

Муниципальное бюджетное общеобразовательное учреждение
«Специальная (коррекционная) общеобразовательная школа-интернат для
обучающихся с ограниченными возможностями здоровья
(тяжелыми нарушениями речи) № 11 г. Челябинска»
454074 г. Челябинск, ул. Героев Танкограда, 21т/ф 772-15-29; эл.почта internat011@ramler.ru

Рассмотрена:
на методическом совете
МБОУ «С(К)ОШ № 11
г. Челябинска»
протокол № _____
от «___» _____ 20__ г.

Согласована:
с зам. директора
по ВР
_____ В.В.Шаевич

Утверждена:
директор МБОУ «С(К)ОШ № 11
г. Челябинска»
_____ Н.В.Войниленко

Общеобразовательная программа «Юный информатик»

Курс внеурочной деятельности общинтеллектуальной направленности

Срок реализации – 4 года
Возрастная категория 9 – 13 лет

В.Д. Люнченко,
педагог дополнительного образования,
первая квалификационная категория

1. Результаты освоения курса «Юный информатик»

Рабочая программа курса внеурочной деятельности «Юный Информатик» направлена на обеспечение условий развития личности учащегося, творческой самореализации, умственного и духовного развития. А так же ориентирована на первую ступень школьного образовательного процесса по курсу «Информатика».

Основы формирования всестороннего развития личности будущего гражданина закладывается в школьном возрасте, определяя успех его дальнейшего полноценного развития. Опоздание с развитием мышления - это опоздание вхождения ребенка в современное информационное общество. Российское общество сегодня постепенно приходит к пониманию необходимости вовлечения людей с ОВЗ в полноценную жизнедеятельность.

Сфера внеурочной деятельности – самая благоприятная в реализации задач развития детей с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ) . Так, для детей с тяжелыми нарушениями речи свойственны серьезные трудности в организации собственного речевого поведения, в общении с окружающими людьми, снижение потребности в общении, несформированность форм коммуникации, неумение ориентироваться в ситуации. Поэтому в специальной (коррекционной) общеобразовательной школе-интернате для обучающихся с ограниченными возможностями здоровья (тяжелыми нарушениями речи) №11 г. Челябинска особое внимание уделяется внеурочной деятельности обучающихся.

Учащиеся младших и средних классов испытывают к компьютеру сверх доверие и обладают психической готовностью для активной встречи с ним. Любые занятия, на которых применяется компьютер, являются, как правило, значимыми для детей и любимы ими. Общение с компьютером увеличивает потребность в приобретении знаний, продолжении образования. В возрастной период между 9 и 12 годами исследовательская активность детей очень высокая. Курс внеурочной деятельности «Юный информатик» не только закладывает основы технической грамотности, но и помогает детям расширить свой кругозор, развить самые разнообразные способности, в том числе познавательные и творческие. Этот курс несет в себе огромный потенциал для формирования и развития различных способностей, интересов, личностных качеств и отношений детей.

В соответствии с базисным учебным планом программа курса внеурочной деятельности «Юный информатик» имеет научно-познавательную направленность. Она ориентирована на дополнение программ курсов школьного образования предметов «Математика» и «Информатика».

В ходе выполнения программы обучающиеся приобретут опыт теоретико-исследовательской деятельности, разовьют навыки организации экспериментальной работы, ориентированной на опытную проверку известных в науке закономерностей. Научатся работе по написанию статей, докладов, рефератов, научно-исследовательских работ. Смогут делать презентации и видеоролики для сопровождения своих выступлений.

Курс занятий имеет пропедевтическую цель – подготовка обучающихся к изучению предмета «Информатика» в 7-10 классах.

Программа общекультурного уровня и предполагает развитие познавательных интересов детей, расширение кругозора, уровня информированности в области «Математика и информатика», обогащение опыта общения и совместной деятельности в ходе освоения программы.

Программа оставлена по типу «модифицированная программа», т.к. в основу положена примерная (типовая) программа, измененная с учетом особенностей школы-интерната, возраста обучающихся. В программе используются материалы авторских программ «Информатика» Л.Л. Босовой для V-VII классов и Н.В. Матвеевой, Е.Н. Челак, Н.К. Конопатовой, Л.П. Панкратовой, Н.А. Нуровой для 3 – 4 классов.

По целевой направленности программа развивающая и корректирующая. Программу реализует один педагог.

Цель программы:

раскрытие творческих способностей обучающихся средствами освоения компьютерной грамотности и компьютерных технологий, активизации их познавательной деятельности, возможности самореализации и самоопределения, подготовка обучающихся к изучению курса «Информатика» в условиях реализации ФГОС основного общего образования.

Основные **задачи** в соответствии с поставленной целью:

Обучающие

- Создание условий для формирования у учащихся умения владеть компьютером, использовать его для оформления результатов своей деятельности, в качестве средства для решения практических задач;
- формирование знаний о роли информационных процессов в живой природе, технике, обществе;
- формирование знаний об основных этапах информационной технологии решения задач в широком смысле;
- формирование умений моделирования и применения его в разных предметных областях.

Развивающие

- развитие познавательных, интеллектуальных и творческих способностей обучающихся в условиях расширенного информационного пространства.

Воспитательные

пропедевтика профессионального самоопределения обучающихся;
воспитание

- настойчивости, собранности, организованности, аккуратности;
- умения работать в мини-группе, культуры общения, ведения диалога.

Коррекционные

- содействие выбору индивидуального образовательного маршрута;
- обеспечение комфортной образовательной среды («ситуация успеха») и развивающего обучения;
- Развитие просодической стороны речи (выработка сильной воздушной струи, работа над правильным речевым дыханием и произношением).

Реализация основной цели и ряда задач позволит достичь планируемых результатов в ходе выполнения образовательной программы.

Программа предназначена для детей в возрасте от 9 до 13 лет - обучающихся начального и основного звена коррекционной школы (3 – 6 классы), получающих элементарные знания, умения и навыки в общеобразовательном учреждении.

Программа рассчитана на 4 года обучения и реализуется поэтапно с учетом возрастных психологических особенностей.

Мальчики и девочки занимаются вместе.

Занятия проводятся в специализированном кабинете. При организации и проведении занятий строго соблюдаются установленные санитарно-гигиенические требования и правила техники безопасности и поведения в компьютерном классе. [Приложение 5]

В программе выделяются следующие этапы обучения :

Этапы обучения	Срок обучения	Темы	Возраст детей, лет
1.	1 год	Компьютер для начинающих. Основы компьютерной графики.	9 -10
2.	1 год	Компьютер и информация. Текстовые редакторы Блокнот и WordPad	10 -11
3.	1 год	Текстовый редактор Microsoft Word. Алгоритмы и исполнители. Знакомство с основными понятиями создания презентации. Программа Microsoft Power Point	11-12
4.	1 год	Создание презентаций в среде PowerPoint Создание видеороликов. Использование информационных возможностей сети Интернет для реализации проектов	12-13

Для формирования навыков работы на компьютере на каждом этапе обучения включены задания для практических работ, которые подобраны таким образом, что могут быть выполнены с использованием любого варианта стандартного базового пакета программного обеспечения.

Ключевые определения, понятия, которыми оперирует образовательная программа подобраны в [словарь узкоспециализированных терминов](#),

применяемых при изучении информатики обучающимися 3 - 6 классов (гlossарий). [Приложение 1]

Режим занятий регламентируется Уставом МБОУ «С(К)ОШ №11 г. Челябинска»:

- занятия по программе курса внеурочной деятельности начинаются через 45 минут после окончания уроков;
- окончание занятий – не позднее 16-00;
- продолжительность учебного занятия 30 минут для детей в возрасте до 10 лет и 45 минут для остальных обучающихся [Приложение №3 к СанПиН 2.4.4.3172-14]

□ учебный год начинается 1 сентября, заканчивается 25 мая, составляет 34 рабочих недели.

Продолжительность непрерывного применения технических средств обучения на занятиях:

Клас сы	Непрерывная длительность (мин.), не более					
	Просмотр статических изображений на учебных досках и экранах отраженного свечения	Просмотр телепередач	Просмотр динамических изображений на учебных досках и экранах отраженного свечения	Работа с изображением на индивидуальном мониторе компьютера и клавиатурой	Прослушивание аудиозаписи	Прослушивание аудиозаписи в наушниках
3-4	15	20	20	15	20	15
5-6	20	25	25	20	25	20

При использовании технических средств обучения, связанных со зрительной нагрузкой, в середине занятия с обучающимися проводится комплекс упражнений для профилактики утомления глаз [Приложение 3], а в конце занятия - физические упражнения для профилактики общего утомления (физкультминутки) [Приложение 4].

Распределение учебного времени по годам обучения:

Год обучения	Возраст обучающихся, лет	Наполняемость групп(кол. учащихся)	Количество групп	Продолжительность занятия	Периодичность в неделю	Количество часов в неделю	Количество часов в год
1 год	9 -10	12	5	1 час	1 раз	1 часа	34
2 год	10-11	12	2	1 час	1 раз	1 часа	34
3 год	11-12	10	1	1 час	1 раз	1 часа	34
4 год	12 - 13	10	1	1 час	1 раз	1 часа	34
Итого	-	44	9	-	-	4 часов	136ч

Ожидаемые результаты реализации программы

Воспитательные результаты внеурочной деятельности

школьников распределяются по трём уровням.

Первый уровень результатов — приобретение школьником социальных

знаний (об общественных нормах, устройстве общества, о социально одобряемых и неодобряемых формах поведения в обществе и т. п.), первичного понимания социальной реальности и повседневной жизни.

Второй уровень результатов — получение школьником опыта

переживания и позитивного отношения к базовым ценностям общества (человек, семья, Отечество, природа, мир, знания, труд, культура), ценностного отношения к социальной реальности в целом.

Третий уровень результатов — получение школьником опыта самостоятельного общественного действия.

Результатом данной программы может быть овладение учащимися умениями применять полученные знания и навыки в новых ситуациях.

Определение результата обучения, воспитания и развития учащихся осуществляется через наблюдение, с помощью участия в выставках, бесед с обучающимися, родителями. Мониторинг уровня обученности и личностного развития обучающихся проводится по картам диагностики не менее 2-х раз в год.

Личностные, метапредметные и предметные результаты освоения курса внеурочной деятельности

Личностные результаты:

- формирование ответственного отношения к учению, готовности и способности, обучающихся к саморазвитию и самообразованию на основе мотивации к обучению и познанию;
- формирование целостного мировоззрения, соответствующего современному уровню развития науки и общественной практики;
- развитие осознанного и ответственного отношения к собственным поступкам при работе с графической информацией;
- формирование коммуникативной компетентности в процессе образовательной, учебно-исследовательской, творческой и других видов деятельности.

Метапредметные результаты:

- умение самостоятельно определять цели своего обучения, ставить и формулировать для себя новые задачи в учёбе и познавательной деятельности, развивать мотивы и интересы своей познавательной деятельности;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений

и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;

- умение определять понятия, создавать обобщения, устанавливать аналогии, классифицировать, самостоятельно выбирать основания и критерии для классификации, устанавливать причинно-следственные связи, строить логическое рассуждение, умозаключение (индуктивное, дедуктивное и по аналогии) и делать выводы;
- умение создавать, применять и преобразовывать графические объекты для решения учебных и творческих задач;
- умение осознанно использовать речевые средства в соответствии с задачей коммуникации;
- владение устной и письменной речью.

Предметные результаты

- умение использовать термины «информация», «компьютерная графика», «программа», «растровая графика», «векторная графика»; понимание

различий между употреблением этих терминов в быденной речи и в информатике;

- умение работать в среде растрового и векторного графического редактора;
- умение выполнять действия преобразования растровых (копирование, поворот, отражение) и векторных графических изображений;
- умение создавать новые графические изображения из имеющихся заготовок путем разгруппировки-группировки изображений и их модификации;
- изучение возможностей растрового графического редактора;
- представление об использовании мультимедийных презентаций в практической деятельности;

использование мультимедийных возможностей редактора электронных

2. Тематическое планирование

2.1 Тематическое планирование первого года обучения (3 класс)

№ п/п	Наименование разделов, тем	Общее кол-во часов	теория	практика
1. Компьютер для начинающих		9	4	5
1.1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.	1	1	
1.2	Информация. Информатика. Компьютер	1	0,5	0,5
1.3	Как устроен компьютер. Рабочий стол. Обои.	1	1	
1.4	Клавиатура, ее назначение Ввод информации Группы клавиш.	1	0,5	0,5
1.5	Главное меню. Запуск программ. Завершение работы. Выключение компьютера.	1	0,5	0,5
1.6	Программы и файлы.	1	0,5	0,5
1.7	Компьютерный практикум №1 «Знакомимся с клавиатурой»	1		1
1.8	Компьютерный практикум №2 «Запускаем программы. »	1		1
1.9	Компьютерный практикум № 3 «Знакомимся с главным меню»	1		1
2. Объекты часов		4	2	2
2.1	Объекты окружающего мира , компьютерные объекты	1	1	
2.2	Классификация объектов. Персональный компьютер как система.	1	1	
2.3	Компьютерный практикум № 4 «Основные объекты операционной системы»	1		1
2.4	Компьютерный практикум № 5 «Объекты файловой системы»	1		1
3. Компьютерная графика.		11	2	9
3.1	Компьютерная графика. Назначение графического редактора Paint.	1	0,5	0,5
3.2	Окно редактора Paint, его элементы.	1	0,5	0,5

3.3	Инструменты рисования. Настройка инструментов.	1	0,5	0,5
3.4	Панель . Палитра. Выбор цвета Сохранение созданных рисунков в собственной папке.	1	0,5	0,5
3.5	Компьютерный практикум № 6 «Инструменты графического редактора: отрезки. Снежинка»	1		1
3.6	Компьютерный практикум № 7 «Инструменты графического редактора: линия. Подкова»	1		1
3.7	Компьютерный практикум № 8 «Инструменты графического редактора: кисть и распылитель. «Дерево», «Летний лес»	2		2
3.8	Компьютерный практикум № 9 «Инструменты графического редактора: кривая. Цветок»	1		1
3.9	Практическая работа «Новый год у ворот»	2		2
4 . Редактирование рисунков		6	2	4
4.1	Понятие фрагмента рисунка. Выделение, перенос, копирование.	1	1	
4.2	Сборка рисунка из деталей. Редактирование компьютерного рисунка	1	1	
4.3	Компьютерный практикум №10 «Вставка фрагмента рисунка»	1		1
4.4	Компьютерный практикум №11 «Выделение, перенос, копирование»	1		1
4.5	Компьютерный практикум №12 «Редактирование компьютерного рисунка»	1		1
4.6	Компьютерный практикум №13 «Сложные объекты. Машина»	1		1
6. Итоговый проект «Чему я научился»		3		3
	Защита итогового проекта	1		1
ИТОГО		34	10	24

В результате реализации программных требований первого года обучения

обучающиеся познакомятся:

- С основными составляющими компьютера и их назначением;
- С объектами окружающего мира и компьютерными объектами;
- С назначением и возможностями графического редактора Paint

обучающиеся будут знать:

- о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ;
- правила работы с компьютером;
- назначение главного меню;

- понятие файла и папки;
- признаки, свойства, действия, поведение, состояния объектов окружающей действительности, указывать их;
- назначение и возможности графического редактора;
- понятие фрагмента рисунка;
- точные способы построения геометрических фигур;
- понятие пикселя и пиктограммы;
- понятие конструирования;
- технологию конструирования из меню готовых форм.

обучающиеся будут уметь:

- запускать и завершать программы из меню Пуск;
- работать мышью;
- выбирать пункты меню;
- вводить информацию в компьютер с помощью клавиатуры и мыши;
- изменять размеры и перемещать окна, реагировать на диалоговые окна;
- пользоваться стандартным графическим интерфейсом компьютера;
- применять графический редактор Paint для создания и конструирования разнообразных графических объектов;
- настраивать панель Инструменты графического редактора Paint;
- выделять и перемещать фрагмент рисунка;
- сохранять и открывать графические файлы;
- использовать при построении геометрических фигур клавишу Shift;
- Вставлять текст в рабочую область рисунка;
- Подбирать цвет для рисунков;
- Выполнять и редактировать компьютерные рисунки;
- Создавать простые пиктограммы

В течение первого года обучения обучающиеся выполняют 1 практическую работу и 13 компьютерных практикумов. В завершении выполняют итоговый проект «Чему я научился»

2.2 Учебно-тематический план второго года обучения (4 класс)

№ п/п	Наименование разделов, тем	Общее кол-во часов	теория	практика
1. Компьютер и информация		10	4,5	5,5
1.1	Правила поведения в компьютерном классе. Компьютер - универсальная машина для работы с информацией	1	1	
1.2	Информация. Виды и способы получения информации.	1	1	
1.3	Хранение информации. Носители информации	1	1	
1.4	Клавиатура – устройство ввода информации	1	1	
1.5	Способы кодирования информации Единицы измерения информации	2	0,5	1,5
1.6	Компьютерный практикум № 1 «Меню Пуск. Рабочий стол»	1		1
1.7	Компьютерный практикум №2 «Знакомимся с клавиатурой»	1		1
1.8	Компьютерный практикум №3 «Компьютерная мышь».	1		1
1.9	Практическая работа «Компьютер и информация»	1		1
2 Графический редактор Paint. Конструирование из мозаики		5	2,5	2,5
2.1	Повторение. Назначение графического редактора Paint.	1	1	
2.2	Меню готовых форм	1	0,5	0,5
2.3	Конструирование из кубиков.	1	0,5	0,5
2.4	Композиция из кубиков	1	0,5	0,5
2.5	Практическая работа «Конструирование из мозаики»	1		1
3. Текстовый редактор Блокнот		6	2	4
3.1.	Компьютер – основной инструмент	1	1	

	подготовки текстов. Назначение и виды текстовых редакторов.			
3.2	Ввод текста в редакторе Блокнот Редактирование текста	1	0,5	0,5
3.3	Форматирование текста Сохранение данных на компьютере. Печать документа	1	0,5	0,5
3.4	Компьютерный практикум №4 «Вводим текст»	1		1
3.5	Компьютерный практикум №5 «Редактируем и форматируем текст »	1		1
3.6	Практическая работа «Текстовый редактор Блокнот»	1		1
4 . Текстовый редактор WordPad (15 ч.)		9	2,5	6,5
4.1	Открываем программу WordPad Сохранение данных на компьютере	1	1	
4.2	Ввод и загрузка текста. Оформление абзаца и заголовка	1	0,5	0,5
4.3	Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания	1	0,5	0,5
4.4	Панель форматирования. Форматирование абзаца.	1	0,5	0,5
4.5	Компьютерный практикум №6 «Вводим текст»	1		1
4.7	Компьютерный практикум №7«Редактируем и форматируем текст»	1		1
4.8	Практическая работа «Текстовый редактор WordPad» Проект «Письмо землян инопланетянам»	1		1
4.9	Защита проекта	1		1
5 . Модели в информатике		4	2	2
6.1	Составные части объектов. Объекты с необычным составом.	1	1	
6.2	Объекты выполняющие обратные действия. Алгоритм обратного действия.(« Все наоборот»)	1	0,5	0,5
6.3	Признаки и действия объекта и его составных частей.	1	0,5	0,5
6.4	Практическая работа «Модели в информатике»	1	13,5	20,5

	ИТОГО	34		
--	-------	----	--	--

В результате реализации программных требований второго года обучения

Обучающиеся познакомятся:

- С основными понятиями и видами информации;
- Со способами получения и действия с информацией;
- Единицами измерения информации;
- Возможностями текстовых редакторов Блокнот и WordPad;
- Со способами описания действий и процессов;
- Со свойствами объектов (предметов, явлений, существ);
- С множеством и подмножеством;
- С понятием модель.

Обучающиеся будут знать:

- о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.
- Способы кодирования информации;

Обучающиеся будут уметь:

- применять текстовый процессор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов;
- работать с клавиатурой;
- понимать и правильно применять на бытовом уровне понятия «информация», «информационный объект»;
- различать виды информации по способам её восприятия человеком, по формам представления на материальных носителях;
- приводить простые жизненные примеры передачи, хранения и обработки информации в деятельности человека, в живой природе, обществе, технике;
- приводить примеры информационных носителей;
- представление о способах кодирования информации;
- кодировать и декодировать простейшее сообщение;
- Выделять общие признаки и составные части группы объектов;
- понимать смысл терминов «модель», «моделирование»;
- приводить примеры образных, знаковых и смешанных информационных моделей;

В течение второго года обучения обучающиеся выполняют 2 практические работы и 7 компьютерных практикумов. В завершении обучающиеся выполняют итоговый проект «Письмо землян инопланетянам»

2.3 Учебно-тематический план 3 года обучения (5 класс)

№ п/п	Тема занятия	Общее кол-во часов	теория	практика
1. Текстовый редактор Microsoft Word		17	6,5	10,5
1.1	Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.	1	1	
1.2	Текстовые редакторы и их возможности.	1	1	
1.3	Знакомимся с текстовым процессором Microsoft Word.	1	0,5	0,5
1.4	Текстовый документ и его структура Набор (ввод) текста	1	0,5	0,5
1.5	Редактирование текстового документа	1	0,5	0,5
1.6	Форматирование текста.	1	0,5	0,5
1.7	Стилевое форматирование	1	0,5	0,5
1.8	Нумерованные и маркированные списки	1	0,5	0,5
1.9	Вставка рисунка в текст	1	0,5	0,5
1.10	Оформление текста в виде таблицы	2	0,5	1,5
1.11	Оформление художественных заголовков	1	0,5	0,5
1.12	Компьютерный практикум.№1 «Редактируем и форматируем текст.»	1		1
1.13	Компьютерный практикум.№2 «Размещаем текст и графику в таблице»	1		1
1.14	Компьютерный практикум № 3 «Строим диаграммы»	1		1
1.15	Компьютерный практикум.№ 4 «Работа в программе электронный «Калькулятор»»	1		1
1.16	Практическая работа «Текстовый редактор Microsoft Word »	1		1
2. Алгоритмы и исполнители		6	4	2
2.1	Что такое алгоритм.	1	1	

2.2	Формы записи алгоритмов	1	1	
2.3	Типы алгоритмов	1	1	
2.4	Виды алгоритмов	1	0,5	0,5
2.5	Исполнители вокруг нас. Исполнитель «Чертежник»	1	0,5	0,5
2.6	Практическая работа по теме. «Собираем портфель»	1		1
3 . Знакомство с основными понятиями создания презентации. Программа Microsoft Power Point		8	4	4
4.1	Возможности и область использования приложения Power Point. Объекты презентации	1	0,5	0,5
4.2	Группа инструментов среды Power Point	1	0,5	0,5
4.3	Назначение панели инструментов.	1	0,5	0,5
4.4	Запуск и настройка приложения Power Point	1	0,5	0,5
4.5	Этапы подготовки и создания презентации	1	1	
4.6	Слайды презентации, их структура. Создание шаблона и дизайна.	1	0,5	0,5
4.7	Форматирование шрифта. Изменение фона, стиля	1	0,5	0,5
4.8	Практическая работа по теме «Приложение Power Point»	1		1
5	Итоговый проект «Чему я научился»	2		2
	Защита проекта	1		1
	ИТОГО	34	14,5	19,5

В результате реализации программных требований третьего года обучения

Учащиеся познакомятся:

- с текстовым процессором Microsoft Word;
- с построчной записью алгоритмов;
- с составлением алгоритмов;
- с составлением массивов;
- с исполнителями алгоритмов;
- с графами.

Учащиеся будут знать:

- Как выполнять алгоритм;
- Как записывать условия ветвления в алгоритме;
- Как строить графы;

Учащиеся будут уметь:

- работать с конкретным текстовым редактором;
- применять текстовый процессор для набора, редактирования и форматирования простейших текстов, создания списков и таблиц;
- уметь составлять текстовые документы с включением рисунков, таблиц;
- Выделять общие признаки и составные части группы объектов;
- Составлять алгоритмы;
- Определять принадлежность элементов множеству, пересечение множеств;
- выполнять вычисления с помощью приложения Калькулятор;

В течение третьего года обучения обучающиеся выполняют 4 практические работы и 3 компьютерных практикумов. В завершении обучающиеся выполняют итоговый проект «Чему я научился»

2.4 Учебно-тематический план 4 года обучения (6 класс)

№ п/п	Наименование разделов и тем занятий	Общее кол-во часов	В том числе:	
			теория	практика
1. Создание презентации в среде Power Point		15	6	9
1.1	Техника безопасности при работе в компьютерном классе.	1	1	
1.2	Повторение. Знакомство с основными понятиями Ms Power Point	1	1	
1.3	Способы создания презентаций	1	0,5	0,5
1.4	Создание и вставка текста, изображения	1	0,5	0,5
1.5	Вставка звука.	1	0,5	0,5
1.6	Вставка гиперссылок.	1	0,5	0,5
1.7	Создание анимации текста и рисунка	1	0,5	0,5
1.8	Выбор способа появления слайда.	1	0,5	0,5
1.9	Запуск и отладка презентации. Сохранение презентации.	1	0,5	0,5
1.10	Показ презентации	1	0,5	0,5
1.11	Компьютерный практикум №1 «Создаем линейную презентацию»	1		1
1.12	Компьютерный практикум №2 «Создаем	1		1

	презентацию с гиперссылками»			
1.13	Компьютерный практикум №3 «Создаем циклическую презентацию»	1		1
1.14	Практическая работа: презентация на выбранную тему	1		1
1.15	Конкурс презентаций	1		1
2 . Глобальные и локальные сети		8	3,5	4,5
2.1	Локальные компьютерные сети	1	1	
2.2	Что такое WWW Как устроена компьютерная сеть.	1	1	
2.3	Поисковые системы	1	0,5	0,5
2.4	Поиск информации в Интернете. Полезные адреса Всемирной паутины	1	0,5	0,5
2.5	Электронная почта	1	0,5	0,5
2.6	Компьютерный практикум № 4 «Путешествие по Всемирной паутине»	1		1
2.7	Компьютерный практикум № 5 «Работа с электронной Web-почтой»	1		1
2.8	Практическая работа по теме «Поиск информации в Интернете»	1		1
3.Программа Киностудия Windows Live. Создание видеоролика.		11	4	7
3.1	Запуск и настройка программа Киностудия Windows Live	1	0,5	0,5
3.2	Группа инструментов среды Киностудия Windows Live	1	0,5	0,5
3.3	Ввод текста в кадры. Видеомонтаж	1	0,5	0,5
3.4	Поворот кадра с фото или видео. Удаление кадра	1	0,5	0,5
3.5	Анимация кадров фильма. Визуальные эффекты	1	0,5	0,5
3.6	Музыкальное оформление фильма	1	0,5	0,5
3.7	Итоговый проект: видеофильм «Город моего детства». Подбор материала для выполнения проекта	1	0,5	0,5
3.8	Монтаж видеофильма	3	0,5	2,5
3.11	Защита проекта	1		1
	ИТОГО	34	13,5	20,5

В результате реализации программных требований четвертого года обучения

обучающиеся познакомятся:

- с видами презентаций;
- планом подготовки и создания презентации;
- с видами компьютерных сетей;
- с поисковыми системами в Интернете и полезными адресами;
- с работой электронной Web-почты;
- с группой инструментов компьютерной среды «Киностудия Windows Live»

обучающиеся должны знать:

- о требованиях к организации компьютерного рабочего места, соблюдать требования безопасности и гигиены в работе со средствами ИКТ.
- назначение и функциональные возможности приложения Power Point;
- объекты и инструменты приложения Power Point;
- технологии настройки приложения Power Point;
- объекты, из которых состоит презентация;
- этапы создания презентации;
- технологию работы с каждым объектом презентации;
- устройство компьютерной сети;
- работу Интернета: организацию, структуру, методы;
- назначение и функциональные возможности приложения Киностудия Windows Live

Обучающиеся должны уметь:

- определять назначение файла по его расширению;
- выполнять основные операции с файлами;
 - создавать слайды;
 - изменять настройки слайда;
 - создавать анимацию текста, изображения;
- создавать мультимедийные презентации для поддержки своих выступлений;
- работать в глобальной сети, искать информацию;
- понимать технологические особенности Web –дизайна.

В течение четвертого года обучения обучающиеся выполняют 2 практические работы и 5 компьютерных практикумов. Пройдет конкурс презентаций, темы презентаций – в Приложении 2.

В завершении обучающиеся выполняют итоговый проект - видеофильм «Город моего детства»

3. Содержание курса внеурочной деятельности

3.1 Содержание курса первого года обучения

Раздел 1. Компьютер для начинающих (9 часов)

Тема 1 Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе

Тема 2 Информация. Информатика. Компьютер

Тема 3 Как устроен компьютер. Рабочий стол. Обои.

Тема 4 Клавиатура, ее назначение Ввод информации. Группы клавиш. *Тема 5* Главное меню. Запуск программ. Завершение работы. Выключение компьютера.

Тема 6 Программы и файлы.

Компьютерные практикумы:

Компьютерный практикум №1 «Знакомимся с клавиатурой»

Компьютерный практикум №2 «Запускаем программы. »

Компьютерный практикум №3 «Знакомимся с главным меню»

Раздел 2. Объекты (4 часа)

Тема 1 Объекты окружающего мира, компьютерные объекты *Тема 2*

Классификация объектов. Персональный компьютер как система.

Компьютерные практикумы:

Компьютерный практикум № 4 «Основные объекты операционной системы»

Компьютерный практикум № 5 «Объекты файловой системы»

Раздел 3. Компьютерная графика (11 часов)

Тема 1 Компьютерная графика. Назначение графического редактора Paint.

Тема 2 Окно редактора Paint, его элементы.

Тема 3 Инструменты рисования. Настройка инструментов.

Тема 4 Панель . Палитра. Выбор цвета Сохранение созданных рисунков в собственной папке

Компьютерные практикумы:

Компьютерный практикум № 6 «Инструменты графического редактора: отрезки. Снежинка»

Компьютерный практикум № 7 «Инструменты графического редактора: линия. Подкова»

Компьютерный практикум № 8 «Инструменты графического редактора: кисть и распылитель. Дерево»

Компьютерный практикум № 9 «Инструменты графического редактора: кривая. Цветок»

Практическая работа

Практическая работа «Новый год у ворот»

Раздел 4. Редактирование рисунков (6 часов)

Тема 1 Понятие фрагмента рисунка Выделение, перенос, копирование. *Тема 2* Сборка рисунка из деталей Редактирование компьютерного рисунка

Компьютерные практикумы:

Компьютерный практикум №10 «Вставка фрагмента рисунка»

Компьютерный практикум №11 «Выделение, перенос, копирование»

Компьютерный практикум №12 «Редактирование компьютерного рисунка»

Компьютерный практикум №13 «Сложные объекты. Машина»

Итоговый проект «» Чему я научился»**3.1 Содержание курса второго года обучения****Раздел 1. Компьютер и информация (10ч.).**

Тема 1 Правила поведения в компьютерном классе. Компьютер - универсальная машина для работы с информацией *Тема2* Информация. Виды и способы получения информации.

Тема 3 Хранение информации . Носители информации

Тема 4 Клавиатура – устройство ввода информации

Тема 5 Способы кодирования информации

Тема 6 Единицы измерения информации

Компьютерные практикумы:

Компьютерный практикум № 1 «Меню Пуск. Рабочий стол»

Компьютерный практикум №2 «Знакомимся с клавиатурой»

Компьютерный практикум №3 «Компьютерная мышь».

Практическая работа:

Практическая работа : «Компьютер и информация»

Раздел 2. Графический редактор Paint. Конструирование из мозаики (5 ч.)

Тема 1 Повторение. Назначение графического редактора Paint.

Тема 2 Меню готовых форм *Тема 3* Конструирование из кубиков *Тема 4* Композиция из кубиков

Практическая работа «Конструирование из мозаики»

Раздел 3 . Текстовый редактор Блокнот (6 ч.)

Тема 1 Компьютер – основной инструмент подготовки текстов. Назначение и виды текстовых редакторов.

Тема 2 Ввод текста в редакторе Блокнот .Редактирование текста *Тема 3* Форматирование текста . Сохранение данных на компьютере. Печать документа

Компьютерные практикумы:

Компьютерный практикум №4 «Вводим текст» Компьютерный практикум №5 «Редактируем и форматируем

текст»

Практическая работа:

Практическая работа «Текстовый редактор Блокнот»

Раздел 4 . Текстовый редактор WordPad (15 ч.)

Тема 1 Открываем программу WordPad Сохранение данных на компьютере

Тема 2 Ввод и загрузка текста. Оформление абзаца и заголовка *Тема 3*

Изменение размера и начертание шрифта. Метод выравнивания. *Тема 4*

Панель форматирования. Форматирование абзаца.

Компьютерные

практикумы:

Компьютерный практикум № 6 «Вводим текст»
Компьютерный практикум № 7 «Редактируем и форматируем
текст»

Практическая работа:

Практическая работа «Текстовый редактор WordPad»

Проект

Тема проекта «Письмо землян инопланетянам»

Раздел 5 . Модели в информатике (4 ч.)

Тема 1 Составные части объектов. Объекты с необычным составом. *Тема 2* Объекты выполняющие обратные действия. Алгоритм обратного действия.(« Все наоборот»)

Тема 3 Признаки и действия объекта и его составных частей.

Практическая работа:

Практическая работа «Модели в информатике

3.3 Содержание курса третьего года обучения

Раздел 1.Текстовый редактор Microsoft Word (17 ч.)

Тема 1 Техника безопасности и правила поведения в компьютерном классе.

Тема 2 Текстовые редакторы и их возможности.

Тема 3 Знакомимся с текстовым процессором Microsoft Word.

Тема 4 Текстовый документ и его структура Набор (ввод) текста

Тема 5 Редактирование текстового документа *Тема 6*

Форматирование текста.

Тема 7 Стилиевое форматирование *Тема 8* Нумерованные

списки и маркированные списки *Тема 9* Вставка рисунка

в текст

Тема 10 Оформление текста в виде таблицы *Тема*

11 Оформление художественных заголовков

Компьютерные практикумы:

Компьютерный практикум.№1 «Редактируем и форматируем текст.»

Компьютерный практикум.№2 «Размещаем текст и графику в
таблице» Компьютерный практикум № 3 «Строим
диаграммы»

Компьютерный практикум. № 4 «Работа в программе электронный «Калькулятор»»

Практическая работа:

Практическая работа «Текстовый редактор Microsoft Word »

Раздел 2. Алгоритмы и исполнители(6 ч.)

Тема 1 Что такое алгоритм.

Тема 2 Формы записи алгоритмов

Тема 3 Типы алгоритмов

Тема 4 Виды алгоритмов

Тема 5 Исполнители вокруг нас Исполнитель «Чертежник»

Практические работы:

Практическая работа « Собираем портфель»

Раздел 3 . Знакомство с основными понятиями создания презентации. Программа Microsoft Power Point (8 часов)

Тема 1 Возможности и область использования приложения Power Point. Объекты презентации.

Тема 2 Группа инструментов среды Power Point

Тема 3 Назначение панели инструментов.

Тема 4 Запуск и настройка приложения Power Point

Тема 5 Этапы подготовки и создания презентации

Тема 6 Слайды презентации, их структура Создание шаблона дизайна

Тема 7 Форматирование шрифта Изменение фона, стиля.

Тема 8 Практическая работа по теме «Приложение Power Point»

3.4 Содержание курса четвертого года обучения

Раздел 1. Создание презентации в среде Power Point (33 ч)

Тема 1 Техника безопасности при работе в компьютерном классе.

Тема 2 Повторение. Знакомство с основными понятиями Ms Power Point

Тема 3 Способы создания презентаций *Тема 4* Создание и вставка текста, изображения *Тема 5* Вставка звука.

Тема 6 Вставка гиперссылок.

Тема 7 Создание анимации текста и рисунка

Тема 8 Выбор способа появления слайда.

Тема 9 Запуск и отладка презентации. Сохранение презентации.

Тема 10 Показ презентации

Компьютерные практикумы:

Компьютерный практикум №1 «Создаем линейную презентацию»

Компьютерный практикум №2 «Создаем презентацию с гиперссылками»

Компьютерный практикум №3 «Создаем циклическую презентацию»

Практическая работа: презентация на выбранную тему Конкурс презентаций

Раздел 2 . Глобальные и локальные сети (8 ч).

Тема 1 Локальные компьютерные сети

Тема 2 Что такое WWW Как устроена компьютерная сеть.

Тема 3 Поисковые системы

Тема 4 Поиск информации в Интернете. Полезные адреса Всемирной паутины

Тема 5 Электронная почта

Компьютерные практикумы:

Компьютерный практикум № 4 «Путешествие по Всемирной паутине»

Компьютерный практикум № 5 «Работа с электронной Web-почтой»

Практическая работа по теме «Поиск информации в Интернете»

Раздел 3.Программа Киностудия Windows Live. Создание фильма.(11 ч.)

Тема 1 Запуск и настройка программа Киностудия Windows Live

Тема 2 Группа инструментов среды Киностудия Windows Live

Тема 3 Ввод текста в кадры Видеомонтаж *Тема 4* Поворот кадра с фото или видео. Удаление кадра

Тема 5 Анимация кадров фильма Визуальные эффекты

Тема 6 Музыкальное оформление фильма

Итоговый проект: видеофильм «Город моего детства».

Тема 1 Подбор материала для выполнения проекта

Тема 2 Монтаж видеофильма

Защита проекта

4. Направления коррекционной работы

Одной из основных задач курса занятий дополнительного образования «Юный информатик» для обучающихся с ТНР является обеспечение единства обучения, развития и коррекции нарушений психического и речевого развития: развитие способностей, внимания, памяти, восприятия, мышления, логических операций сравнения, классификации, умозаключения, формирование специальной терминологии на основе речевого материала.

В МБОУ «С(К)ОШ №11 г. Челябинска» обучаются дети с отклонениями в развитии (речевые нарушения), поэтому коррекционные задачи решаются на каждом занятии в процессе всего учебного периода.

У детей с речевыми нарушениями отмечается также выраженная в разной степени общая моторная недостаточность и отклонение в развитии пальцев рук. Ученые давно установили, что уровень развития речи детей находится в прямой зависимости от степени сформированности тонких движений пальцев рук. Рекомендуются стимулировать речевое развитие детей путем тренировки движений пальцев рук. Для развития мелкой моторики рук на занятиях используется физкультминутки.

Коррекционная работа на ступени основного общего образования включает в себя взаимосвязанные направления, раскрывающие её основное содержание: диагностическое, коррекционно-развивающее, консультативное, информационно-просветительское. Поэтому педагог в работе опирается на рекомендации психолога, дефектолога, логопеда, социального педагога.

Коррекционно- развивающий аспект на занятиях реализуется через соблюдение «речевого режима», предполагающего комплексное (логопед-учитель) воздействие на речь и личность обучающегося с учетом его индивидуальных особенностей и этапом логопедической работы.

Формирование навыков получения и использования информации (на основе ИКТ) способствуют повышению социальных компетенций и адаптации обучающихся в реальных жизненных условиях.

Большое место в проведении занятий с обучающимися с ТНР отводится работе с текстами, что обусловлено особенностями речевого развития подростков. В процессе анализа условия задачи необходимо проводить уточнение лексики, значения сложных логико-грамматических конструкций, выявлять причинно-следственные зависимости, смысловые соотношения числовых данных. Обучающиеся должны уметь анализировать содержание ситуации, представленной в задаче, пересказывать грамотно текст, отвечать на вопросы по содержанию текста, составлять краткий конспект темы.

5. Методическое и дидактическое обеспечение программы

Методическое и дидактическое обеспечение программы включает в себя:

А) литературу для педагога

1. Босова Л.Л. Информатика: учебник для 5 класса./ Босова Л.Л., Босова А.Ю. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.-
2. Босова Л.Л. Информатика: учебник для 6 класса./ Босова Л.Л., Босова А.Ю. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.-
3. Босова Л.Л. Информатика: учебник для 7 класса./ Босова Л.Л., Босова А.Ю. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.-224 с.
4. Информатика.5-6 кл. Начальный курс. Учебник / под ред Н.В.Макаровой.- СПб: Питер, 2012.- 368 с.
5. Информатика: основы компьютерной грамотности. Начальный курс./Под ред. Н.В. Макаровой.- СПб.:Питер, 2002г.
6. Ситникова О. В., Татарникова Л. А., Вьюгов Д. С. Технологии создания сайтов и основы web-дизайна.
7. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Уроки информатики в 5–7 классах: методическое пособие. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
8. Босова Л.Л., Босова А.Ю., Коломенская Ю.Г. Занимательные задачи по информатике. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2012.
9. Босова Л.Л., Босова А.Ю. Контрольно-измерительные материалы по информатике для V-VII классов // Информатика в школе: приложение к журналу «информатика и образование». №6–2012. – М.: Образование и Информатика.
10. Босова Л.Л. Электронный учебник «Информатика» для 5-7 классов. 11. Макарова Н.В. Программа по информатике (системно-информационная концепция). К комплекту учебников по информатике 5-11 класс. Санкт-Петербург: Питер, 2011 г.
12. Леонтьев В.П. Интернет. – М.: ОЛМА-ПРЕСС, 2011.-864 с.

13. Паранджанов В.Д. Занимательная информатика.- М.: Дрофа, 2013.-191с.

Б)Дидактическое обеспечение

1. Босова Л.Л. Электронный учебник «Информатика» для 5-7 классов.
2. Информатика. 5-6 класс. Базовый курс. Практикум по информационной технологии./ Под ред. Н.В. Макаровой.- СПб.:Питер, 2002г.
3. Информатика: рабочая тетрадь для 5-го класса/ Босова Л.Л., Босова А.Ю. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.-152с.
4. Информатика: рабочая тетрадь для 6-го класса/ Босова Л.Л., Босова А.Ю. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.- 200с.
5. Информатика: рабочая тетрадь для 7-го класса/ Босова Л.Л., Босова А.Ю. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.-160с.
6. Рабочая тетрадь для 5-го класса по информатике (Под ред. Н.В. Макаровой.- СПб.:Питер, 2010г.).
7. Рабочая тетрадь для 6-го класса по информатике (Под ред. Н.В. Макаровой.- СПб.: Питер, 2010г.).
8. Рабочая тетрадь для 7-го класса по информатике (Под ред. Н.В. Макаровой.- СПб.: Питер, 2010г.).

В) Наглядные пособия

Название	автор	Издательство, год выпуска
Архитектура ПК: системная плата	Самылкина Н.Н.; Калинин И.А.	«Экзамен», Москва, 2012 г.
Архитектура ПК: устройство внешней памяти		
Архитектура ПК: устройства ввода-вывода		
Обработка информации с помощью ПК		
Позиционные системы счисления		
Логические операции		
Законы логики		
Базовые алгоритмические структуры		
Основные этапы компьютерного моделирования		
Обмен данными в телекоммуникационных сетях		
Информационные революции, поколения компьютеров		
Техника безопасности		
Как мы воспринимаем информацию		
Хранение информации		
Передача информации		
Обработка информации		

Компьютер и информация	Босова Л.Л.	«БИНОМ. Лаборатория знаний», «СПЕКТР - М», Москва, 2012 г.
Знакомство с клавиатурой		
Правила работы на клавиатуре		
Подготовка текстовых документов		
Как хранят информацию в компьютере		
Цифровые данные		
Алгоритмы и исполнители		
Объекты		
Системы		
Модели		
Управление и исполнители		
Исполнители		

Г) Медиатека

Название диска	Издательство
Электронное приложение к учебнику «Информатика» для 5-7 класса	
Электронное приложение к учебнику Microsoft EXCEL 2003 Электронные таблицы. О.В.Ефимова	
Демонстрационно-поурочное планирование ИНФОРМАТИКА . 9-11 классы. В помощь учитель	«Учитель»
Интерактивный задачник. Информатика. 9-11 классы.	«Новый диск»
Увлекательная программа-тренажер для детей. Информатика.(5-10 лет)	«Новый диск»

Д) Электронные образовательные ресурсы

- ru.wikipedia.org
- algotlist.manual.ru
- www.easyelectronics.ru
- [http://www.informika.ru/;](http://www.informika.ru/)
- <http://www.informika.ru>
- <http://www.edu.ru>
- <http://teacher.fio.ru>
- <http://www.encyclopedia.ru>
- <http://www.kpolyakov.ru>
- <http://www.informika.na.by>

6 Информационное обеспечение программы

(для обучающихся)

Информационное обеспечение программы для обучающихся включает в себя литературу:

9. Босова Л.Л. Информатика: учебник для 5 класса./ Босова Л.Л., Босова А.Ю. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.-
10. Босова Л.Л. Информатика: учебник для 6 класса./ Босова Л.Л., Босова А.Ю. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.-
11. Босова Л.Л. Информатика: учебник для 7 класса./ Босова Л.Л., Босова А.Ю. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2015.-224 с.
12. Босова Л.Л. Электронный учебник «Информатика» для 5-7 классов.
13. Информатика. 5-6 класс. Базовый курс. Практикум по информационной технологии./ Под ред. Н.В. Макаровой.- СПб.:Питер, 2002г.
14. Информатика: рабочая тетрадь для 5-го класса/ Босова Л.Л., Босова А.Ю. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.-152с.
15. Информатика: рабочая тетрадь для 6-го класса/ Босова Л.Л., Босова А.Ю. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.- 200с.
16. Информатика: рабочая тетрадь для 7-го класса/ Босова Л.Л., Босова А.Ю. – М.: БИНОМ. Лаборатория знаний, 2014.-160с.
17. Рабочая тетрадь для 5-го класса по информатике (Под ред. Н.В. Макаровой.- СПб.:Питер, 2010г.).
18. Рабочая тетрадь для 6-го класса по информатике (Под ред. Н.В. Макаровой.- СПб.: Питер, 2010г.).

19. Рабочая тетрадь для 7-го класса по информатике (Под ред. Н.В. Макаровой.- СПб.: Питер, 2010г.).

Приложения

Приложение 1

Глоссарий

3-5 класс

Абзац - произвольная последовательность символов, ограниченная специальными символами конца абзаца.

Аппаратное обеспечение - совокупность всех устройств компьютера: процессор, память, клавиатура, монитор и так далее.

Вкладка - раздел (страница) диалогового окна.

Гибкий диск (дискета) - носитель информации в виде тонкого пластмассового диска, покрытого с обеих сторон слоем магнитного вещества и помещённого в защитную оболочку.

Гипертекст - способ представления документов, в которых фрагменты текста или изображения могут выполнять роль ссылок, обеспечивающих переход к другим документам или объектам.

Графический редактор - программа, предназначенная для рисования картинок, поздравительных открыток, рекламных объявлений, приглашений, иллюстраций к докладам и других изображений.

Данные - информация, представленная в форме, пригодной для обработки компьютером.

Джойстик - дополнительное устройство ввода для компьютерных игр. **Диалоговое окно** - элемент управления, предоставляющий возможность передать компьютеру более подробную информацию о сделанном выборе.

Документ - любой текст, созданный с помощью текстового редактора (процессора), вместе с включёнными в него нетекстовыми материалами (графикой, звуковыми фрагментами или видеоклипами).

Жёсткий диск (винчестер) - носитель информации в виде нескольких расположенных на одной оси и помещённых в герметичный корпус магнитных дисков.

Информатика - наука, занимающаяся изучением всевозможных способов передачи, хранения и обработки информации. Хранить, обрабатывать и передавать информацию человеку помогает компьютер.

Информационные каналы - органы чувств человека, а также телефон, радио, телевидение, компьютер. С их помощью люди обмениваются информацией.

Информация - сведения об окружающем нас мире.

Клавиатура - важнейшее устройство ввода текстовой информации в память компьютера. Все её клавиши можно условно разделить на следующие группы: функциональные клавиши; символьные (алфавитно-цифровые) клавиши; клавиши управления курсором; специальные клавиши; дополнительная клавиатура.

Код - система условных знаков для представления информации. **Кодирование** - запись информации с использованием определённого кода. **Компьютерная графика** - разные виды графических изображений, создаваемых или обрабатываемых с помощью компьютера.

Лазерный (оптический) диск - носитель информации в виде пластикового или алюминиевого диска, предназначенный для записи или (и) считывания информации при помощи лазерного луча.

Меню - список команд, выбирая которые, пользователь может управлять компьютером.

Носитель информации (данных) - материальный объект, используемый для хранения на нём информации.

Обработка информации - решение информационной задачи, или процесс перехода от исходных данных к результату.

Объект - определённая часть окружающей нас действительности (предмет, процесс, явление).

Окно - область экрана, в которой происходит работа с конкретной программой. Когда программа запущена, то говорят, что её окно открыто.

Оперативная память компьютера - в неё помещаются все программы и данные, необходимые для работы компьютера. Оперативная память хранит информацию, только когда компьютер включён. При его выключении данные из оперативной памяти теряются.

Операционная система - пакет программ, управляющих работой компьютера, обеспечивающих связь между человеком и компьютером, а также запуск прикладных программ.

Память компьютера - служит для хранения данных. Каждый компьютер имеет два вида памяти: оперативную и постоянную. Устройства, их реализующие, называются ОЗУ (оперативное запоминающее устройство) и ПЗУ (постоянное запоминающее устройство).

Память человечества - содержит все знания, которые накопили люди за время своего существования и которыми могут воспользоваться ныне живущие люди.

Пользователь - человек, пользующийся услугами компьютера для получения информации или решения задачи.

Приёмник информации - тот, кто её получает. Прикладная программа (приложение) - компьютерная программа, с помощью которой на компьютере выполняются конкретные задания: ввод текста, рисование, вычисления и др.

Прикладное программное обеспечение - совокупность всех прикладных программ.

Принтер - печатающее устройство, подключаемое к компьютеру для вывода документа на бумагу.

Программное обеспечение - совокупность всех программ компьютера. **Процессор** - предназначен для вычислений, обработки информации и управления работой компьютера.

Рабочий стол - изображение на экране монитора готового к работе компьютера.

Редактирование - этап подготовки документа на компьютере, в ходе которого исправляются обнаруженные ошибки (например, в правописании) и вносятся необходимые изменения.

Символ - минимальная единица текстовой информации: цифра, буква, знак препинания и так далее.

Системный блок - главный блок компьютера, включающий в себя процессор, оперативную память, накопители на гибких и жёстких дисках, блок питания и др.

Сканер - техническое устройство, предназначенное для ввода в компьютер графических изображений с бумажного оригинала.

Слово - произвольная последовательность символов (букв, цифр и др.), ограниченная с двух сторон служебными символами (пробел, запятая, скобки и др.).

Строка - произвольная последовательность символов между левой и правой границами документа.

Текст - любое словесное высказывание, напечатанное, написанное или существующее в устной форме.

Текстовый процессор - мощная программа для работы с текстами, позволяющая изменять начертание и размер шрифта, включать в документ таблицы, рисунки, схемы, звуковые фрагменты.

Текстовый редактор - программа, предназначенная для создания простых сообщений и текстов.

Форматирование - этап подготовки документа, на котором ему придается тот вид, который документ будет иметь на бумаге.

Фрагмент (текстовый) - произвольная последовательность символов. Фрагментом может быть отдельное слово, строка, абзац, страница и даже весь вводимый текст.

6 класс

Абстрагирование - мысленное выделение одних признаков объекта и отвлечение от других.

Анализ - мысленное разделение объекта на составные части или мысленное выделение признаков объекта.

Векторный способ представления изображений - способ представления изображений в цифровом виде, состоящий в том, что некоторый графический объект

записывается как закодированная последовательность команд для его создания.

Единицы измерения информации - бит (0, 1), байт (8 битов), килобайт (1024 байта), мегабайт (1024 килобайта), гигабайт (1024 мегабайта).

Информация для человека - знания, которые он получает из различных источников. Сообщение, полученное человеком, может пополнить его знания, если содержащиеся в нем сведения являются для человека понятными и новыми.

Исполнитель - человек, группа людей, животное или техническое устройство, способные выполнять заданные команды.

Класс - совокупность объектов, выделенных по какому-либо признаку .

Кодовая таблица - таблица, задающая соответствие символов и их кодов.

Компьютер - универсальное электронное устройство для работы с информацией; он может применяться для многих целей: обрабатывать, хранить и передавать самую разнообразную информацию, использоваться в самых разных видах человеческой деятельности.

Объем понятия - множество объектов, каждому из которых принадлежат признаки, составляющие содержание понятия.

Определение понятия - перечисление всех существенных признаков объекта (класса однородных объектов) в связном предложении.

Позиционная система счисления - система счисления, в которой одна и та же цифра получает различные количественные значения в зависимости от места, или позиции, которое она занимает в записи данного числа.

Понятие - форма мышления, отражающая совокупность существенных признаков отдельного объекта или класса объектов.

Правила - знания о последовательности действий, направленных на достижение некоторой цели.

Растровый способ представления изображений - способ представления изображений в цифровом виде, состоящий в том, чтобы разделить графический объект вертикальными и горизонтальными линиями на крошечные фрагменты - пиксели и закодировать цвет каждого пикселя в виде двоичного числа.

Синтез - мысленное соединение в единое целое частей объекта или его признаков, полученных в процессе анализа.

Система команд исполнителя (СКИ) - перечень всех команд, которые может выполнить конкретный исполнитель.

Система счисления - совокупность приемов и правил для обозначения и именованя чисел.

Файл - информация, хранящаяся в долговременной памяти компьютера как единое целое и обозначенная именем.

Факты - знания об определенных явлениях, событиях, свойствах объектов и зависимостях между ними.

Цифровое (двоичное) кодирование - представление самой разнообразной информации с помощью последовательности битов (0 и 1).

Аппаратное обеспечение - совокупность всех устройств компьютера: процессор, память, клавиатура, монитор и т. д.

Блок-схема - форма записи алгоритма, при которой для обозначения различных шагов алгоритма используются геометрические фигуры: овал (начало и конец), параллелограмм (ввод/вывод), ромб (принятие решения) и прямоугольник (выполнение действия). Стрелки, связывающие эти фигуры, задают порядок выполнения соответствующих шагов.

Вкладка - раздел (страница) диалогового окна.

График - линия, дающая наглядное представление о характере зависимости какой-либо величины (например, пути) от другой (например, времени). График позволяет отслеживать динамику изменения данных.

Данные - информация, представленная в форме, пригодной для обработки компьютером.

Диаграмма - графическое изображение, дающее наглядное представление о соотношении каких-либо величин или нескольких значений одной величины, об изменении их значений. Наиболее распространенные типы диаграмм: круговая, столбчатая, ярусная, областная.

Диалоговое окно - элемент управления, предоставляющий возможность передать компьютеру более подробную информацию о сделанном выборе.

Единицы измерения информации - бит (0, 1), байт (8 битов), килобайт (1024 байта), мегабайт (1024 килобайта), гигабайт (1024 мегабайта).

Иерархия - это расположение частей или элементов целого в порядке от высшего к низшему. Системы, элементы которых находятся в отношениях «является разновидностью», «входит в состав» и других отношениях подчиненности, называются иерархическими системами (системами с иерархической структурой).

Интерфейс - средства, обеспечивающие взаимосвязь между объектами системы «человек – компьютер». Различают: аппаратный интерфейс - взаимодействие между устройствами компьютера; программный интерфейс взаимодействие (совместимость) программ между собой, а также программного обеспечения и информационных ресурсов; аппаратно-программный интерфейс - взаимодействие аппаратного и программного обеспечения компьютера; пользовательский интерфейс - взаимодействие человека и компьютера.

Информатика - наука, изучающая закономерности протекания процессов передачи, хранения и обработки информации в природе, обществе, технике, а также способы автоматизации этих процессов с помощью компьютера.

Информация - сведения об окружающем нас мире; информация для человека - знания, которые он получает из различных источников. Сообщение, полученное человеком, может пополнить его знания, если содержащиеся в нем сведения являются для человека понятными и новыми.

Компьютер - универсальное программно управляемое устройство для работы с информацией; может использоваться для многих целей: обработки, хранения и передачи самой разнообразной информации, применения в самых разных видах человеческой деятельности; система, включающая подсистемы аппаратного обеспечения, программного обеспечения и информационных ресурсов.

Контекстное меню - меню, связанное с объектом. Контекстное меню раскрывается щелчком правой кнопкой мыши, если указатель мыши установлен на объекте. Через

контекстное меню можно просмотреть свойства объекта в некоторых случаях их можно изменить), а также выполнить допустимые действия над объектом.

Корзина - системная папка, в которую помещаются удаляемые файлы. Файл физически исчезает из памяти компьютера только после очистки корзины.

Меню - список команд, выбирая которые, пользователь может управлять компьютером.

Модель - объект, который используется в качестве «заместителя», представителя другого объекта (оригинала) с определенной целью.

Модель информационная - описание объекта-оригинала на одном из языков кодирования информации. Различают образные, знаковые и смешанные информационные модели.

Модель математическая - модель, построенная с использованием математических понятий и формул.

Модель натурная - реальный предмет, в уменьшенном или увеличенном виде воспроизводящий внешний вид, структуру или поведение моделируемого объекта.

Модель словесная - описание ситуации, события, процесс а на естественном языке.

Мой компьютер - системная папка, корень иерархической файловой системы Microsoft Windows. Всегда располагается на Рабочем столе.

Объект - любая часть окружающей действительности (предмет, процесс, явление), воспринимаемая человеком как единое целое. В нашем сознании образ любого объекта отражается в виде понятия. Общаясь, люди передают друг другу сведения о реальных и воображаемых объектах, обозначая объекты именами - словами языка. В сообщении об объекте человек может описать его признаки - свойства, действия, поведение, состояния.

Объект операционной системы - любой элемент в среде Microsoft Windows, в том числе: Рабочий стол, окно, папка, документ (файл), устройство, приложение (программа). Объект обладает определенными свойствами, над ним могут быть произведены определенные действия.

Окно - основной элемент интерфейса Microsoft Windows. Используются окна программ (приложений), окна документов, диалоговые окна. Окно можно перемещать по Рабочему столу, сворачивать в значок на панели задач, разворачивать на весь экран, закрывать.

Операционная система - пакет программ, управляющих работой компьютера, обеспечивающих связь между человеком и компьютером, а также запуск прикладных программ.

Панель задач - обычно располагается в нижней части Рабочего стола (может быть перемещена к любому краю). Содержит кнопки активных программ, документов. Щелчок мышью на кнопке раскрывает окно соответствующего приложения. На панели задач располагается кнопка *Пуск*.

Пользователь - человек, пользующийся услугами компьютера для получения информации или решения задачи.

Понятие - форма мышления, отражающая совокупность существенных признаков отдельного объекта или класса объектов.

Прикладная программа (приложение) - компьютерная программа, с помощью которой на компьютере выполняются конкретные задания: ввод текста, рисование, вычисления и др.

Прикладное программное обеспечение - совокупность всех прикладных программ.

Программное обеспечение - совокупность всех программ компьютера. **Пуск** - кнопка открытия главного меню.

Рабочий стол - изображение на экране монитора готового к работе компьютера. На «поверхности» Рабочего стола располагаются ярлыки наиболее часто используемых приложений, документов, папок, устройств.

Редактирование - этап подготовки документа на компьютере, в ходе которого исправляются обнаруженные ошибки (например, в правописании) и вносятся необходимые изменения.

Сеть - граф, содержащий циклы.

Система - целое, состоящее из частей, связанных между собой. Части, образующие систему, называются ее элементами. Воздействия среды на систему называют входами системы, а воздействия системы на среду - выходами системы.

Система команд исполнителя (СКИ) - перечень всех команд, которые может выполнить конкретный исполнитель.

Система счисления - совокупность приемов и правил для обозначения и именования чисел.

Структура - порядок объединения элементов, составляющих систему.

Схема - представление некоторого объекта в общих, главных чертах с помощью условных обозначений.

Текст - любое словесное высказывание, напечатанное, написанное или существующее в устной форме.

Файл - информация, хранящаяся в долговременной памяти компьютера как единое целое и обозначенная именем.

Форматирование - этап подготовки документа, на котором ему придается тот вид, который документ будет иметь на бумаге.

Фрагмент - некоторое количество рядом стоящих символов, которые можно рассматривать как единое целое. Фрагментом может быть отдельное слово, строка, абзац, страница и даже весь вводимый текст.

Приложение 2

Темы презентаций для итогового проекта

1. Занимательная информатика.
4. История возникновения науки «Информатика».
5. Компьютерная мышь.
6. Мой любимый предмет.

7. Мой любимый учитель.
8. История моей школы.
9. Слайд – шоу «Мои рисунки»»

Приложение 3

(СанПиН 2.4.2.2821-10)

Рекомендуемый комплекс упражнений гимнастики глаз

1. Быстро поморгать, закрыть глаза и посидеть спокойно, медленно считая до 5. Повторять 4-5 раз.
2. Крепко зажмурить глаза (считать до 3, открыть их и посмотреть вдаль (считать до 5). Повторять 4-5 раз.
3. Вытянуть правую руку вперед. Следить глазами, не поворачивая головы, за медленными движениями указательного пальца вытянутой руки влево и вправо, вверх и вниз. Повторять 4-5 раз.
4. Посмотреть на указательный палец вытянутой руки на счет 1-4, потом перенести взор вдаль на счет 1-6. Повторять 4-5 раз.
5. В среднем темпе проделать 3-4 круговых движений глазами в правую сторону, столько же в левую сторону. Расслабив глазные мышцы, посмотреть вдаль на счет 1-6. Повторять 1-2 раза.

Приложение 4

(СанПиН 2.4.2.2821-10)

Рекомендуемый комплекс упражнений физкультурных минуток (ФМ)

Учебные занятия, сочетающие в себе психическую, статическую, динамическую нагрузки на отдельные органы и системы и на весь организм в целом, требуют проведения на уроках физкультурных минуток (далее -ФМ) для снятия локального утомления и ФМ общего воздействия.

ФМ для улучшения мозгового кровообращения:

1. Исходное положение (далее - и.п.) - сидя на стуле. 1 - 2 - отвести голову назад и плавно наклонить назад, 3 - 4 - голову наклонить вперед, плечи не поднимать. Повторить 4 - 6 раз. Темп медленный.

2. И.п. - сидя, руки на поясе. 1 - поворот головы направо, 2 - и.п., 3 - поворот головы налево, 4 - и.п. Повторить 6 - 8 раз. Темп медленный.

3. И.п. - стоя или сидя, руки на поясе. 1 - махом левую руку занести через правое плечо, голову повернуть налево. 2 - и.п., 3 - 4 - то же правой рукой. Повторить 4 - 6 раз. Темп медленный.

Ф

М для снятия утомления с плечевого пояса и рук:

1. И.п. - стоя или сидя, руки на поясе. 1 - правую руку вперед, левую вверх. 2 - поменять положения рук. Повторить 3 - 4 раза, затем расслабленно опустить вниз и потрясти кистями, голову наклонить вперед. Темп средний.

2. И.п. - стоя или сидя, кисти тыльной стороной на поясе. 1 - 2 - свести локти вперед, голову наклонить вперед. 3 - 4 - локти назад, прогнуться. Повторить 6 - 8 раз, затем руки вниз и потрясти расслабленно. Темп медленный.

3. И.п. - сидя, руки вверх. 1 - сжать кисти в кулак. 2 - разжать кисти. Повторить 6 - 8 раз, затем руки расслабленно опустить вниз и потрясти кистями. Темп средний.

ФМ для снятия утомления с туловища:

1. И.п. - стойка ноги врозь, руки за голову. 1 - резко повернуть таз направо. 2 - резко повернуть таз налево. Во время поворотов плечевой пояс оставить неподвижным. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

2. И.п. - стойка ноги врозь, руки за голову. 1 - 5 - круговые движения тазом в одну сторону. 4 - 6 - то же в другую сторону. 7 - 8 - руки вниз и расслабленно потрясти кистями. Повторить 4 - 6 раз. Темп средний.

3. И.п. - стойка ноги врозь. 1 - 2 - наклон вперед, правая рука скользит вдоль ноги вниз, левая, сгибаясь, вдоль тела вверх. 3 - 4 - и.п., 5 - 8 - то же в другую сторону. Повторить 6 - 8 раз. Темп средний.

4. Упражнение для мобилизации внимания. И.п. - стоя, руки вдоль туловища. 1 - правую руку на пояс, 2 - левую руку на пояс, 3 - правую руку на

плечо, 4 - левую руку на плечо, 5 - правую руку вверх, 6 - левую руку вверх, 7 - 8 - хлопки руками над головой, 9 - опустить левую руку на плечо, 10 - правую руку на плечо, 11 - левую руку на пояс, 12 - правую руку на пояс, 13 - 14 - хлопки руками по бедрам. Повторить 4 - 6 раз. Темп - 1 раз медленный, 2 - 3 раза -средний, 4 - 5 - быстрый, 6 - медленный.

Приложение 5

Санитарно-гигиенические нормы и безопасность труда

Компьютеризация образования и досуга школьника наряду с несомненными достоинствами породила массу проблем, связанных со здоровьем детей. Согласно статистическим данным, наибольшая частота функциональных изменений в организме при работе с персональным компьютером отмечается со стороны органов зрения, костно-мышечной и нервно-психической систем. Отечественные и зарубежные исследования показывают, что более 90% работающих за дисплеями жалуются на утомляемость, боли в области затылка, шеи, слезотечение, жжение или боли в области глаз. Для школьников предупреждение этих неблагоприятных изменений имеет особое значение, поскольку в школьном возрасте продолжается процесс роста и развития таких систем, как зрительная, нервная и костно-мышечная, и организм очень чувствителен к воздействию различных факторов среды. Как показали исследования врачей, работа на достаточно близком расстоянии от светящегося экрана более утомительна, чем просмотр телепередач или работа с учебником. К этому следует добавить высокое эмоциональное напряжение и постоянную статическую нагрузку ученика. В классе, где работают дисплеи, формируются специфические условия среды: повышается температура воздуха, снижается влажность, изменяется химический состав. Компьютеры являются источниками различного рода электромагнитных излучений: ультрафиолетового, инфракрасного, рентгеновского и др. Проведение занятий с использованием компьютеров требует соблюдения целого ряда условий для того, чтобы избежать негативного воздействия на здоровье детей. Чем младше школьник, тем быстрее проявляются неблагоприятные сдвиги в его функциональном состоянии под влиянием работы за дисплеем. Установлено, что оптимальное время непрерывной работы с компьютером на уроке для старшеклассников составляет 20—30 минут, для учеников 7-8 классов — 15-20 минут, а для младших школьников — не более 15 минут. Занятия рекомендуют проводить не чаще одного — двух раз в неделю общей продолжительностью для учащихся 1-5-х классов — не более 60 минут, для учащихся 6-х классов и старше — не более 90 минут. В середине занятия необходимо сделать 10-минутный перерыв для разминки и гимнастики глаз. Несомненно, что степень утомления во многом определяется характером занятий. Наиболее утомительны компьютерные игры. Как правило, это динамичные, остросюжетные игры с навязанным ритмом работы,

рассчитанные на быстроту реакции, эмоционально напряжённые. И хотя эти игры способствуют развитию определённых полезных навыков, психологи предупреждают об их «наркотизирующем» эффекте. Для того, чтобы сохранить высокую работоспособность, педагоги советуют чередовать различные виды деятельности: составление программ, игры, изобразительную деятельность с помощью компьютера. Для обеспечения учебного процесса и сохранения здоровья обучающихся в ходе занятий соблюдаются следующие условия работы: освещение помещения осуществляется естественным световым потоком, перед началом занятия помещение проветривается; во внеучебное время производится влажная уборка помещения. Учебный процесс и особенно практические занятия контролируются преподавателем с точки зрения правил техники безопасности и сохранения здоровья учащихся.