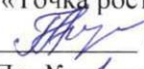


муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение

«Средняя общеобразовательная школа № 9»

станции Старопавловской

Центр образования цифрового и гуманитарного профилей «Точка роста»

Согласовано  
Руководитель Центра  
«Точка роста»  
 Г.Н. Бутенко  
Пр. № 1 от 29.08. 2022г.



Утверждаю:

Директор МБОУ «СОШ №9»

Старопавловской

В.А. Наседко

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА**  
**занятий дополнительного образования**  
**технической направленности**  
**«Игровой конструктор»**  
**для подготовительной группы детского сада**

**Составитель:**

*Цылюрик Наталья Анатольевна*

Принято на заседании  
педагогического совета

Пр.№ 1

от «30» августа 2022г.

## Пояснительная записка

Приобщение ребенка к компьютеру имеет ряд положительных сторон, как в плане развития его личности, так и для последующего применения информационно-коммуникационных технологий в учебной и познавательной деятельности в других предметах, жизни, а также непосредственно в рамках продолжения изучения информатики в школе. Полученные в результате обучения информатике в начальной школе знания, умения и навыки определяют дальнейшую информационную активность детей не только в учебной деятельности, но и в дальнейшей социализации ребенка, вхождении его в информационное общество.

Данная программа рассчитана на 34 часа и носит пропедевтический характер. Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться информатикой вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек.

Целесообразность начала изучения информатики в дошкольном возрасте обусловлена следующими факторами: во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом. Во-вторых, существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы. В-третьих, обучение учащихся работе на компьютере подготовит их к более успешному усвоению курса информатики в начальной школе и в старших классах.

Содержание программы разработано на основе программы «Информатика и ИКТ» автора А.В. Горячева/Образовательная система «Школа 2100» /Примерная основная образовательная программа/Книга2:Москва. Баласс.2011. Из авторской программы взят технологический компонент и модифицирован по часам.

№	Модуль	Количество часов по авторской программе
1	Модуль «Знакомство с компьютером»	2
2	Модуль «Создание рисунков»	3
3	Модуль «Создание мультфильмов и живых картинок»	4
4	Модуль «Создание проектов домов и квартир»	5
5	Модуль «Создание компьютерных игр»	4
6	Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)»	1
7	Модуль «Создание текстов»	4
8	Модуль «Создание печатных публикаций»	3
9	Модуль «Создание электронных публикаций»	4
10	Модуль «Поиск информации»	4
	Всего часов за год обучения	34

Содержание программы отобрано в соответствии с возможностями и способностями учащихся 6 – 7 лет. Сроки реализации программы: 1 год. Программа реализует техническое направление внеурочной деятельности. На реализацию программы отводится 1 час в неделю в детском саду. Программа рассчитана на год обучения.

## **Освоение программы направлено на достижение следующих целей:**

- овладение трудовыми умениями и навыками при работе на компьютере, опытом практической деятельности по созданию информационных объектов, полезных для человека и общества, способами планирования и организации созидательной деятельности на компьютере, умениями использовать компьютерную технику для работы с информацией;
- развитие мелкой моторики рук;
- развитие пространственного воображения, логического и визуального мышления;
- освоение знаний о роли информационной деятельности человека в преобразовании окружающего мира;
- формирование первоначальных представлений, в которых информационные технологии играют ведущую роль;
- воспитание интереса к информационной и коммуникационной деятельности;
- воспитание уважительного отношения к авторским правам;
- практическое применение сотрудничества в коллективной информационной деятельности.

**Назначение программы** – помочь детям узнать основные возможности компьютера и научиться ими пользоваться в повседневной жизни.

## **Задачи программы:**

### ***Обучающие:***

- Познакомить учащихся с основными компонентами устройства компьютера и принципами работы компьютерных сред для работы с информацией разного вида (текстами, изображениями, анимированными изображениями, схемами предметов, сочетаниями различных видов информации в одном информационном объекте);
- Сформировать элементарные навыки работы в текстовом и графическом редакторах.

### ***Развивающие:***

- Развивать познавательный интерес младших школьников.
- Развивать творческое воображение и образное мышление учащихся.
- Развивать умение работать с компьютерными программами и дополнительными источниками информации.

### ***Воспитывающие:***

- Воспитывать интерес к занятиям информатикой.
- Воспитывать культуру общения между учащимися.
- Формировать культуру безопасного труда при работе за компьютером.

### ***Коррекционно-развивающие задачи:***

- корректировать внимание (произвольное, произвольное, устойчивое, переключение внимания, увеличение объема внимания) путем выполнения практических заданий;
- коррекция и развитие связной устной речи (регулирующая функция, планирующая функция, анализирующая функция, орфоэпически правильное произношение, пополнение и обогащение пассивного и активного словарного запаса, диалогическая и монологическая речь);
- коррекция и развитие памяти (кратковременной, долговременной);
- коррекция и развитие зрительных восприятий;
- развитие слухового восприятия;
- коррекция и развитие тактильного восприятия;
- коррекция и развитие мелкой моторики кистей рук (формирование ручной умелости, развитие ритмичности, плавности движений, соразмерности движений);
- коррекция и развитие мыслительной деятельности (операций анализа и синтеза, выявление главной мысли, установление логических и причинно-следственных связей, планирующая функция мышления);
- коррекция и развитие личностных качеств учащихся, эмоционально-волевой сферы (навыков самоконтроля, усидчивости и выдержки, умение выражать свои чувства);

- Актуализация и развитие познавательных процессов и мыслительных операций с учетом уровня актуального развития учащихся;
- Создание условий для сохранения и укрепления здоровья учащихся, посредством внедрения современных здоровьесберегающих технологий;
- Содействие становлению и развитию личностных качеств и эмоционально-волевых особенностей учащихся, способствующих нормальному протеканию процесса обучения и воспитания и осуществлять их коррекцию;
- Развитие коммуникативных умений и навыков, необходимых для продуктивного взаимодействия с социумом;
- Создание условий для эффективной социально-психологической адаптации школьников к новым условиям жизни, помощь в решении проблем социального взаимодействия, улучшение климата межличностных взаимоотношений.

### ***Описание ценностных ориентиров содержания курса***

Обучение творческому применению осваиваемых информационных и коммуникационных технологий позволяет развивать широкие познавательные интересы и инициативу учащихся, стремление к творчеству, отношение к труду и творчеству как к состоянию нормального человеческого существования, ощущение доступности обновления своих компетенций.

Заложенный в основу изучения новых технологий выбор из предлагаемых жизненных ситуаций или возможность придумывать свою тематику жизненных ситуаций, завершающиеся созданием творческих работ с применением изучаемой технологии позволяет ориентировать учащихся на формирование:

- основ гражданской идентичности на базе чувства сопричастности и гордости за свою Родину, народ и историю,
- ценностей семьи и общества и их уважение,
- чувства прекрасного и эстетических чувств,
- способности к организации своей учебной деятельности,
- самоуважения и эмоционально-положительного отношения к себе,
- целеустремленности и настойчивости в достижении целей,
- готовности к сотрудничеству и помощи тем, кто в ней нуждается.

### **Результаты освоения программы**

#### ***Личностные результаты***

К личностным результатам освоения информационных и коммуникационных технологий как инструмента в учёбе и повседневной жизни можно отнести:

- критическое отношение к информации и избирательность её восприятия;
- уважение к информации о частной жизни и информационным результатам других людей;
- осмысление мотивов своих действий при выполнении заданий с жизненными ситуациями;
- начало профессионального самоопределения, ознакомление с миром профессий, связанных с информационными и коммуникационными технологиями.

#### ***Метапредметные результаты***

***Регулятивные*** универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;

- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

**Познавательные** универсальные учебные действия:

- поиск информации в индивидуальных информационных архивах учащегося, информационной среде образовательного учреждения, в федеральных хранилищах информационных образовательных ресурсов;
- использование средств информационных и коммуникационных технологий для решения коммуникативных, познавательных и творческих задач.

**Коммуникативные** универсальные учебные действия:

- создание гипермедиасообщений, включающих текст, набираемый на клавиатуре, цифровые данные, неподвижные и движущиеся, записанные и созданные изображения и звуки, ссылки между элементами сообщения;
- подготовка выступления с аудиовизуальной поддержкой.

## **Предметные результаты**

### **1. Модуль «Знакомство с компьютером».**

В результате изучения данного модуля учащиеся должны знать:

- ✓ как правильно и безопасно вести себя в компьютерном классе;
- ✓ для чего нужны основные устройства компьютера;

уметь:

- ✓ пользоваться мышью и клавиатурой;
- ✓ запускать компьютерные программы и завершать работу с ними.

### **2. Модуль «Создание рисунков».**

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

- выполнять основные операции при рисовании с помощью одной из компьютерных программ;
- сохранять созданные рисунки и вносить в них изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать рисунок, предназначенный для какой-либо цели, и создавать его при помощи компьютера.

### **3. Модуль «Создание мультфильмов и «живых» картинок».**

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

- ✓ выполнять основные операции при создании движущихся изображений с помощью одной из программ;
- ✓ сохранять созданные движущиеся изображения и вносить в них изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать движущиеся изображения и создавать их при помощи компьютера.

### **4. Модуль «Создание проектов домов и квартир».**

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

- ✓ выполнять основные операции при проектировании домов квартир с помощью одной из компьютерных программ;
- ✓ сохранять созданный проект и вносить в него изменения.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться придумывать проект дома или квартиры и создавать его при помощи компьютера.

### **5. Модуль «Создание компьютерных игр».**

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

- ✓ выполнять основные операции при создании компьютерных игр с помощью одной из программ;
- ✓ сохранять созданные игры и вносить в них изменения.

При выполнении проектных заданий ребята будут учиться придумывать компьютерную игру и создавать ее при помощи компьютера.

### **6. Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)».**

В результате изучения данного модуля учащиеся должны знать:

- ✓ что такое полное имя файла;

уметь:

- ✓ создавать папки (каталоги);
- ✓ удалять файлы и папки (каталоги);
- ✓ копировать файлы и папки (каталоги);
- ✓ перемещать файлы и папки (каталоги).

#### **7. Модуль «Создание текстов».**

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

- ✓ набирать текст на клавиатуре;
- ✓ сохранять набранные тексты, открывать ранее сохраненные текстовые документы и редактировать их;
- ✓ копировать, вставлять и удалять фрагменты текста;
- ✓ устанавливать шрифт текста, цвет, размер и начертание букв.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться:

- ✓ подбирать подходящее шрифтовое оформление для разных частей текстового документа;
- ✓ составлять тексты при помощи компьютера, используя разное шрифтовое оформление.

#### **8. Модуль «Создание печатных публикаций».**

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

- ✓ вставлять изображения в печатную публикацию;
- ✓ создавать схемы и включать их в печатную публикацию;
- ✓ создавать таблицы и включать их в печатную публикацию.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться:

- ✓ красиво оформлять печатные публикации, применяя рисунки, фотографии, схемы и таблицы;
- ✓ составлять печатные публикации при помощи компьютера.

#### **9. Модуль «Поиск информации».**

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

- ✓ искать, находить и сохранять тексты, найденные с помощью поисковых систем;
- ✓ искать, находить и сохранять изображения, найденные с помощью поисковых систем.

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться искать и находить нужную информацию и использовать ее, например, при создании печатных или электронных публикаций.

### **Содержание курса**

Приводится помодульное тематическое планирование с условием использования конкретных компьютерных программ. Перечень операций, осваиваемых школьниками в других компьютерных программах, может отличаться от изложенного в данном планировании.

<b>Тема</b>	<b>Число часов</b>	<b>Основные виды учебной деятельности учащихся</b>
<i><b>Модуль «Знакомство с компьютером»</b></i>		
Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	2	<u>Искать</u> сходство и различия в материальных и информационных технологиях. <u>Рассуждать</u> об изменении в жизни людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера. <u>Сводить</u> в таблицу устройства для ввода и вывода информации разного вида. <u>Выполнять</u> заданные действия с мышью и клавиатурой. <u>Запускать</u> программы, выполнять в них действия и <u>завершать</u> работу программ.
<i><b>Модуль «Создание рисунков»</b></i>		
Компьютерная графика. Примеры	3	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для

<p>графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.</p>		<p>выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Сравнивать</u> панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, рисование точек, прямых и кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом, сохранение и редактирование рисунков). <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>
<p><b><i>Модуль «Создание мультфильмов и живых картинок»</i></b></p>		
<p>Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.</p>	<p>4</p>	<p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выбор фона, предметов, персонажей, анимация персонажей, создание титров, сохранение и редактирование мультфильмов). <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>
<p><b><i>Модуль «Создание проектов домов и квартир»</i></b></p>		
<p>Проектирование. Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура. Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.</p>	<p>5</p>	<p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Сравнивать</u> панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, обзор и осмотр проектов, создание стен, окон и дверей, установка бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей, сохранение и редактирование проектов домов или квартир). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>
<p><b><i>Модуль «Создание компьютерных игр»</i></b></p>		
<p>Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий при создании игр. Примеры программ для создания компьютерных игр. Основные операции при конструировании игр: создание или выбор</p>	<p>4</p>	<p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии</p>

фона, карты или поля, выбор и размещение предметов и персонажей. Другие операции.		(например, выбор фона, мест старта и финиша главного персонажа, выбор набора противников, препятствий и бонусов и мест их расположения, сохранение и редактирование игр). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.
<b>Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)»</b>		
Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок (каталогов), копирование файлов и папок (каталогов), перемещение файлов и папок (каталогов), удаление файлов и папок (каталогов). Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами).	1	<u>Создавать</u> папки (каталоги). <u>Удалять</u> , <u>копировать</u> и <u>перемещать</u> файлы и папки (каталоги).
<b>Модуль «Создание текстов»</b>		
Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажёров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.	4	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, набор текста, перемещение курсора, вырезание, копирование и вставка текста, выбор шрифта, размера и начертания символов, организация текста, сохранение и редактирование текстовых документов). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.
<b>Модуль «Создание печатных публикаций»</b>		
Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Текстовые редакторы. Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем. Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях. Некоторые виды схем: схемы отношений; схемы, отражающие расположение и соединение предметов; схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий. Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.	3	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, дополнение текстов иллюстрациями, схемами, таблицами, сохранение и редактирование печатных публикаций). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.
<b>Модуль «Создание электронных публикаций»</b>		



<p>Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет. Примеры программ для создания электронных публикаций. Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронные публикации. Вставка анимации и видео в электронные публикации. Порядок действий при создании электронной публикации. Подготовка презентаций.</p>	4	<p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, добавление в тексты с иллюстрациями, схемами и таблицами гиперссылок, звуков, музыки, анимации, видео, сохранение и редактирование электронных публикаций). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>
<b>Модуль «Поиск информации»</b>		
<p>Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD («си-ди») или DVD («ди-ви-ди»), сеть Интернет, постоянная память компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.</p>	4	<p><u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выполнение запросов по ключевым словам, выбор подходящей информации из результатов поиска, сохранение найденных и выбранных текстов и изображений). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.</p>

## Тематическое планирование

№	Тема	Кол-во часов
	<i>Модуль «Знакомство с компьютером»</i>	2
1	Правила поведения и ТБ в компьютерном классе. Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе.	1
2	Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система.	1
	<i>Модуль «Создание рисунков»</i>	3
3	Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора.	1
4	Рисование фигур. Заливка цветом. Сохранение и редактирование рисунков.	1
5	Итоговая творческая работа (рисунок)	1

№	Тема	Кол-во часов
	<i>Модуль «Создание мультфильмов и «живых» картинок.</i>	4
6	Правила поведения и ТБ в компьютерном классе. Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации:	1
7	Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Покадровая рисованная анимация.	1
8	Примеры программ для создания анимации. Рабочий стол Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма	1
9	Итоговая творческая работа (мультфильм)	1
	<i>Модуль «Создание проектов домов и квартир».</i>	5
10	Проектирование. Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура.	1
11- 12	Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей	2
13- 14	Итоговая творческая работа (проект дома, квартиры)	2
	<i>Модуль «Создание компьютерных игр».</i>	4
15	Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий при создании игр. Примеры программ для создания компьютерных игр.	1
16- 17	<i>Основные операции при конструировании игр:</i> создание или выбор фона карты или поля выбор и размещение предметов и персонажей. Сохранение и редактирование игр.	2
18	Итоговая творческая работа (Компьютерная игра)	1

№	Тема	Кол-во часов
	<b><i>Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)».</i></b>	1
19	Файлы и действия над ними. Папки (каталоги) и действия над ними.	1
	<b><i>Модуль «Создание текстов».</i></b>	4
20	Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажеров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма.	1
21- 22	Клавиатурные тренажеры. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Компьютерное письмо. Оформление текста.	2
23	Итоговая творческая работа (создание текста - сочинение)	1
	<b><i>Модуль «Создание печатных публикаций».</i></b>	3
24	Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Текстовые редакторы. Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем.	1
25	Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях. Схемы отношений; схемы, отражающие расположение и соединение предметов; схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий. Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.	1
26	Итоговая творческая работа (печатная публикация)	1
	<b><i>Модуль «Создание электронных публикаций».</i></b>	4
27	Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет. Примеры программ для создания электронных публикаций.	1
28	Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронной публикации. Вставка анимации и видео в электронные публикации. Порядок действий при создании электронной публикации.	1
29	Подготовка презентаций.	1
30	Итоговая творческая работа (электронная публикация).	1
	<b><i>Модуль «Поиск информации».</i></b>	4
31	Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD или DVD, сеть Интернет, постоянная память компьютера.	1
32	<i>Способы компьютерного поиска информации:</i> просмотр подобранной о теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем.	1
33	Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запроса на поиск	1

	информации. Сохраненные результаты поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.	
34	Итоговая творческая работа (поиск информации)	1

### Методическое обеспечение программы.

Компьютерную поддержку рекомендуется осуществлять на протяжении всего обучения в соответствии с планированием курса с помощью электронных средств учебного назначения, таких как:

1. клавиатурные тренажеры с регулируемой скоростью работы;
2. компьютерные раскраски и геометрические конструкторы;
3. компьютерные мозаики;
4. графический редактор Tuxpaint, Paint,
5. конструктор мультфильмов «Мульти-пульти»,
6. дизайнер интерьеров «FloorPlan 3D».

### Методы обучения.

- ✓ Использование литературы по данным направлениям
- ✓ Использование словесных методов – объяснения материала, беседа.
- ✓ Использование наглядных методов – демонстрация материала, презентации
- ✓ Методы практической работы на компьютерах индивидуально.

### Материально-техническое обеспечение

Для работы в компьютерном классе на занятиях используется следующее оборудование:

- мультимедийный проектор,
- принтер,
- сканер,
- акустические колонки,
- персональный компьютер,
- нед-буки ученические.

### Перечень учебно-методических средств обучения.

#### Учебно-методическая литература для ученика

1. А.В.Горячев, «Информатика и ИКТ»(Мой инструмент компьютер»). Учебники для 3, 4 класса;

#### Учебно-методическая литература для учителя

1. А.В.Горячев, «Информатика и ИКТ»(Мой инструмент компьютер»). Учебники для 3, 4 класса;
2. А.В.Горячев, Е.М.Островская , Конструктор игр. Справочник-практикум для 3,4 класса;
3. А.В.Горячев, Е.М.Островская , Графический редактор «TUXPAINT” . Справочник-практикум для 3 класса;
4. А.В.Горячев, Е.М.Островская , Конструктор мультфильмов. Справочник-практикум для школьников 3 класса;
5. А.В.Горячев, Дизайнер интерьеров «FloorPlan 3D”. Справочник-практикум для школьников