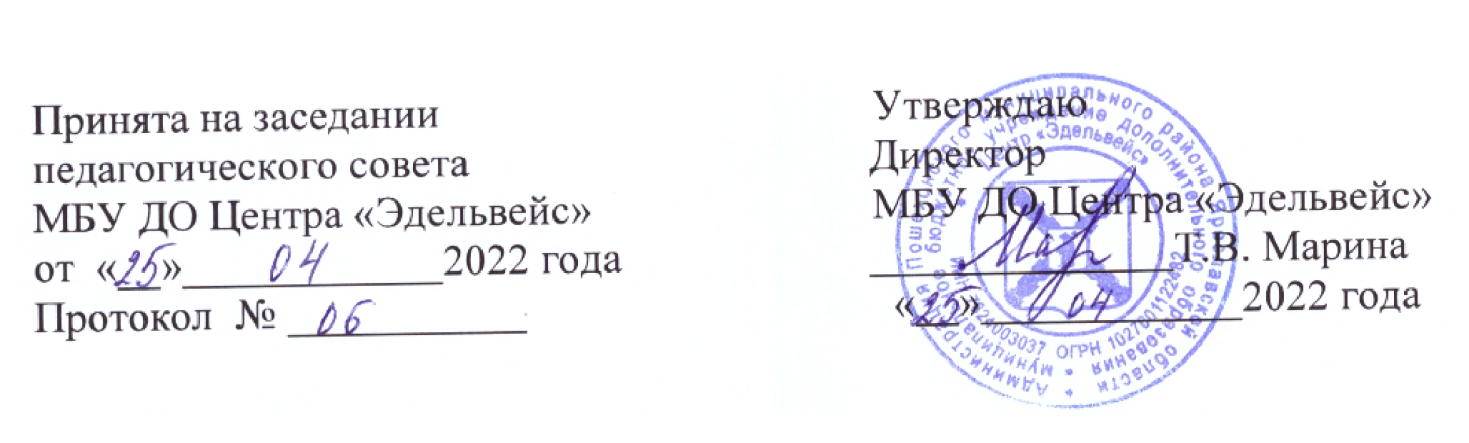
Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного обазования

Центр «Эдельвейс»



Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

технической направленности

**«Я и компьютер»**

Срок реализации: 1 год

Возраст обучающихся: 7-8 лет

Разработал:педагог

дополнительного образования

Богачева Виктория Вячеславовна

г.Пошехонье, 2022

**Содержание.**

**I. Комплекс основных характеристик программы**

1.1 Пояснительная записка.....................................................................................3

1.2 Цель и задачи программы.................................................................................5

1.3 Планируемые результаты………………………………………………….....5

1.4 Содержание программы………………………………………………………6

**II. Комплекс организационно-педагогических условий**

2.1 Календарный учебный график.........................................................................8

2.2 Условия реализации..........................................................................................12

2.3 Формы аттестации (контроля)..........................................................................13

2.4 Методические материалы.................................................................................17

2.5 Список литературы............................................................................................21

**I. Комплекс основных характеристик программы**

**1.2Пояснительная записка.**

**Нормативно-правовые основы разработки программы:**

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа составлена с учетом требований следующих документов:

- Федеральный закон №273-ФЗ (ред. От 06.02.2020г.) «Об образовании в Российской Федерации»;

- Концепции развития дополнительного образования детей до 2030года (утверждена распоряжением Правительства Российской Федерации от 31 марта 2022 года №678-р);

- Приказ Минобрнауки России N 1008 «Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»;

- Приказ Министерства просвещения РФ от 9 ноября 2018 г. N 196 “Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам”;

- Письмо Минобрнауки России № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»;

- Постановление Главного государственного санитарного врача Российской Федерации N 41 г. Москвы "Об утверждении СанПиН 2.4.4.3172-14 «Санитарно-эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей»,

-Устав МБУ ДО Центр «Эдельвейс».

**Введение**.

Научно-технический прогресс в мире каждый день интенсивно порождает новые технические, информационные, технологические достижения. Наша задача дать такие технологические IT-навыки для ребят 7-8 лет, что они смогут подготовиться к различным видам преобразующей деятельности и сформировать свою высокую технологическую культуру.

Быстрая смена технологий уже сегодня требует соответствующей перестройки направлений деятельности трудящегося населения. В современном мире в течение своей трудовой жизни люди 4–5 раз меняют сферу деятельности, получая высокую квалификацию для реализации новых высоких технологий. Отсюда вытекает необходимость непрерывного технологического образования людей от дошкольного возраста до взрослой жизни.

Наши занятия формируют у ребят высокую технологическую культуру, дают им представления и умения анализа и творческого решения возникающих практических проблем, знания и умения в области технического и цифрового творчества, представления о мире компьютерных наук, высоких технологий и техносферы, влиянии технологий на общество, о сферах человеческой деятельности и производства, о мире профессий и путях самооценки своих возможностей.

Программа «Я и компьютер» является дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программой **технической направленности.**

**Актуальность** программы определяется:

- потребностью общества в специалистах, владеющих профессионально информационными технологиями и языками программирования;

- определением и выбором учащимися дальнейшего профессионального развития, обучения и освоения конкретных специальностей;

- более лёгкой адаптацией «во взрослой» жизни;

- запросом со стороны детей и их родителей на программы технического развития школьников, материально-технические условия для реализации которого имеются на базе нашего центра.

**Новизной программы** - использование новой образовательной технологии STEM. STEM обучение — это инновационная методика, которая позволяет выйти на новый уровень совершенствования навыков у наших детей. С ее помощью мы сможем сформировать прогрессивную кадровую базу, которая позволит нам стать экономически независимой и конкурентно способной страной.

Преимущества STEM-образования:

- Интегрированное обучение по темам, а не по предметам.

- Применение научно-технических знаний в реальной жизни.

- Развитие навыков критического мышления и разрешения проблем.

- Формирование уверенности в своих силах.

- Активная коммуникация и командная работа.

- Развитие интереса к техническим дисциплинам.

- Креативные и инновационные подходы к проектам.

- Развитие мотивации к техническому творчеству через детские виды деятельности с учётом возрастных и индивидуальных особенностей каждого ребёнка.

- Ранняя профессиональная ориентация.

- Подготовка детей к технологическим инновациям жизни.

**Отличительная особенность программы.** Обучаясь по программе «Я и компьтер» дети овладевают начальными знаниями в технологических IT-навыках. После окончанию освоения данной программы, для получения базового уровня знаний, дети могут продолжить обучение по программе «Создаем компьютерную игру».

**Педагогическая целесообразность** программы обусловлена тем, чтооткрывает детям путь к творчеству, развивает их технические способности. Выбраны оптимальные методики развития интеллектуальных способностей через использование информационных систем и изучение визуальных языков программирования. Предполагается развитие ребенка в самых различных направлениях: алгоритмическое мышление, математические способности, художественно-эстетический вкус, образное и пространственное мышление. Все это необходимо современному человеку, чтобы осознать себя гармонично развитой личностью.

**Объем и срок освоения программы**

**Адресат программы** – обучающиеся 7-8 лет, предполагается, что зачисляются на данную программу дети прошедшие обучение по программе Центра «IT-знайка», но могут быть зачислены и другие дети по желанию. По завершению обучения по данной программе дети переходят для обучение на следующую программу «Создаем компьютерную игру».

**Форма обучения** – очная.

**Количество часов** -72ч.

**Режим занятий.** Занятия проводятся 1 раз в неделю по 2 часа (время занятия включает два занятия по 35 минут учебного времени и обязательный 10 минутный перерыв).

В процессе обучения используются различные **формы обучения**:

• фронтальная - подача учебного материала всему коллективу;

• индивидуальная - самостоятельная работа детей (с оказанием помощи педагога);

• групповая - обучающимся предоставляется возможность самостоятельно построить свою деятельность на основе принципа взаимозаменяемости, ощутить помощь со стороны друг друга, учесть возможности каждого на конкретном этапе деятельности.

**Приемы и методы организации учебно-воспитательного процесса**.

Беседа

Лекция

Объяснение материала

Метод демонстрации

Конспектирование основного теоретического материала

Комбинированные теоретически-практические занятия

Самостоятельная практическая работа за компьютером.

**1.2 Цель и задачи программы**

**Цель:**формирование и развитие у обучающихся основ программирования с помощью компьютерных технологий.

**Задачи:**

***Образовательные:***

- научить работать в текстовом редакторе Word, графическом редакторе Paint, создавать презентаций в PowerPoint, работать в программе ПервоЛого.

- овладение навыками составления алгоритмов;

- сформировать навыки разработки проектов: интерактивных историй, интерактивных презентаций.

***Развивающие:***

- способствовать развитию критического, системного, алгоритмического и творческого мышления;

- способствоватьформированию устойчивого интереса к деятельности, связанной с информационными технологиями.

***Воспитательные:***

- воспитывать положительное отношение к информатике и ИКТ;

- воспитывать самостоятельность и формировать умение работать в малой группе, коллективе;

- воспитывать ответственное отношение к своему здоровью и безопасному обращению с компьютерной техникой.

**Планируемые результаты освоения программы**

К концу обучения обучающие

**будут уметь:**

- работать в текстовом редакторе Word и графическом редакторе Paint, создавать презентаций в PowerPoint, в интегрированной среде ПервоЛого;

***будет развито:***

- критическое, системное, алгоритмическое и творческое мышления;

- интерес к деятельности, связанной с информационными технологиями;

***будет сформировано:***

- положительное отношение к информатике и ИКТ;

- самостоятельность и формировать умение работать в малой группе, коллективе;

- ответственное отношение к своему здоровью и безопасному обращению с компьютерной техникой.

**Учебно-тематический план**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Наименование темы | Количество часов | | | Формы контроля/ аттестации |
| Всего | Теория | Практика |
| Персональный компьютер. Техника  безопасности и правила поведения | 2 | 1 | 1 | Наблюдение |
| Основные компоненты компьютера. | 4 | 2 | 2 | Тест |
| Текстовый редактор Word | 12 | 1 | 11 | Тест |
| Графический редактор Paint | 10 | 1 | 9 | Анализ выполнения практической работы. Тест |
| Создание презентаций в PowerPoint | 18 | 1 | 17 | Анализ выполнения практической работы |
| Интегрированная среда ПервоЛого. | 24 | 1 | 23 | Анализ выполнения практической работы |
| Итоговое занятие | 2 |  | 2 | Конкурс |
| Всего: | 72 | 7 | 65 |  |

**Содержание программы**

**Раздел 1**. **Персональный компьютер. Техника безопасности и правила поведения.**

*Теория*. Общие сведения о компьютерах. История появления компьютеров. Роль компьютера в жизни современного человека. Возможности компьютера, его достоинства и уникальность. Техника безопасности и правила поведения.

*Практика.* Составные части ПК, возможности дополнительного оборудования.

**Раздел 2.** **Основные компоненты компьютера.**

*Теория.* Человек и компьютер. Знакомство с возможностями компьютера. Рабочий стол. Понятие и назначение курсора. Компьютерная помощница – мышь. Управление мышью. Кнопка «Пуск». Запуск стандартных программ.

*Практика*. Управление мышьюЗапуск стандартных программ.

**Раздел 3.** **Текстовый редактор Word**

*Теория*. Назначение и возможности текстового редактора Word. Обзор функций

горизонтального меню. Панели инструментов. Режимы отображения документов. Основные этапы работы с документами. Правила ввода и оформления текста.

*Практика.* Запуск и завершение Word. Создание, загрузка и сохранение файлов

документов. Работа с документами: создание нового документа, открытие существующего документа, сохранение документа на диске, переключение между документами. Редактирование и форматирование текстовых документов. Обработка текста: разметка страницы, ввод текста, правила набора, переключение раскладки клавиатуры, переносы, выделение текста, работа с блоками текста, команды «Отменить» и «Вернуть», проверка орфографии, исправления в тексте. Форматирование текста. Автофигуры. Объекты WordArt.

**Раздел 5. Графический редактор Paint**

*Теория.* Знакомство с графической программой paint. Создание фигур. Редактирование изображений.

*Практика.* Создание и редактирование изображений.

**Раздел 5. Создание презентаций в PowerPoint**

*Теория.* Общие сведения о Power Point. Создание и редактирование презентации. Общие операции со слайдами. Выбор макета и оформления слайда. Правила оформления титульного слайда.

*Практика.* Создание и оформление презентации. Пересечение, удаление, вставка, дублирование слайдов. Настройка анимации текста, объектов.

**Раздел 6. Интегрированная среда ПервоЛого.**

*Теория.* Знакомство с программой «ПервоЛого» и ее компонентами. Основные возможности по созданию графических объектов. Интерфейс графического редактора и его основные объекты. Панель Палитра. Панель Инструменты. Настройка инструментов рисования. Интерфейс программы и его основные объекты: Рабочее поле, Поле команд, Инструментальное меню, Черепашка. Общее представление об основных командах программы. Изучение правила выполнения команд и наблюдение за результатами выполнения этих команд. Команды

*Практика.* Создание собственных проектов. Знакомство с flash-проектами. Проект «Город». Самостоятельный проект на темы Проект «Сад». Проект «Летние каникулы».

**II. Комплекс организационно-педагогических условий**

**2.1 Календарный учебный график**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| №  п/п | Месяц | Число | Форма занятия | Кол-во часов | Тема занятия | Место проведения | Форма контроля |
| 1 |  |  | Беседа, викторина | 2 | Персональный компьютер. Техника безопасности и правила поведения. (Приложение № 6) |  | Анализ опроса |
| 2 |  |  | новый материал  комбинированное | 2 | Информация и ее виды. Кодирование  информации в компьютере |  | Наблюдение |
| 3 |  |  | Новый материал  комбинированное | 2 | Основы файловой системы. Операционная система Windows |  | Наблюдение |
| 4 |  |  | Новый материал  комбинированное | 2 | Знакомство с программой Word |  | Наблюдение |
| 5 |  |  | Практическая работа | 2 | Набор и редактирование текста. Изменение параметров текста (шрифт, размер, цвет шрифта, подчеркивание, полужирный, наклонный). |  | Анализ  выполнения  практической  работы |
| 6 |  |  | Практическая работа | 2 | Создание рамок и фигур в документе. Набор и редактирование текста. |  | Анализ  выполнения  практической  работы |
| 7 |  |  | Практическая работа | 2 | Ошибки в тексте. Нахождение ошибок в готовом тексте. |  | Наблюдение |
| 8 |  |  | Практическая работа | 2 | Используем элементы рисования: объект WordArt. |  | Наблюдение |
| 9 |  |  | Практическая работа | 2 | Поздравительная открытка «С днем матери». |  | Наблюдение |
| 10 |  |  | Практическая работа | 2 | Графический редактор. Знакомство с программой paint. |  | Наблюдение |
| 11 |  |  | Практическая работа | 2 | Создание фигур. |  | Наблюдение |
| 12 |  |  | Практическая работа | 2 | Создание, заливка фигур. |  | Наблюдение |
| 13 |  |  | Практическая работа | 2 | Создание рисунка из фигур. Добавление текста. |  | Наблюдение |
| 14 |  |  | Практическая работа | 2 | Создание поздравительной открытки. |  | Анализ  выполнения  практической  работы |
| 15 |  |  | Беседа. | 2 | Знакомство с понятием презентация. Знакомство с программой Power Point. Знакомство с понятием слайд. |  | Наблюдение |
| 16 |  |  | Практическая работа | 2 | Создание и редактирование презентации. |  | Анализ  выполнения  практической  работы |
| 17 |  |  | Занятие игра | 2 | Дизайн слайда. Работа с текстом. |  | Наблюдение |
| 18 |  |  | Практическая  работа | 2 | Создание и дизайн слайда, работа с текстом. |  | Анализ опросов |
| 19 |  |  | Самостоятельная  работа | 2 | Вставка рисунков |  | Анализ опросов |
| 20 |  |  | Практическая  работа | 2 | Знакомство с понятием анимация. |  | Анализ  выполнения  практической  работы |
| 21 |  |  | Практическая  работа | 2 | Создание анимации. |  | Анализ  выполнения  практической  работы |
| 22 |  |  | Практическая  работа | 2 | Оформление презентации. Правила оформления. |  | Анализ  выполнения  практической  работы |
| 23 |  |  | Мини-проект | 2 | Оформление презентации “Времена года” |  | Анализ выполненной работы |
| 24 |  |  | Беседа | 2 | Знакомство с Интегрированной средой ПервоЛого. Функции правой части окна программы (закладки) |  | Практическая работа. |
| 25 |  |  | Практическая работа | 2 | Наборов команд. Использование клеток из набора. Оглавление (добавить новый лист). |  | Анализ  выполнения  практической  работы |
| 26 |  |  | Практическая  работа | 2 | Изучение правила выполнения команд «Увеличься», «Уменьшись» «Иди», «Повернись». |  | Анализ  выполнения  самостоятельной  работы |
| 27 |  |  | Практическая  работа | 2 | Изучение правила выполнения команд «Опусти перо», «Подними перо», «Измени перо», «Вылей краску», «Сотри рисунок». |  | Анализ  выполнения  самостоятельной  работы |
| 28 |  |  | Практическая  работа | 2 | Изучение правила выполнения коман «Покажись-Спрячься», «Перед всеми - Позади всех» и наблюдение результата выполнения команд. |  | Анализ  выполнения  практической работы |
| 29 |  |  | Практическая  работа | 2 | Оформление проекта «Подводный мир». |  | Анализ  выполнения  практиче-ской работы |
| 30 |  |  | Практическая  работа | 2 | Оформление проекта «Космос» |  | наблюдение |
| 31 |  |  | Практическая  работа | 2 | Оформление проекта «Космос» |  | Анализ  проектной  деятельности |
| 32 |  |  | Практическая работа | 2 | Оформление проекта «Зоопарк» |  | Наблюдение |
| 33 |  |  | Практическая работа | 2 | Оформление проекта «Зоопарк» |  | Анализ  выполнения  практической  работы |
| 34 |  |  | Самостоятельная  работа | 2 | Оформление собственного проекта |  | Анализ  выполнения  практической  работы |
| 35 |  |  | Самостоятельная  работа | 2 | Оформление собственного проекта |  | Анализ  выполнения  практической  работы |
| 36 |  |  | Конкурс | 2 | Итоговое занятие. |  | Анализ  выполнения  практической  работы |
|  |  |  | Итого | 72 |  |  |  |

**2.2 Условия реализации**

***Материально-техническое обеспечение образовательного процесса****.*

Для успешной реализации программы необходимо просторное, светлое помещение, отвечающее санитарно - гигиеническим требованиям и нормам. Учебное оборудование кабинета должно включать комплект мебели, инструменты и приспособления, необходимые для организации занятий, хранения материалов, литературы и наглядных пособий.

Кабинет, в котором проводятся занятия, обеспечен современными персональными компьютерами, с выходом в Интернет, обеспечивающими возможность записи и трансляции по сети видеоизображения и звука.

Средством наглядности служит оборудование для мультимедийных демонстраций (компьютер и медиа проектор).

Для работы в компьютерном классе на занятиях используется следующее оборудование:

- мультимедийный проектор,

- компьютерные колонки,

-персональные компьютеры (минимальные системные требования: операционная система Microsoft Windows 10,

- Интегрированная среда ПервоЛого.

*Информационное обеспечение*

Сборник дидактических материалов: разработка внеклассных мероприятий; открытые занятия; родительские собрания; технологические карты; творческие тесты; методические разработки. Аудио-, видео-, фото-, интернет источники

*Кадровое обеспечение*

|  |  |
| --- | --- |
| Уровень образования педагога | Высшее педагогическое |
| Профессиональная категория педагога | Нет требований |

**2.3 Формы аттестации (контроля)**

**Мониторинг освоения образовательной программы**

**Формы аттестации**

Формы и методы контроля реализации программы: выбираются педагогом в зависимости от цели контроля и возможностей детей. В ходе мониторинга программы применяются различные способы отслеживания результатов: педагогическое наблюдение, тесты, практические работы, самостоятельные работы, собеседование.

При подведении итогов также используются: устные опросы, анализ результатов деятельности, контрольные задания, которые проводятся три раза в год (предварительный контроль, промежуточный, итоговый). Для закрепления полученных знаний и умений большое значение имеет коллективный анализ работ. При этом отмечаются наиболее удачные решения, оригинальные подходы к выполнению задания, разбираются характерные ошибки.

Система оценивания включает в себя следующие показатели:

* сформированность знаний обучающихся;
* уровень развития творческой активности;

- уровень культуры общения с компьютером и совершенствование практических навыков;

* уровень удовлетворенности качеством образовательного процесса родителей;
* уровень воспитанности.

Мониторинг результативности освоения обучающимися образовательной программы осуществляется по следующим формам и методикам диагностики.

Мониторинг результативности освоения обучающимися образовательной программы осуществляется по следующим формам и методикам диагностики.

**Виды контроля:**

Начальный (входной контроль) проводится с целью определения уровня развития детей. Основной задачей мониторинга на этом этапе *-* было установление исходного уровня личностного развития каждого ребенка:

- мотивация;

- наличие базовой подготовки;

- социализация;

Текущий контроль. На этом этапеобучения одной из задач мониторинга было отслеживание изменений по конкретным техническим навыкам и умениям, а так же по наиболее важным параметрам личностного развития.

Итоговый контроль. Главной задачей мониторинга на завершающем этапе *(итоговый контроль)* подготовки обучающихся явилось изучение степени готовности детей к дальнейшей проектной деятельности в ИКТ.

**Формы подведения итогов**

В ходе реализации программы регулярно проводятся:

- показы созданных проектов на городских мероприятиях;

- мастер классы для сверстников;

- открытые занятия для родителей.

По окончании курса обучающиеся представляют творческий проект, требующий проявить знания и навыки по ключевым темам.

**Способы определения результативности**

Диагностика в образовательном процессе проводится при помощи педагогического наблюдения и педагогического анализа результатов анкетирования, тестирования, выполнения обучающимися диагностических заданий, участия конкурсах различного уровня, активности обучающихся на занятиях.

Созданная система оценочных средств позволяет самостоятельно проконтролировать каждый заявленный уровень обучения, измерить его и оценить.

Педагогическая диагностика программы «Я и компьютер» разработана в соответствии с системой мониторинга Центра «Эдельвейс».

Для эффективности воспитательного и образовательного процесса необходимо:

Периодическое выявление знаний обучающихся в предметной области.

Диагностика взаимоотношений в детском коллективе.

Адаптация содержания учебного материала к возможностям обучающихся.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Критерии | Степень выраженности оцениваемого качества | Методы диагностики |
| **1.Теоретическая подготовка ребенка** | | |
| Теоретические  знания (по  основным разделам  учебно-  тематического план  а программы) | Высокий уровень (3 балла): ребенок освоил  практически весь объем знаний, предусмотренных  программой за конкретный период.  Средний уровень (2 балла): объем усвоенных знаний составляет более 1/2  Низкий уровень (1 балл): ребенок овладел  менее чем 1/2 объема знаний, предусмотренных  программой. | -Наблюдение;  -Контрольное задание.  Приложение № 1 |
| Владение  специальной  терминологией | Высокий уровень (3 балла): специальные  термины употребляет осознанно и в полном  соответствии с их содержанием  Средний уровень (2 балла): ребенок сочетает специальную терминологию с бытовой.  Низкий уровень (1 балл): ребенок, как  правило, избегает употреблять специальные  термины. | Наблюдение |
| **2.Практические умения и навыки** | | |
| Операции с файлами и папками в операционной системе Windows | Высокий уровень (3 балла): самостоятельно проводит операции с файлами и папками в операционной системе Windows.  Средний уровень (2 балла): проводит операции с файлами и папками в операционной системе Windows частично прибегая к помощи педагога, умело их использует.  Низкий уровень (1 балл): не может производить операции с файлами и папками в операционной системе Windows без помощи педагога | -Наблюдение;  -Контрольное задание.  Приложение № 2 |
| Создание, редактирование, форматирование текста | Высокий уровень (3 балла): самостоятельно создает, редактирует, форматирует текст.  Средний уровень(2 бала): создает, редактирует, форматирует текст совместно с педагогом  Низкий уровень (1 балл): не может создавать, редактировать, форматировать текст. | -Наблюдение;  -Контрольное задание;  Приложение № 2 |
| Работа в программе Paint | Высокий уровень (3 балла): самостоятельно работает в программе Paint.  Средний уровень(2 бала): работает в программе Paint совместно с педагогом  Низкий уровень (1 балл): не может работает в программе Paint. | Контрольное задание  Тест |
| Создание и редактирование презентации в PowerPoint | Высокий уровень(3 балла): самостоятельно создает и редактирует презентации в PowerPoint Средний уровень (2 балла): создает и редактирует презентации в PowerPoint при подсказке педагога.  Низкий уровень (1 балл):не может создавать и редактировать презентации в PowerPoint без помощи педагога | -Наблюдение;  -Контрольное задание; |
| Работа в интегрированной средой ПервоЛого. | Высокий уровень (3 балла): самостоятельно ориентируется в среде ПервоЛого, создает проект  Средний уровень (2 балла): требуется периодическое напоминание о том, как работать в среде ПервоЛого.  Низкий уровень (1 балл): требуется контроль педагога за выполнением работы в среде ПервоЛого. | -Наблюдение; |
| Умение анализировать | Высокий уровень (3 балла):  Умеет самостоятельно выполнять анализ проделанной работы  Средний уровень (2 балла):  выполняет анализ проделанной работы при помощи педагога  Низкий уровень (1 балл):  не умеет анализировать | -Наблюдение; |
| Развитие познавательных способностей: воображения, памяти, внимания | Высокий уровень (3 балла):  точность, полнота восприятия учебного материала, обладает творческим воображением, развито устойчивое внимание.  Средний уровень (2 балла):  воспринимает четко учебный материал, репродуктивное воображение с элементами творчества, не всегда может сконцентрировать внимание.  Низкий уровень (1 балл):  неполное восприятие материала, воображение репродуктивное. | -Наблюдение; |
| **3.Личностное развитие ребенка** | | |
| Терпение | Высокий уровень (3 балла):  терпения хватает на все занятие.  Средний уровень (2 балла):  терпения хватает более чем на ½ занятия.  Низкий уровень (1 балл):  терпения хватает меньше чем на ½ занятия. | -Наблюдение; |
| Воля | Высокий уровень (3 балла):  волевые усилия побуждаются всегда - самим ребенком.  Средний уровень (2 балла):  волевые усилия побуждаются иногда – самим ребенком.  Низкий уровень (1 балл):  волевые усилия ребенка побуждаются педагогом. | -Наблюдение; |
| Самоконтроль | Высокий уровень (3 балла):  постоянно контролирует себя сам.  Средний уровень (2 балла):  периодически контролирует себя сам.  Низкий уровень (1 балл):  ребенок постоянно находится под воздействием контроля извне. | -Наблюдение; |
| Интерес к занятиям | Высокий уровень (3 балла):  интерес постоянно поддерживается ребенком самостоятельно.  Средний уровень (2 балла):  интерес периодически поддерживается самим ребенком.  Низкий уровень (1 балл):  интерес к занятиям продиктован ребенку извне. | -Наблюдение; |
| Конфликтность | Высокий уровень (3 балла):  пытается самостоятельно уладить возникающие конфликты.  Средний уровень (2 балла):  сам в конфликтах не участвует, старается их избежать.  Низкий уровень (1 балл):  периодически провоцирует конфликты. | -Наблюдение; |
| Тип сотрудничества | Высокий уровень (3 балла):  инициативен в общих делах.  Средний уровень (2 балла):  участвует при побуждении извне.  Низкий уровень (1 балл):  избегает участия в общих делах. | -Наблюдение; |
| Забота о здоровье. | Высокий уровень (3 балла):  ребенок с определенной долей ответственности выполняет физ. минутки, гимнастику, следит за своим физическим состоянием.  Средний уровень (2 балла):  следит за своим физическим состоянием, но физ. минутки, гимнастику выполняет не ответственно.  Низкий уровень (1 балл):  выполняет физ. минутку, гимнастику только по указанию педагога. | -Наблюдение; |

**2.4 Методические материалы**

**Особенности образовательного процесса**

Программа «Азы программирования» реализуется с учетом особенностей

детей младшего школьного возраста, помогает закрепить, дополнить, расширить знания и умения учащихся, полученные в школе.

На занятиях используются следующие **формы:**

**1. демонстрационная** – педагог объясняет материал текущего занятия, демонстрируя свои действия с использованием мультимедийного проектора, а учащиеся наблюдают. Для объяснения теоретического материала используется заранее подготовленная презентация по теме, а для объяснения практического выполнения задания – свободная форма объяснения. Педагог старается, чтобы учащиеся фиксировали новый материал в тетрадях в форме тезисов или записывали алгоритм выполнения практического задания.

**2.** **фронтальная** - недлительная, но синхронная работа учащихся по освоению или закреплению материала под руководством педагога

**3. самостоятельная** - выполнение самостоятельной работы с компьютером в

пределах одного, двух или только части занятия. Педагог обеспечивает

индивидуальный контроль за работой учащихся, помогает, в случае затруднения при выполнении, проверяет правильность выполнения.

**4. творческая** – выполнение работы индивидуально или в малых группах на

протяжении нескольких занятий и презентация своих результатов.

**Алгоритм учебного занятия** включает несколько «этапов»:

- установка на занятие;

- основная часть, предусматривающая объяснение нового материала;

- специально организованная работа за компьютером;

- релаксация и подведения итогов.

Время, отведенное на каждый этап, условно и может варьироваться педагогом в зависимости от темы занятия.

Организация учебного процесса строится таким образом, чтобы освоение знаний, умений и навыков шло в интересной, увлекательной форме. Каждое занятие может быть условно разделено на несколько смысловых частей.

Примерная структура одного занятия:

1.Организационный момент – 1 мин.

2. Повторение пройденного материала – 4 мин.

3. Объяснение нового материала с элементами промежуточного контроля – 10 мин.

4. Закрепление материала – 15 мин.

5. Комплекс упражнений для снятия усталости – 2 мин.

6. Подведение итогов – 3 мин.

Программа «Я и компьютер» ориентирована на выполнение практических работ с использованием компьютера. Объяснение нового материала происходит в простой и доступной форме. Сообщая новую информацию, используются методы беседы с элементами диалога педагога с детьми, демонстрации. В процессе знакомства с новой темой и закрепления полученных знаний обучающиеся выполняют практические и самостоятельные работы различной степени сложности.

На занятиях используются разнообразные приемы развития творческих

способностей: выделение противоположностей, постановка вопросов, поиск аналогии, ассоциации, умение находить связи и зависимости и другие.

Создание презентаций по заранее выбранной теме и представление перед

сверстниками является прекрасным умением структурировать информацию, выделять главное, формулировать ее кратко, в форме тезисов, а также оформлять, используя разнообразные эффекты анимации, которые так привлекают детей этого возраста.

Возможность представить для других обучающихся группы самостоятельно

подготовленную презентацию является прекрасным опытом публичного выступления, которое принесет огромный опыт и поможет в дальнейшей жизни.

Важную роль для проверки и закрепления знаний играет выполнение тестовых, самостоятельных, контрольных заданий.

Учебный процесс и особенно практические занятия контролируются педагогом с точки зрения правил техники безопасности и сохранения здоровья учащихся. В частности, на занятиях педагогом ведется наблюдение за правильной посадкой обучающегося на рабочем месте, предлагается комплекс упражнений для снятия напряжения глаз, заботится о соответствии кабинета санитарно-гигиеническим требованиям. По окончании основной части проводится физкультурная пауза, которая повышает двигательную активность, снимает общее утомление, повышает умственную работоспособность.

Задача педагога – создание такого образовательного пространства, где ребенок мог бы чувствовать себя комфортно, был бы успешен в своей деятельности. Внимание и доброжелательное отношение педагога позволяет поддерживать и развивать интерес к творческим заданиям. Выполнение заданий в электронном виде, когда каждый обучающийся выбирает свой темп для его выполнения, возможность педагога оказать индивидуальную помощь каждому обучающемуся помогает создать ситуацию успеха.

Участие в образовательных акциях позволяет обучающимся проверить уровень собственных знаний и познакомиться с новыми образовательными направлениями в сфере информатики и информационных технологий.

**Список литературы**

1.Б а з а н о в а Н.Г. Лого-черепашка. Методическое пособие к учебнику Информатика: [Текст]: задачник-практикум/ под ред. И.Г. Семакина. – Хабаровск, 2008.

2.Гончарова М.А., Кочурова Е.Э., Пышкало А.М. Учись размышлять: развитиематематического представления и мышления у детей. – М.: Антал, 1995. – 112 с.

3.Есипова Н.Д. Творческие работы учащихся в курсе информатики. // Информатика и

образование. - 1997. - № 7.- С. 59-62.

4.Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Юный программист», автор-составитель Глебова М. М.,Новокузнецкий городской округ, 2019г.

5. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

6. Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа

«Азы компьютерной грамотности», автор-составитель Капустина И.Б.,г.Ярославль, 2019г.

7.Тонких А.П., Кравцова Т.П., Лысенко Е.А., Стогова Д.А., Голощапова С.В.

Логические игры и задачи на уроках математики. - Ярославль: Академия развития,1997. – 240 с.

***Перечень Интернет-ресурсов и других электронных информационных источников***

1.Сайт любителей программ ПервоЛого и ЛогоМиры [Электронный ресурс]. — URL: http://пролого.рф/pervo\_logo\_30/.

2.Сайт Лого-сообщества учителей [Электронный ресурс]. – URL: <http://int-edu.ru/logo/>.

3. https://moluch.ru/archive/65/10822// – Методы и приемы формирования

коммуникативных универсальных учебных действий на уроках информатики. - режимдоступа 23.05.2019.

4. <http://pedsovet.su/publ/44-1-0-4056> – Особенности обучения младших школьников программированию - режим доступа 23.05.2019.

**Приложение № 1**

## *Тест. Создание документов*

1. **Word – это:**

текстовый файл

табличный редактор

текстовый редактор

записная книжка

1. **Открыть Word:**

Мой компьютер  Word

Пуск  Программы  Стандартные  Word

Пуск  Программы  Word

Программа не открывается, открываются только документы

1. **Создать документ:**

Файл  http://psbatishev.narod.ru/test/img/image3.gif(Создать)

http://psbatishev.narod.ru/test/img/image5.gif

Окно  Новое

Вставка  Документы

1. **Открыть документ:**

Окно  Имя файла

Файл  Открыть как

Пуск  Программы  Word

Пуск  Документы

1. **Закрыть документ:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/image09.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/image08.gif

Alt + F4

http://psbatishev.narod.ru/test/img/image010.gif

1. **Сохранить документ – это:**

придумать имя файла

записать документ из оперативной памяти на жесткий или гибкий магнитный диск

нажать на кнопку , на вопрос ответить «Нет»

записать документ с диска или дискеты в постоянную память

1. **Документы обычно сохраняют:**

на дискете

в папке "Мои документы"

на твердом диске

а затем закрывают

1. **Выберите режим просмотра документа, который служит именно для набора текста:**

обычный

разметка страницы

веб-документ

предварительный просмотр

1. **Что можно регулировать, изменяя этот процент http://psbatishev.narod.ru/test/img/pro.gif:**

масштаб документа на экране

масштаб документа при печати

масштаб рисунка в документе

интенсивность заливки листа

1. **Выберите правильный алгоритм печати документа:**

Файл  Печать Выбрать принтер  Ok

Файл  Печать Указать количество копий  Ok

Сделать предварительный просмотр, Файл  Печать Выбрать принтер  Указать количество копий  Ok

Выделить нужный текст, Файл  Печать и т.д.

***Тест. Набор текста***

1. **Непечатаемые знаки:**

не печатаются на принтере

не отображаются в документе после его сохранения

показывают измененные места в документе

показывают места в документе, которые не будут отпечатаны

1. **Выберите правильный вариант набора текста:**

Астры, тюльпаны; яблоки

монитор ,клавиатура, системный блок

Пойди туда – не знаю куда, принеси то – не знаю что

Свинка–золотая щетинка

1. **Выберите правильный вариант набора текста:**

Часовые окликают: «Кто идет?» - «Царевна!»

«Может ли,–говорит,–быть такая красота ?»

Если клавиша на панели утоплена (как бы вдавлена внутрь), зачем этот режим включен

« Спроси: куда мы едем? Я добренько скажу »

1. **Отменить последнее действие:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/ver.gif

Escape

Alt + Back Space

Alt + Delete

1. **Как вернуть отмененное действие:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/otmena.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/ver.gif

F4

Правка  Шаг вперед

1. **Что означает символ http://psbatishev.narod.ru/test/img/pi.gif:**

нажатие Enter

нажатие любой другой клавиши, кроме буквенно-цифровых

отмечает конец строки

отмечает конец страницы

1. **Для чего используется кнопка http://psbatishev.narod.ru/test/img/pi1.gif:**

для перехода в начало следующей строки

для включения/выключения режима отображения непечатаемых знаков

для печати на принтере текста вместе с непечатаемыми знаками

вместо нажатия клавиши Enter

1. **Пробел ставится:**

до знака препинания

до знака "дефис"

после знака "дефис"

после знака препинания

1. **Клавишу Enter нажимают:**

в конце каждой строки

в конце абзаца

в конце предложения

для проверки правописания

1. **Выберите правильный алгоритм печати документа:**

Файл  Печать Выбрать принтер  Ok

Файл  Печать Указать количество копий  Ok

Сделать предварительный просмотр, Файл  Печать Выбрать принтер  Указать количество копий  Ok

Выделить нужный текст, Файл  Печать и т.д.

***Тест Форматирование абзацев***

1. **Как скопировать формат:**

Выделить, Правка  Копировать

Выделить http://psbatishev.narod.ru/test/img/017.gifВыделить

http://psbatishev.narod.ru/test/img/018.gif, http://psbatishev.narod.ru/test/img/019.gif

Правка  Копировать, Формат

1. **Как правильно увеличить отступ ("красную строку"):**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/011.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/051.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/053.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/052.gif

1. **Как увеличить расстояние между строками в 2 раза http://psbatishev.narod.ru/test/img/1.gif http://psbatishev.narod.ru/test/img/2.gif:**

нажать после каждой строки 2 раза Enter

Формат  Шрифт  Интервал: разреженный

Формат  Абзац  Междустрочный: двойной

Кнопкой http://psbatishev.narod.ru/test/img/020.gif

1. **Как увеличить расстояние между абзацами по вертикали:**

установить Курсор перед абзацем и нажать Enter

Формат  Шрифт  Смещение: ниже

Формат  Абзац Отступ: перед

Формат  Абзац  Междустрочный: разреженный

1. **Если в абзаце 3 строки, и после каждой из них нажата клавиша Enter, то как будет выглядеть текст, если увеличить размер шрифта в 1, 5 раза:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/222.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/333.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/444.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/555.gif

1. **Сохранить документ – это:**

придумать имя файла

записать документ из оперативной памяти на жесткий или гибкий магнитный диск

нажать на кнопку , на вопрос ответить «Нет»

записать документ с диска или дискеты в постоянную память

1. **Как правильно поставить заголовок по центру:**

Установить курсор перед заголовком и нажать несколько раз пробел

Установить курсор перед заголовком и нажать несколько раз Tab

Установить курсор на заголвок и нажать http://psbatishev.narod.ru/test/img/022.gif

Установить курсор перед заголовком и передвинуть http://psbatishev.narod.ru/test/img/059.gif

1. **Чтобы строки абзаца были одинаковой длины, необходимо выделить абзац, а затем:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/020.gif

Формат  Абзац Выровнять

Сервис  Перенос Включить

Shift + Enter

1. **Как выбрать размер бумаги:**

Формат  Страница

Перетащить черточки на линейке

Файл  Параметры страницы

Перетащить мышью правый нижний угол границы

1. **Как установить поля страницы:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/011.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/045.gif

Формат  Параметры страницы

Крутить колесо мыши

***Тест №4. Границы и заливка***

1. **Какие объекты можно очерчивать линией и заполнять цветом с помощью Формат  Границы и заливка:**

текст

абзац

страницу

таблицу

1. **В окне диалога "Границы и заливка" есть вкладки:**

таблица

граница

страница

цвета

1. **Что можно изменить с помощью вкладки "Таблица":**

тип границы

тип, ширину, цвет линии

положение линии

такой вкладки нет

1. **Что можно сделать с помощью вкладки "Страница":**

можно установить рамку страницы

выбрать тип, ширину, цвет линии

выбрать рисунок для границы

такой вкладки нет

1. **Как сделать границу такой http://psbatishev.narod.ru/test/img/055.gif(тип границы и линии уже выбраны):**

применить: к тексту

применить: к абзацу

сначала выделить абзац так, чтобы за последним символом не было выделения

сначала выделить абзац полностью: после последнего символа будет небольшой квадратик выделения

1. **Какая последовательность действий была выполнена :**

Формат  Границы и заливка  Страница  Рисунок  Ok

Формат  Границы и заливка  Граница  Рисунок  Ok

Выделить страницу  Формат  Границы и заливка  Заливка  Способы заливки  Текстура (глобусы)  Ok

Файл  Параметры страницы  Граница  Рисунок  Ok

1. **Для того, чтобы с разных сторон абзаца (ячейки, страницы) установить разные линии необходимо сначала выбрать тип границы:**

нет

рамка

разная

другая

1. **В чем состоят отличия у этих линий http://psbatishev.narod.ru/test/img/046.gifhttp://psbatishev.narod.ru/test/img/047.gif:**

ширина

толщина

тип

цвет

1. **Как правильно отрегулировать ширину прямоугольника, ограничивающего абзац:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/048.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/011.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/049.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/050.gif

1. **Как сделать так, чтобы граница была плотнее прижата к содержимому страницы:**

Формат  Границ и заливка  Страница  Параметры  Относительно : текста

Формат  Границ и заливка  Страница  Параметры  Относительно : края страницы

Увеличить размеры полей страницы

Уменьшить размеры полей страницы

***Тест №5. Добавление таблиц***

1. **Какой из следующих способов создания таблицы наиболее эффективный (быстрый):**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/01.gif

Таблица  Добавить таблицу

Таблица  Нарисовать таблицу

http://psbatishev.narod.ru/test/img/02.gif

1. **Какая панель инструментов предназначена для работы с таблицами:**

Таблицы и ячейки

Таблицы и границы

Рисование

Рисование таблиц

1. **Какую кнопку необходимо нажать, чтобы начать рисовать таблицу:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/01.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/03.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/02.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/04.gif

1. **Как правильно выделить всю таблицу:**

щелкнуть по кнопке http://psbatishev.narod.ru/test/img/05.gif

дважды щелкнуть по таблице

Установить курсор внутрь таблицы; Правка Выделить все

Установить курсор внутрь таблицы и нажать Ctrl + A

1. **В каком месте ячейки нужно щелкнуть, чтобы ее выделить:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/06.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/07.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/08.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/09.gif

1. **Как сделать выделенную таблицу невидимой:**

Таблица http://psbatishev.narod.ru/test/img/03.gif

Формат Границы и заливка  Граница Нет  Ok

Таблица Ячейки  Невидимые

Формат Ячейки  Граница Нет  Ok

1. **Как удалить выделенную таблицу:**

Клавишей Delete

Правка Удалить

Щелкнуть правой кнопкой по таблице  Удалить

Таблица Удалить  Таблицу

1. **Как изменить ширину столбца так, чтобы не изменилась ширина таблицы:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/011.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/053.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/042.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/044.gif

1. **Как объединить выделенные ячейки:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/010.gif, стереть границы между ячейками

Таблица  Объединить таблицу

в панели инструментов "Таблицы и границы" выбрать тип линии "Нет",http://psbatishev.narod.ru/test/img/02.gif, провести по границам между ячейками

Таблица  Разбить ячейки заново

1. **Как добавить последнюю строку в таблицу:**

Таблица  Добавить Строку

Вставка  Строка ниже

дорисовать с помощью http://psbatishev.narod.ru/test/img/02.gif

установить курсор в последнюю ячейку и нажать Tab

***Тест №6. Списки, колонки, разделы***

1. **Как начать список:**

набрать: 1. Школа и нажать Enter

набрать: Школа и нажать http://psbatishev.narod.ru/test/img/012.gif

нажать http://psbatishev.narod.ru/test/img/012.gifи набрать Школа

Формат  Список Нумерованный  Ok, набрать Школа

1. **Как закончить список:**

два раза нажать Enter

Enter, затем BackSpace

Enter, http://psbatishev.narod.ru/test/img/012.gifили http://psbatishev.narod.ru/test/img/013.gif

Enter, Формат  Список Нет  Ok

1. **Списки бывают:**

нумерованные

форматированные

маркированные

одноуровневые

1. **В окне диалога Формат  Список имеются следующие вкладки**

нумерованный

маркированный

бюллетень

вкладок нет

1. **Какой список называется "маркированным":**

такого списка нет

каждая строка начинается с маркера - определенного символа

каждая строка помечена красной строкой и цифрой

каждая строка имеет свою "маркировку", то есть свой знак или отступ

1. **Как в данном списке выполнить вторую строку:**

1) Гусев  
а) Школа набрать Школа и нажать Enter

набрать Школа и нажать http://psbatishev.narod.ru/test/img/014.gif(увеличить отступ)

набрать Школа и нажать http://psbatishev.narod.ru/test/img/012.gif(маркеры)

нажать http://psbatishev.narod.ru/test/img/015.gif

1. **Как преобразовать текст из 1 колонки в две:**

выделить текст, http://psbatishev.narod.ru/test/img/5.gif, выделить две колонки

выделить текст, Формат  Колонки Две Ok

выделить текст, Таблица  Вставить Колонку

выделить текст  http://psbatishev.narod.ru/test/img/4.gif

1. **Что такое раздел документа:**

это часть текста от одного заголовка до следующего

это часть документа от одного разрыва до следующего или до конца документа

это часть документа, имеющая однообразные параметры форматирования страницы

это несколько выделенных абзацев на одной или нескольких страницах

1. **Как начать новый раздел:**

Вставка  Разрыв  Новая страница

Вставка  Разрыв  Новый разрыв

Ctrl + Enter

Установить курсор в нужную позицию и нажать кнопку http://psbatishev.narod.ru/test/img/pi1.gif

1. **В пределах одного раздела:**

страницы имеют одинаковые размеры и ориентацию

количество колонок одинаково

абзацы имеют одинаковое выравнивание и красную строку

может находиться только одна таблица

***Тест №7. Панель инструментов «Рисование»***

1. **Как сделать так http://psbatishev.narod.ru/test/img/066.gif http://psbatishev.narod.ru/test/img/065.gif:**

выделить квадрат, Действия  Порядок На передний план

выделить квадрат, Действия  Порядок Переместить назад

убрать заливку у круга

выделить все автофигуры, Действия  Порядок Переместить все

1. **Как установить такую заливку http://psbatishev.narod.ru/test/img/k.gif:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/034.gif Способы заливки  Градиентная  Концентрическая

http://psbatishev.narod.ru/test/img/034.gif Нет заливки

http://psbatishev.narod.ru/test/img/034.gif Способы заливки  Круговая

Формат  Границы и заливка  Градиентная  Концентрическая

1. **Как сделать так http://psbatishev.narod.ru/test/img/00.gifhttp://psbatishev.narod.ru/test/img/0.gif:**

Правка  Нет линии

http://psbatishev.narod.ru/test/img/03.gif Нет линии

Формат  Границы и заливка  Линия  Нет

http://psbatishev.narod.ru/test/img/034.gif Нет заливки

1. **Какая операция была выполнена http://psbatishev.narod.ru/test/img/071.gif http://psbatishev.narod.ru/test/img/072.gif:**

Действия  Группировать

Действия  Порядок На передний план

Правка  Выделить все

Формат  Границы и заливка

1. **Какую кнопку необходимо нажать, чтобы так изменить линию http://psbatishev.narod.ru/test/img/075.gif http://psbatishev.narod.ru/test/img/076.gif:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/035.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/037.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/036.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/03.gif

1. **Как вписать текст в одну автофигуру:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/031.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/032.gif

щелкнуть по автофигуре правой кнопкой  Добавить текст

Вставка  Текст

1. **. Как написать обычный текст поверх нескольких автофигур:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/031.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/032.gif

щелкнуть по автофигуре правой кнопкой  Добавить текст

Вставка  Текст

1. **Как создать декоративный текст (возможно с тенью, объемом):**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/031.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/032.gif

щелкнуть по автофигуре правой кнопкой  Добавить текст

Вставка  Текст

1. **Как добавить тень для автофигуры или объекта WordArt:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/038.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/039.gif

Формат  Шрифт  Видоизмененная тень

Формат  Границы и заливка  Рамка с тенью

1. **Как сделать так http://psbatishev.narod.ru/test/img/001.gif http://psbatishev.narod.ru/test/img/040.gif:**

дорисовать еще несколько линий

Автофигуры  Основные фигуры  Куб

http://psbatishev.narod.ru/test/img/039.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/034.gif Объемная

***Тест №8. Вставка рисунков***

1. **Как добавить рисунок в документ:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/024.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/025.gif

Вставка  Рисунок  Картинки

Вставка  Рисунок Из файла

1. **Выделенный рисунок можно переместить в любое место документа, если масштабирующие маркеры выглядят так:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/026.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/027.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/028.gif

маркеров не видно

1. **Как изменить размер рисунка:**

http://psbatishev.narod.ru/test/img/062.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/060.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/061.gif

http://psbatishev.narod.ru/test/img/029.gif

1. **Как удалить выделенный рисунок:**

Правка  Удалить

Щелкнуть по рисунку правой кнопкой  Удалить

Delete

Правка  Очистить

1. **Как скопировать выделенный рисунок:**

перетащить рисунок, удерживая Ctrl

Правка  Копировать, снять выделение, Правка  Вставить

Ctrl + Insert, Снятьвыделение, Shift + Insert

http://psbatishev.narod.ru/test/img/018.gif, снять выделение,http://psbatishev.narod.ru/test/img/019.gif

1. **Обтекание текстом:**

выбирается с помощью кнопки http://psbatishev.narod.ru/test/img/030.gif

изменяет маркеры на такие http://psbatishev.narod.ru/test/img/026.gif

позволяет свободно перетаскивать рисунок мышью

определяет характер расположения текста вокруг рисунка

1. **Обтекание текстом бывает:**

по центру

по контуру

вокруг рамки

вокруг рисунка

1. **Как отобразить панель инструментов "Настройка изображения":**

дважды щелкнуть по рисунку

Вид  Панели инструментов  Настройка изображения

Щелкнуть правой кнопкой по рисунку  Отобразить панель настройки изображения

она  иногда появляется сама, когда рисунок выделен

1. **Какие есть способы написания текста (простого или декоративного) поверх рисунка:**

наложитьhttp://psbatishev.narod.ru/test/img/031.gif, убрать заливку, линию

добавить http://psbatishev.narod.ru/test/img/032.gif

щелкнуть правой кнопкой по рисунку  Добавить текст

выделить рисунок и установить обтекание: за текстом

1. **Что означает штриховая рамка вокруг рисунка http://psbatishev.narod.ru/test/img/roza.gif:**

рисунок "попал"

рисунок имеет привязку к документу и не перемещается

для того, чтобы переместить рисунок нужно навести мышь на штриховую рамку

рисунок находится внутри надписи

**Приложение № 2**

**Контрольно-измерительные материалы**

ЗАДАНИЕ 1.

Наберите текст в соответствии с требованиями оформления:

Настройка формата выделенных символов осуществляется на вкладке ГЛАВНАЯ и включает в себя следующие характеристики:

1. Шрифт (Arial, Times, Calibri);

2. Начертание (Обычный, Курсив, Полужирный, Полужирный курсив);

3. Размер (12, 18, 9, 26);

4. Подчеркивание: Волнистой линией;

5. Цвет: черный;

6. Видоизменения (Зачёркивание, Надстрочный, Подстрочный, С тенью)

7. Интервал (обычный, Уплотнённый, Р а з р я ж е н н ы й )

ЗАДАНИЕ 2.

Оформить Свидетельство в соответствии с требованиями.

СВИДЕТЕЛЬСТВО

Выдано Петрову Петру Петровичу в том, что в период с 1.09.10 по 30.10.10 он (а) проходила

обучение на компьютерных курсах в Учебном цитре «Сириус» и завершила изучение по следующим темам:

-Опреционная система WINDOWS XP – 4 (хорошо)

-Текстовый редактор WORD 2007-5(отлично)

-Табличный редактор EXEL 2007 – 4 (хорошо)

ЗАДАНИЕ 3.

*Сформируйте абзацы из фрагментов в данном тексте следующим образом: первый абзац - [3]; второй - [7]; третий - [2]; четвертый - [8] и [1]; пятый - [6] и [5]; шестой - [4]. Затем скобки и цифры удалите. Озаглавьте текст.*

[1] Василиса спросила, сколько у Кощея сундуков с золотом. [2] Задача № 130 [3] Григорий Остер. [4] Сколько лет будет невесте Кощея в день свадьбы? [5] Василиса обещала выйти за Кощея тогда, когда у него будет 30 000 сундуков, полных золотом.[6] Кощей сказал, что у него 27 360 сундуков, полных золота, и каждый год прибавляется еще по 33 сундука. [7] Задачник по математике. [8] Когда Василисе Премудрой исполнилось 18 лет, Кощей Бессмертный решил взять ее замуж.

**Приложение № 3**

**Итоговый тест по теме «Графический редактор»**

**Вариант I**

**1. Графическим редактором называется программа, предназначенная для ...**   
а) Создания графического образа текста;  
б) Редактирования вида и начертания шрифта;  
в) Работы с графическим изображением;  
г) Построения диаграмм.

**2. Укажите инструменты графического редактора:**

а) Ластик; б) Карандаш; в) Ножницы;

г) Ручка; д) Прямоугольник; е) Распылитель.

**3. Укажите элементы окна программы Paint:**

а) палитра; б) рабочая область; в) панель форматирования;

г) панель инструментов; д) кнопка Закрыть; е) полосы прокрутки.

**4. Какая строка окна программы отображает координаты курсора:**

а) панель форматирования; б) строка заголовка; в) строка меню;

г) палитра; д) строка состояния; е) панель атрибутов текста.

**5. Кнопка сворачивания окна программы:**

а) https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537aa.jpgб) https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537ab.jpgв)https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537ac.jpg

**6. Какого инструмента нет в графическом редакторе?**

а) Заливка; б) Валик; в) Кисть; г) Карандаш.

**7. Инструмент «Масштаб»:**

а) Изменяет размер области рисунка; б) Изменяет размер рисунка на печать;

в) Изменяет размер рисунка на экране; г) Изменяет размер рисунка в файле.

**8. Чтобы изменить шрифт необходимо:**  
а) Щелкнуть по https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537ad.jpg, Формат → Шрифт;  
б) Щелкнуть по https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537ad.jpg, Вид → Панель атрибутов текста;  
в) Щелкнуть по https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537ae.jpg, https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537af.jpg;  
г) Щелкнуть по https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537ad.jpg, щелкнуть по рисунку, Вид → Панель атрибутов текста.

**9. Фрагмент - это…**  
а) Прямоугольная часть рисунка любого размера; б) Произвольная часть рисунка;  
в) Файл с рисунком; г) Рисунок → Очистить.

**10. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является ...**  
а) Точка экрана (пиксель); б) Объект (прямоугольник, круг и т.д.);  
в) Палитра цветов; г) Знакоместо (символ).

**11. Палитрами в графическом редакторе являются…**

а)линия, круг, прямоугольник; б) карандаш, кисть, ластик;

в) выделение, копирование, вставка; г) наборы цветов.

**12. Какое действие произвели с рисунком?**

https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537ag.png



а) Отразили сверху вниз б) Наклонили в) Растянули

**13. Какая клавиша позволяет нарисовать круг?**

а) Ctrl б) Shift в) Alt

**14. Что из перечисленного относится к инструментам?**

а) Многоугольник б) Линия в) Кисть

**15. Какой командой можно запустить программу MS Paint?**

а) Программы / Стандартные / Paint б) Пуск / Стандартные / Программы / Paint

в) Пуск / Программы / Стандартные / Paint

**16. Какая последовательность команд позволяет растянуть объект?**

а) Рисунок / Растянуть/наклонить … б) Вид / Растянуть/наклонить …

в) Вид / Рисунок / Растянуть/наклонить …

**17. Сколько действий позволяет отменить сочетание клавиш Ctrl+Z?**

а) 1 б) 2 в) 3

**18. Какая клавиша позволяет при перетаскивании объекта оставлять за ним след?**

а) Shift б) Alt в) Ctrl

**19. Для чего предназначен инструмент https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537aj.pngна панели инструментов графического редактора Paint?**

а) Для выделения прямоугольной области рисунка;

б) Для выделения области рисунка произвольной формы;

в) Для введения текста;

г) Для рисования ломаной линии.

**20.** **Для чего предназначен инструмент https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537ak.pngна панели инструментов графического редактора Paint?**

а) Для введения текста;

б) Для рисования прямоугольников;

в) Для выделения области рисунка произвольной формы;

г) Для выделения прямоугольной области рисунка.

**21.** **Для чего предназначен инструмент на панели инструментов графического редактора Paint?**

а) Для удаления фрагментов рисунка;

б) Для рисования линий произвольной формы;

в) Для введения текста;

г) Для изменения масштаба просмотр рисунка.

**Итоговый тест по теме «Графический редактор»**

**Вариант II**

**1. С помощью графического редактора Paint можно ...**  
а) создавать и редактировать графические изображения;  
б) редактировать вид и начертание шрифта;  
в) настраивать анимацию графических объектов;  
г) строить графики.

**2. Укажите инструменты графического редактора:**

а) Валик; б) Карандаш; в) Масштаб;

г) Кисть; д) Линейка; е) Выделение.

**3. У каких инструментов нет разных форм?**  
а) Кисти; б) Ластика; в) Карандаша; г) Распылителя.

**4. Если удерживать Shift, то…**  
а) Фрагмент будет скопирован;  
б) Будет нарисована окружность (круг), линия будет нарисована вертикально, горизонтально или под углом 45 градусов;  
в) Многоугольник будет правильным.

**5. Как выделить фрагмент**  
а) https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537am.jpgи обвести фрагмент мышью;  
б) https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537an.jpg, навести мышь в один из углов, удерживая левую кнопку переместить мышь в противоположный угол;  
в) https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537ao.jpg, навести мышь в один из углов, удерживая левую кнопку переместить мышь в противоположный угол;  
г) https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537ap.pngи обвести фрагмент.

**6. какая строка окна программы отображает имя открытого файла:**

а) строка состояния; б) строка заголовка;

в) строка меню; г) панель форматирования;

д) рабочее поле; е) панель инструментов.

**7. Кнопка закрытия окна программы:**

а) https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537aa.jpgб) https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537ab.jpgв)https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537ac.jpg

**8. К основным операциям, возможным в графическом редакторе, относятся ...**  
а) линия, круг, прямоугольник;  
б) карандаш, кисть, ластик;  
в) выделение, копирование, вставка;  
г) наборы цветов (палитра).

**9. Инструментами в графическом редакторе являются…**

а)линия, круг, прямоугольник; б) карандаш, кисть, ластик;

в) выделение, копирование, вставка; г) наборы цветов.

**10. Как называется минимальная составляющая рисунка?**

а) вектор б) пиксель в) квадрат.

**11. Какая команда запускает Paint?**

а) Пуск/Все программы/Paint

б) Все программы/ Paint

в) Пуск/ Все программы/Стандартные/ Paint

**12. Как называется цвет, которым рисуют?**

а) Главный цвет б) Основной цвет в)Цвет фона

**13. Какое действие произвели с рисунком?**

https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537aq.png



а) Наклонили б) Повернули на угол 90о в) Отразили сверху вниз

**14. Какая клавиша позволяет скопировать объект?**

а) Ctrl б) Shift в) Alt

**15. Какая клавиша позволяет нарисовать правильную фигуру.**

а) Ctrl б) Shift в) Alt

**16. Что из перечисленного относится к графическим примитивам?**

а) Прямоугольник б) Выделение в) Заливка

**17. Какое сочетание клавиш позволяет отменить последнее действие?**

а) Ctrl+C б) Ctrl+Z в) Ctrl+X

**18. Удерживая какую клавишу можно нарисовать прямую под углом в 45о?**

а) Shift б) Alt в) Ctrl

**19. Для чего предназначен инструмент на панели инструментов графического редактора Paint?**

а) Для задания активного цвета как на выбранном фрагменте рисунка;

б) Для заливки выбранным цветом замкнутных областей;

в) Для удаления фрагментов рисунка;

г) Для рисования линий произвольной формы.

**20. Для чего предназначен инструмент https://xn--j1ahfl.xn--p1ai/data/images/u162095/t1495969537au.pngна панели инструментов графического редактора Paint?**

а) Для выделения фрагмента произвольной формы;

б) Для введения текста;

в) Для рисования многоугольника;

г) Для рисования кривых.

**21 Для чего предназначен инструмент на панели инструментов графического редактора Paint?**

а) Для введения текста; б) Для выбора цвета;

в) Для задания атрибутов рисунка; г) Для сохранения фрагмента рисунка.

**Приложение № 5**

Примерный комплекс упражнений для глаз

1. Закрыть глаза, сильно напрягая глазные мышцы, на счет 1-4, затем раскрыть глаза, расслабить мышцы глаз, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

2. Посмотреть на переносицу и задержать взор на счет 1-4. До усталости глаза не доводить. Затем открыть глаза, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

3. Не поворачивая головы, посмотреть направо и зафиксировать взгляд на счет 1-4, затем посмотреть вдаль прямо на счет 1-6. Аналогичным образом проводятся упражнения, но с фиксацией взгляда влево, вверх и вниз. Повторить 3-4 раза.

4. Перевести взгляд быстро по диагонали: направо вверх - налево вниз, потом прямо вдаль на счет 1-6; затем налево вверх - направо вниз и посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторить 4-5 раз.

Проведение гимнастики для глаз не исключает проведения физкультминутки. Регулярно проведение упражнений для глаз и физкультминуток эффективно снижает зрительное и статическое напряжение.

**Приложение № 6**

**Правила поведения и техника безопасности в компьютерном кабинете**

***Требования безопасности перед началом работы:***

1. Запрещено входить в кабинет в верхней одежде, головных уборах, с громоздкими предметами и едой  
2. Запрещено входить в кабинет в грязной обуви без сменной обуви  
3. Запрещается шуметь, громко разговаривать и отвлекать других учащихся  
4. Запрещено бегать и прыгать, самовольно передвигаться по кабинету  
5. Перед началом занятий все личные мобильные устройства учащихся (телефон, плеер и т.п.) должны быть выключены  
6. Разрешается работать только на том компьютере, который выделен на занятие  
7. Перед началом работы учащийся обязан осмотреть рабочее место и свой компьютер на предмет отсутствия видимых повреждений оборудования  
8. Запрещается выключать или включать оборудование без разрешения преподавателя  
9. Напряжение в сети кабинета включается и выключается только преподавателем

***Требования безопасности во время работы:***

1. С техникой обращаться бережно: не стучать по мониторам, не стучать мышкой о стол, не стучать по клавишам клавиатуры  
2. При возникновении неполадок: появлении изменений в функционировании аппаратуры, самопроизвольного её отключения необходимо немедленно прекратить работу и сообщить об этом преподавателю  
3. Не пытаться исправить неполадки в оборудовании самостоятельно  
4. Выполнять за компьютером только те действия, которые говорит преподаватель  
5. Контролировать расстояние до экрана и правильную осанку  
6. Не допускать работы на максимальной яркости экрана дисплея  
7. В случае возникновения нештатных ситуаций сохранять спокойствие и чётко следовать указаниям преподавателя.

***Запрещается:***

1. Эксплуатировать неисправную технику  
2. При включённом напряжении сети отключать, подключать кабели, соединяющие различные устройства компьютера  
3. Работать с открытыми кожухами устройств компьютера  
4. Касаться экрана дисплея, тыльной стороны дисплея, разъёмов, соединительных кабелей, токоведущих частей аппаратуры  
5. Касаться автоматов защиты, пускателей, устройств сигнализации   
6. Во время работы касаться труб, батарей   
7. Самостоятельно устранять неисправность работы клавиатуры   
8. Нажимать на клавиши с усилием или допускать резкие удары  
9. Пользоваться каким-либо предметом при нажатии на клавиши   
10. Передвигать системный блок, дисплей или стол, на котором они стоят  
11. Загромождать проходы в кабинете сумками, портфелями, стульями  
12. Брать сумки, портфели за рабочее место у компьютера  
13. Брать с собой в класс верхнюю одежду и загромождать ею кабинет  
14. Быстро передвигаться по кабинету  
15. Класть какие-либо предметы на системный блок, дисплей, клавиатуру.   
16. Работать грязными, влажными руками, во влажной одежде  
17. Работать при недостаточном освещении  
18. Работать за дисплеем дольше положенного времени

***Запрещается без разрешения преподавателя:***

1. Включать и выключать компьютер,  дисплей и другое оборудование  
2. Использовать различные носители информации (дискеты, диски, флешки)  
3. Подключать кабели, разъёмы и другую аппаратуру к компьютеру  
4. Брать со стола преподавателя дискеты, аппаратуру, документацию и другие предметы  
5. Пользоваться преподавательским компьютером.

***Требования безопасности по окончанию работы:***

1. По окончании работы дождаться пока преподаватель подойдёт и проверит состояние оборудования, сдать работу, если она выполнялась  
2. Медленно встать, собрать свои вещи и тихо выйти из класса, чтобы не мешать другим учащимся

***Ответственность за нарушение правил техники безопасности:***

При нарушении техники безопасности учащемуся будет объявлен выговор, взыскание вплоть до отстранения от работы за оборудованием.