

Муниципальное казенное общеобразовательное учреждение
Игжейская средняя общеобразовательная школа

«Рассмотрено»

на школьном методическом объединении
классных руководителей
протокол № 1
от «30» августа 2023 г.

«Утверждено»

директор МКОУ Игжейская СОШ
А.В. Мясникова *Мясн*
Приказ № 44/А от «25» августа 2023 г.



Дополнительная общеобразовательная программа

«Занимательная информатика»

Направление: интеллектуальное

Срок реализации – 1 год

Программу составила:

учитель информатики

Березовская И.В.

2023-2024 учебный год

Структура рабочей программы

1. Пояснительная записка.
2. Общая характеристика программы.
3. Формирование универсальных учебных действий
4. Содержание программы.

Программа включает в себя практическое освоение техники работы и обработки графической информации, поможет научить детей работать с инструментами графического редактора Paint.

Пояснительная записка.

Актуальность программы.

В принятой Министерством образования РФ «Концепции о модификации образования» отмечено, что современные тенденции требуют более раннего внедрения изучения компьютеров и компьютерных технологий в учебный процесс.

На сегодняшний день компьютерная грамотность нужна любому современному человеку, компьютер используется в самых разных областях: обучение, развлечение, работа, общение и т.д. Чтобы приобрести навыки работы на компьютере, необходимы начальные, базовые знания. Без них любой пользователь персонального компьютера будет чувствовать себя неуверенно, пытаться выполнять действия наугад. Работа такого пользователя очень часто является непродуктивной и приводит к ошибкам.

Ребенок в современном информационном обществе должен уметь работать на компьютере, находить нужную информацию в различных информационных источниках (электронных энциклопедиях, Интернете), обрабатывать ее и использовать приобретенные знания и навыки в жизни.

Учащиеся младших классов выражают большой интерес к работе на компьютере и обладают психологической готовностью к активной встрече с ним. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования.

Работа с **компьютерной графикой** – одно из самых популярных направлений использования персонального компьютера. Диапазон применения компьютерной графики весьма широк – от создания простых рисунков до телевизионной рекламы и спецэффектов в кино, компьютерного проектирования в машиностроении и фундаментальных научных исследований. Работа в графическом редакторе выявляет уровень развития образного мышления и помогает его совершенствованию. Графические редакторы позволяют легко строить сложные геометрические объекты, изучать их преобразования (растяжение, сжатие, сдвиг, поворот, отображение), строить произвольные проекции. Все это способствует развитию у обучаемых пространственного воображения. Универсальность современных графических редакторов делает их вполне уместными для компьютерного проектирования в различных жизненных ситуациях.

Для подготовки каждого, на первый взгляд простого рисунка в среде графического редактора *Paint* учащийся должен овладеть основными навыками работы в графическом редакторе, разработать алгоритм “вырисовывания” предложенного рисунка. После выполнения задания ведется групповое обсуждение, при котором каждый учащийся сможет дополнить свои знания, будут предотвращены ошибки, оказана помощь слабым ученикам. Завершительным этапом становится защита проекта (оценивание внешнего вида проектной работы, уровня творчества), выделение лучших работ, подведение итогов выполнения проекта.

При обучении детей работе с **графическим редактором Paint**, я предлагаю следующие задания: оговаривается тема рисунка, который они должны создать, проговариваются приемы, инструменты для проведения работы.

Планирование внеурочной деятельности составлено в соответствии с ФГОС НОО и предполагает работу учащихся в объединении по направлению общеинтеллектуальное «Информатика для малышей» - работа в текстовом редакторе Paint

Характеристика программы.

Программа «Занимательная информатика» рассчитана на детей младшего школьного возраста, , включает в себя практическое освоение техники работы и обработки графической информации.

Программа составлена с учетом санитарно-гигиенических требований, возрастных особенностей учащихся младшего школьного возраста и рассчитана на работу в учебном компьютерном классе, в котором должно быть 10-12 учебных мест и одно рабочее место – для преподавателя.

Занятия проводятся по 1 часу в неделю в течение года. Во время занятия обязательными являются физкультурные минутки, гимнастика для глаз. Занятия проводятся в нетрадиционной форме с использованием разнообразных дидактических игр.

Срок освоения программы – 2023-2024 учебный год.

Объем курса – 34 часа.

Структура курса предполагает изучение теоретического материала, который осваивается на курсовых занятиях, и проведение практических занятий на ПК с целью применения на практике полученных теоретических знаний.

Учебный курс разделен на две части: работа в графическом редакторе PAINT и текстовом редакторе Word.

Предлагаемые задания в графическом редакторе PAINT составляются таким образом, чтобы учащиеся овладели умением создавать собственные рисунки, иллюстрации к произведениям, осуществлять правку изображений. Любой рисунок, созданный «вручную», всегда вызывает большой интерес.

Задания подбираются в соответствии с определенными критериями. Задания должны быть содержательными, практически значимыми, интересными для ученика; они должны способствовать развитию пространственного воображения, активизации творческих способностей; заданиям должно быть найдено применение при подготовке документов.

Использование компьютерной технологии и работа в текстовом редакторе дает ребенку уникальное преимущество: он может редактировать целостный текст, а не вырванные из него фрагменты, постоянно анализируя, насколько улучшается его сочинение под влиянием каждого внесенного изменения. Традиционно используемые в обучении средства редактирования текста (переписывание и работа над ошибками) не дают ребенку такой возможности. Таким образом, третий аргумент состоит в том, что благодаря компьютерной технологии открывается столь необходимая детям возможность редактировать целостный текст в любом аспекте (по смыслу, структуре, лексико-грамматическому оформлению, стилю и др.). Особенно важно, что применение компьютерной технологии позволяет совершенствовать необходимые для построения текста действия и операции, подчиняя их смысловой работе над текстом.

Ожидаемый результат:

По окончании обучения учащиеся должны демонстрировать сформированные умения и навыки работы на компьютере и применять их в практической деятельности и повседневной жизни.

Умение самостоятельно осуществлять творческие проекты в графическом редакторе PAINT.

Развитие мышления и творческого воображения;

Эстетическое воспитание учащихся;

Развитие навыков работы в текстовом редакторе.

Овладение навыков набора компьютерного текста.

Поддержка мотивации маленьких школьников к совершенствованию своей письменной речи.

При разработке курса учитывались следующие аспекты.

Различный уровень подготовки школьников по информатике и изобразительной грамоте.

Психологические особенности младшего школьного возраста

Специфические возможности и особенности компьютерной программы – простой, наглядный, доступный для первоначального этапа обучения графический редактор PAINT for Windows.

Соблюдение общепринятых дидактических принципов – систематичность и последовательность, наглядность и доступность в обучении.

Методы обучения.

Самостоятельная индивидуальная работа.

Групповая работа.

Проектная работа.

Цель программы:

Целью создания настоящего курса является формирование художественной культуры младшего школьника, развитие умения редактирования, набора текстов на компьютере и последующее использование этого умения в процессе развития письменной речи, а так же составление рисунков, грамот, буклетов.

Задачи программы:

- Формировать общеучебные и общекультурные навыки работы с информацией (*формирование умений грамотно пользоваться источниками информации, правильно организовать информационный процесс*)
- Углубить первоначальные знания и навыки использования компьютера для основной учебной деятельности
- Научить учащихся работать с программами PAINT и Word
- Познакомить учащихся со спецификой рисования на экране компьютера
- Овладение навыков набора компьютерного текста
- Поддержка мотивации маленьких школьников к совершенствованию своей письменной речи
- Научить сочетать шрифтовой элемент композиции с декоративным, передавать настроение с помощью средств художественной выразительности
- Помочь учащимся преодолеть растерянность перед инструментами редактора

Критерии и нормы оценки знаний и умений достижений планируемых результатов

Форма подведения итогов – игры, соревнования, конкурсы.

Способы контроля: устный опрос, контрольная работа; проверка самостоятельной работы, игры.

Система оценивания – безотметочная. Используется только словесная оценка достижений учащихся.

Критерии оценивания рисунка

Критерии оценивания	Баллы:	Интерпретация результата
<i>Соответствие названия (темы) и содержания рисунка</i>	0 – рисунок не удовлетворяет данному критерию	10-12 баллов – работа выполнена отлично;
<i>Оригинальность замысла</i>	1 – рисунок частично удовлетворяет данному критерию	7-9 баллов – работа выполнена хорошо;
<i>Выбор цветовой гаммы</i>	2 – рисунок статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию	6 баллов – работа выполнена удовлетворительно;
<i>Максимальное использование возможностей программы Paint</i>	2 – рисунок статьи в полной мере удовлетворяет данному критерию	менее 6 баллов – рисунок нужно доработать.
<i>Раскрытие темы (наполнение содержанием)</i>	Максимальное количество баллов: 12	
<i>Соблюдение сроков работы над проектом</i>		

Критерии оценивания работ выполненных средствами текстового редактора MS WORD

Критерии оценивания	Интерпретация результата
<p><i>Установка ориентации листа в соответствии с заданием</i></p> <p><i>Наличие рисунка (скопированного из памяти ПК или созданного с помощью графического редактора Paint)</i></p> <p><i>Наличие текста (согласно тематике)</i></p> <p><i>Использование элементов композиции и цветового оформления</i></p> <p><i>Использование эффективных с точки зрения восприятия документа элементов: автофигур, надписей и др.</i></p> <p><i>Наличие элементов оформления документа путем форматирования шрифта, картинки, вставки рамки, добавления фона, использования эффектов, например, анимации текста.</i></p>	<p>Оценка «отлично» – выполнены все требования к выполнению работы, проявлено творчество в работе.</p> <p>Оценка «хорошо» – документ создан в полном соответствии с требованиями, возможны недочеты в оформлении документа.</p> <p>Оценка «удовлетворительно» – допущены существенные погрешности в оформлении документа, или не выдержаны некоторые существенные требования, отсутствует творческое мышление.</p> <p>Оценка «неудовлетворительно» – не выдержано большинство требований к работе, отсутствуют знания и умения по созданию и оформлению текстового документа.</p>

Планируемые результаты освоения обучающимися программы внеурочной деятельности

Требования к уровню подготовки обучающихся

На конец обучения мы можем говорить только о начале формирования результатов освоения программы по курсу «Занимательная информатика». В связи с этим можно выделить основные направления работы учителя по начальному формированию универсальных учебных действий.

Личностные результаты

У обучающегося будут сформированы	Обучающийся получит возможность для формирования
<i>Внутренняя позиция школьника</i>	
<i>внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»</i>	<i>внутренней позиции школьника на уровне положительного отношения к школе, понимания необходимости обучения, выраженного в преобладании учебно-познавательных мотивов и предпочтений социального способа оценки знаний</i>
<i>Широкие познавательные интересы, инициатива и любознательность, мотивы познания и творчества; готовность и способность к саморазвитию и реализации творческого потенциала в духовной и предметно-продуктивной деятельности за счет развития их образного, алгоритмического и логического мышления</i>	
<i>Интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни</i>	

Основы информационного мировоззрения – научного взгляда на область информационных процессов в живой природе, обществе, технике как одну из важнейших областей современной действительности

Способность к избирательному отношению к получаемой информации за счет умений ее анализа и критичного оценивания; ответственное отношение к информации с учетом правовых и этических аспектов ее распространения

Способность и готовность к принятию ценностей здорового образа жизни за счет знания основных гигиенических, эргономических и технических условий безопасной эксплуатации средств ИКТ

Метапредметные

Познавательные универсальные действия

Выпускник научится	Выпускник получит возможность научиться
<i>Умение анализировать объекты с целью выделения признаков</i>	
<i>анализировать объекты с выделением существенных и несущественных признаков</i>	
<i>Умение выбрать основание для сравнения объектов</i>	
<i>сравнивает по заданным критериям два три объекта, выделяя два-три существенных признака</i>	<i>осуществлять сравнение, самостоятельно выбирая основания и критерии</i>
<i>Умение выбрать основание для классификации объектов</i>	
<i>проводит классификацию по заданным критериям</i>	<i>осуществлять классификацию самостоятельно выбирая критерии</i>
<i>Умение доказать свою точку зрения</i>	
<i>строить рассуждения в форме связи простых суждений об объекте, свойствах, связях</i>	<i>строить логические рассуждения, включающие установление причинно-следственных связей</i>
<i>Умение определять последовательность событий</i>	
<i>устанавливать последовательность событий</i>	<i>устанавливать последовательность событий, выявлять недостающие элементы</i>
<i>Умение определять последовательность действий</i>	
<i>определять последовательность выполнения действий, составлять простейшую инструкцию из двух-трех шагов</i>	<i>определять последовательность выполнения действий, составлять инструкцию (алгоритм) к выполненному действию</i>
<i>Умение использовать знаково-символические средства</i>	
<i>использовать знаково-символические средства, в том числе модели и схемы для решения задач</i>	<i>создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач</i>
<i>Умение кодировать и декодировать информацию</i>	
<i>кодировать и декодировать предложенную информацию</i>	<i>кодировать и декодировать свою информацию</i>
<i>Умение понимать информацию, представленную в неявном виде</i>	
<i>понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию).</i>	<i>понимать информацию, представленную в неявном виде (выделяет общий признак группы элементов, характеризует явление по его описанию) и самостоятельно представлять информацию в неявном виде.</i>

Регулятивные универсальные действия

<i>Выпускник научится</i>	<i>Выпускник получит возможность научиться</i>
<i>Умение принимать и сохранять учебную цель и задачи</i>	
<i>Принимать и сохранять учебные цели и задачи</i>	<i>в сотрудничестве с учителем ставить новые учебные задачи</i>
<i>Умение контролировать свои действия</i>	
<i>осуществлять контроль при наличии эталона</i>	<i>Осуществлять контроль на уровне произвольного внимания</i>
<i>Умения планировать свои действия</i>	
<i>планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации</i>	<i>планировать и выполнять свои действия в соответствии с поставленной задачей и условиями ее реализации в новом учебном материале</i>
<i>Умения оценивать свои действия</i>	
<i>оценивать правильность выполнения действия на уровне ретроспективной оценки</i>	<i>самостоятельно адекватно оценивать правильность выполнения действия и вносить необходимые коррективы в исполнение как по ходу его реализации, так и в конце действия</i>

Коммуникативные универсальные действия

<i>Выпускник научится</i>	<i>Выпускник получит возможность научиться</i>
<i>Умение объяснить свой выбор</i>	
<i>строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора</i>	<i>строить понятные для партнера высказывания при объяснении своего выбора и отвечать на поставленные вопросы</i>
<i>Умение задавать вопросы</i>	
<i>формулировать вопросы</i>	<i>формулировать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером</i>

Предметные результаты

Предметными результатами освоения программы «Занимательная информатика» являются следующие знания и умения:

Знать:

правила поведения при работе с компьютером

основные устройства компьютера

понятие файла

владение понятиями «равно», «не равно», «больше», «меньше», «вверх», «вниз», «вправо», «влево», «действия предметов», «возрастание», «убывание», «множество», «симметрия»

название цветов, форм и размеров предметов

понятие фрагмента рисунка

точные способы построения геометрических фигур

основные способы работы с информацией в программе Paint, Word.

Уметь:

уверенно и легко владеть компьютером

делать выбор в режиме «меню» и управлять объектами на экране монитора

использовать клавиатуру и мышь при работе с прикладными программами

вставлять картинки из файлов

создавать рисунки в графическом редакторе Paint

создавать текстовые документы, печатать текст и редактировать

вставлять рисунки, объект WordArt

видеть ошибки и уметь их исправлять.

Учащиеся должны уметь использовать приобретенные знания и умения в учебной деятельности и повседневной жизни:

готовить сообщения с использованием различных источников информации: книг, прессы, радио, телевидения, устных сообщений и др.

применять точную и понятную инструкцию при решении учебных задач и в повседневной жизни

придерживаться этических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютером

уметь давать полные ответы и аргументировать свои выводы.

Направление	Название объединения	Количество групп	Количество детей			Часы в неделю	ФИО руководителя детского объединения
			1 группа	2 группа	всего учеников		
Интеллектуальное	Кружок «Занимательная информатика»	1	10	-	10	1	Березовская И.В.
Итого		1	10	-	10	34	

Расписание занятий кружка

№	Название кружка	Контингент учащихся	День недели	Время проведения кружка	Руководитель
1	«Занимательная информатика»	1 - 4 классы	вторник	15.00 – 16.40	Березовская Ирина Владимировна

Тематическое планирование программы

№ п/п	Тема	Кол-во часов	Основное содержание	Результаты обучения		
				Предметные	Метапредметные	Личностные
1.	Правила техники безопасности	1	Пожарная безопасность, охрана труда, санитарные правила, правила поведения в кабинете.	Формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютером.	Придерживаться эстетических правил и норм, применяемых при работе с информацией, применять правила безопасного поведения при работе с компьютером	Внутренняя позиция школьника на уровне положительного отношения к школе, ориентации на содержательные моменты школьной действительности и принятия образца «хорошего ученика»
2.	Компьютерная помощница - мышь	1	Знать элементы рабочего стола. Уметь перемещать объекты оперировать с окнами. Иметь представление о структуре главного меню. Уметь запускать и закрывать программы и приложения.	Начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий; Анализ информации; Передача информации (устным, письменным, цифровым способами); Самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель	Начальные навыки умения формулировать и удерживать учебную задачу; Умение выполнять учебные действия в устной форме; Использовать речь для регуляции своего действия;	Внутренняя позиция школьника на основе положительного отношения к школе; Положительная мотивация и познавательный интерес к изучению данной темы; Начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;
3.	Меню: возможность выбора.	1				
4.	Клавиатура - инструмент писателя.	1				
5. 6.	Действия с фрагментом текста.	2				

7.	Графический редактор. Назначение и основные возможности графического редактора Paint.	1	Иметь представление о компьютерной графике: графическом изображении, рисунке. Знать алгоритм запуска графического редактора Paint. Ориентироваться в интерфейсе программы Paint.	Начало формирования навыка поиска необходимой информации для выполнения учебных заданий; Обработка информации; Установление аналогий;	Ставить новые учебные задачи в сотрудничестве с учителем; Умение выполнять учебные действия в устной форме; Использовать речь для регуляции своего действия;	Положительная мотивация и познавательный интерес к изучению темы «Графический редактор» Начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;
8.	Диалоговое окно. Атрибуты Paint	1	Учащиеся должны знать элементы окна Paint. Назначение кнопок на панели инструментов.	Выбирать действия в соответствии с поставленной задачей и условиями её реализации; Умение выполнять учебные действия в устной форме; Выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;	Самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель.	Положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Графический редактор Paint». Начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях.
9.	Создание графических примитивов в Paint	1	Учащиеся должны уметь пользоваться кнопками на панели инструментов, создавать элементарные рисунки, сохранять и открывать документ.			
10.	Монтаж рисунка из объектов	1	Учащиеся должны иметь представление об основных приемах работы с объектами.	Умение выполнять учебные действия в устной форме; Использовать речь для регуляции своего действия; Выделять и формулировать то, что уже усвоено и что еще нужно усвоить, определять качество и уровня усвоения;	Самостоятельно выделять и формулировать познавательную цель.	Положительная мотивация и познавательный интерес к изучению курса «Графический редактор Paint». Начальные навыки сотрудничества в разных ситуациях;
11. 12.	Проект. (Создание проектов на тему:	2	Простейший графический редактор Paint, инструменты	Развитие основных навыков и умений	Формирование алгоритмического мышления, умения создавать	Поиск и выделение необходимой информации;

	«Времена года», «Моя семья», «Моя школа», «Моя страна»)		создания простейших графических объектов. Исправление ошибок и внесение изменений. Работа с фрагментами: удаление, перемещение, копирование. Преобразование фрагментов.	использования инструментов графического редактора Paint.	информационные модели объектов, применять начальные навыки по использованию компьютера для решения задач, самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.	выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды
13.	Шрифт. Виды шрифтов.	1	Графический редактор Paint, Работа с фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе.	Развитие умений использования инструментов графического редактора Paint.	Развитие умения создавать информационные модели объектов.	Формирование критического отношения к информации, навыков создания и поддержки индивидуальной информационной среды.
14. 15.	Проект. Книжная графика.(поздравительная открытка, обложка книги, календарь)	2	Графический редактор Paint, Работа с фрагментами. Создание надписей в графическом редакторе.	Развитие основных навыков и умений использования инструментов графического редактора Paint.	Формирование алгоритмического мышления, умения создавать информационные модели объектов, применять начальные навыки по использованию компьютера для решения задач, самостоятельное создание способов решения проблем творческого и поискового характера.	Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности за качество личной информационной среды
16. 17.	Декоративное рисование. Повторение и закрепление пройденного материала.	2	Простейший графический редактор Paint, инструменты создания простейших графических объектов.			
18. 19.	Компьютер в жизни человека.	2	Основные устройства компьютера и технические средства, с помощью которых может быть реализован	Формирование представления о компьютере как универсальном устройстве обработки информации.	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. Организация компьютерного рабочего стола. Примеры	Положительное отношение к процессу познания. Формирование понятия связи различных явлений, процессов, объектов с информационной

			ввод информации (текста, звука, изображения) в компьютер.		применения ПК в различных отраслях.	деятельностью человека; актуализация сведений из личного жизненного опыта информационной деятельности; формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ
20.	Знакомство с текстовым редактором Word.	1	Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста.	Определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов. Создавать несложные текстовые документы на родном языке. Оформлять текст в соответствии с заданными требованиями.	Формирование алгоритмического мышления. Умение выделять информационный аспект задачи. Умение создавать информационные модели; преобразовывать одни формы представления в другие.	Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
21. 22. 23. 24.	Работа с клавиатурным тренажером.	4	Вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры, мыши и других технических средств.	Осуществлять планирование деятельности по решению информационных задач. Создавать, форматировать и заполнять данными таблицы.	Умение применять начальные навыки по использованию компьютера для решения простых информационных учебных задач. Развивают логическое и композиционное мышления, художественный вкус, графическое умение.	Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
25.	Меню «Файл»	1	Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Вставка геометрических фигур.	Формирование умений и навыков набора текста на клавиатуре: строчные буквы, заглавные, смешанный вариант. Освоение азов слепого метода печати десятью	Способствовать расширению кругозора учащихся, повышению их интеллекта, оценивать и корректировать свою деятельность. контролировать уровень сформированности навыков набора текстовой	Поиск и выделение необходимой информации; выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий, формирование чувства ответственности за
26.	Меню «Главная» Редактирование текста.	1				
27. 28.	Набор текста.	2				

				пальцами.	информации с клавиатуры.	качество личной информационной среды, формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
29.	Меню «Вставка» Создание пригласительной открытки.	1	Обучение вставке графических объектов (геометрических фигур) в текст. Грамотное управление текстовым процессором.	Определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов.	Расширение кругозора учащихся, повышению их интеллекта. Организация компьютерного рабочего стола. Примеры применения ПК в различных отраслях.	Интерес к информатике и ИКТ, стремление использовать полученные знания в процессе обучения другим предметам и в жизни.
30.	Оформление реферата.	1	Правила ввода и удаления символов. Создание отступов, колонок. Изменение начертания и цвета текста. Форматирование текста.	Определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов. Создавать несложные текстовые документы на родном языке. Оформлять текст в соответствии с заданными требованиями.	Формирование алгоритмического мышления. Умение выделять информационный аспект задачи. Умение создавать информационные модели; преобразовывать одни формы представления в другие.	Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
31. 32.	Создание компьютерного рисунка в текстовом редакторе.	2	Обучение вставке графических объектов (геометрических фигур) в текст. Грамотное управление текстовым процессором.	Определять инструменты текстового редактора для выполнения базовых операций по созданию текстовых документов. Создавать несложные текстовые документы на родном языке. Оформлять текст в соответствии с заданными требованиями.	Формирование алгоритмического мышления. Умение выделять информационный аспект задачи. Умение создавать информационные модели; преобразовывать одни формы представления в другие.	Выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий. Формирование готовности к продолжению обучения с использованием ИКТ.
33.	Творческий проект.	2	Создание отступов,	Выполнение заданий по	Создают алгоритм деятельности при	Развитие умений определять наиболее

34.	Оформление брошюры.		колонок. Изменение начертания и цвета текста. Форматирование текста. Грамотное управление текстовым процессором.	отработке навыков работы на клавиатуре компьютера	решении проблем поискового характера.	рациональную последовательность действий по коллективному выполнению учебной задачи, а также адекватно оценивать и применять свои способности в коллективной деятельности. Развитие познавательного интереса. Формирование умения осуществлять совместную информационную деятельность, в частности, при выполнении учебных заданий.
-----	---------------------	--	--	---	---------------------------------------	---