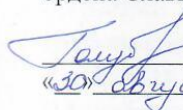


МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ
«СРЕДНЯЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ШКОЛА № 7 ИМЕНИ ПОЛНОГО КАВАЛЕРА
ОРДЕНА СЛАВЫ Н.Г. СИТНИКОВА»

СОГЛАСОВАНО

Руководитель Центра
цифрового и гуманитарного профилей
«Точка роста» МОУ СОШ № 7
имени полного кавалера
ордена Славы Н.Г.Ситникова

 Голубева К.М.
«30 августа» 2023 г.

УТВЕРЖДАЮ

Директор МОУ СОШ № 7
имени полного кавалера
ордена Славы Н.Г. Ситникова

 Копцева Ю.А.
Приказ № 16
от «30 августа» 2023г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ
ПРОГРАММА
технической направленности «МОЙ ИНСТРУМЕНТ-КОМПЬЮТЕР»**

Срок реализации: 1 год
Вид программы: модифицированная
Целевая аудитория: Учащиеся 1-4 классов
Автор программы: Кондракова М.С.

с. Калиновское
2023г.

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Программа разработана в соответствии с государственными нормативными правовыми актами в области дополнительного образования детей:

- Федеральный Закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в РФ».

- Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28.09.2020 № 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи»

- Письмо Минобрнауки России от 11.12.2006 г. № 06-1844 «О примерных требованиях к программам дополнительного образования детей»

- Приказ Министерства образования и науки Российской Федерации (Минобрнауки России) от 29 августа 2013 г. № 1008 г. Москва «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам».

- Приказ Минпросвещения России от 09.11 2018г. №196 «Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам»

- Приказ Минпросвещения России от 30.09.2020 №533 «О внесении изменений в порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам, утвержденный приказом Министерства просвещения Российской Федерации от 9 ноября 2018 г. №196».

Тематическое планирование по программе «Мой инструмент- компьютер» для 1-4 классов составлено с учетом рабочей программы воспитания. Воспитательный потенциал данного учебного предмета обеспечивает реализацию следующих целевых приоритетов воспитания обучающихся ООО:

1. Развитие неприятия любой дискриминации граждан, проявлений экстремизма, терроризма, коррупции в обществе.
2. Развитие понимания ценности жизни, здоровья и безопасности человека в обществе, значения личных усилий человека в сохранении здоровья своего и своих близких.
3. Развитие установки на здоровый образ жизни (здоровое питание, соблюдение гигиенических правил, сбалансированный режим занятий и отдыха, регулярная физическая активность).
4. Развитие уважения к труду, результатам трудовой деятельности своей и других людей.
5. Развитие интереса к практическому изучению профессий и труда различного рода на основе изучаемых предметных знаний.
6. Развитие понимания необходимости человека адаптироваться в профессиональной среде в условиях современного технологического развития, выражающей готовность к такой адаптации.
7. Развитие познавательных интересов в разных предметных областях с учетом индивидуальных способностей, достижений.

Данная программа составлена с учетом того, что в классе обучается учащийся с низким уровнем мотивации, т. е. программа является адаптированной. Основой при обучении является пассивное механическое запоминание, изучаемый материал учащийся может освоить базовый минимум содержания программного материала.

Адаптация программы происходит за счет сокращения сложных понятий и терминов; основные сведения в программе даются дифференцированно. Одни факты изучаются таким образом, чтобы обучающиеся смогли опознать их, опираясь на существенные признаки, по другим вопросам обучающиеся получают только общие представления. Ряд сведений познается школьниками в результате практической деятельности. Также новые элементарные навыки вырабатываются у таких детей крайне медленно. Для их закрепления требуются многократные указания и упражнения.

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

Данная программа по информатике рассчитана на 102 часа и носит пропедевтический характер. Курс построен таким образом, чтобы помочь учащимся заинтересоваться информатикой вообще и найти ответы на вопросы, с которыми им приходится сталкиваться в повседневной жизни при работе с большим объемом информации; научиться общаться с компьютером, который ничего не умеет делать, если не умеет человек.

Целесообразность начала изучения информатики в младших классах обусловлена следующими факторами.

Во-первых, положительным опытом обучения информатике детей этого возраста, как в нашей стране, так и за рубежом.

Во-вторых, существенной ролью изучения информатики в развитии мышления, формировании научного мировоззрения школьников именно этой возрастной группы.

В-третьих, обучение учащихся работе на компьютере в начальной школе подготовит их к более успешному усвоению курса информатики в старших классах.

Содержание программы отобрано в соответствии с возможностями и способностями учащихся 7 – 10 лет. Сроки реализации программы: 1 год. Программа реализует техническое направление внеурочной деятельности. На реализацию программы отводится 3 часа в неделю (три занятия в неделю по 45 мин), 102 часа в год.

Освоение программы направлено на достижение следующих целей:

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

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

Задачи программы:

Обучающие:

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

Развивающие:

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

Воспитывающие:

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

Коррекционно-развивающие задачи:

- корректировать внимание (произвольное, непроизвольное, устойчивое, переключение внимания, увеличение объема внимания) путем выполнения практических заданий;
 - коррекция и развитие связной устной речи (регулирующая функция, планирующая функция, анализирующая функция, орфоэпически правильное произношение, пополнение и обогащение пассивного и активного словарного запаса, диалогическая и монологическая речь) ;
 - коррекция и развитие памяти (кратковременной, долговременной);
 - коррекция и развитие зрительных восприятий;
 - развитие слухового восприятия;
 - коррекция и развитие тактильного восприятия;
 - коррекция и развитие мелкой моторики кистей рук (формирование ручной умелости, развитие ритмичности, плавности движений, соразмерности движений);
 - коррекция и развитие мыслительной деятельности (операций анализа и синтеза, выявление главной мысли, установление логических и причинно-следственных связей, планирующая функция мышления);
 - коррекция и развитие личностных качеств учащихся, эмоционально-волевой сферы (навыков самоконтроля, усидчивости и выдержки, умение выражать свои чувства;
-
- Актуализация и развитие познавательных процессов и мыслительных операций с учетом уровня актуального развития учащихся;
 - Создание условий для сохранения и укрепления здоровья учащихся, посредством внедрения современных здоровьесберегающих технологий;
 - Содействие становлению и развитию личностных качеств и эмоционально-волевых особенностей учащихся, способствующих нормальному протеканию процесса обучения и воспитания и осуществлять их коррекцию;
 - Развитие коммуникативных умений и навыков, необходимых для продуктивного взаимодействия с социумом;
 - Создание условий для эффективной социально-психологической адаптации школьников к новым условиям жизни, помощь в решении проблем социального взаимодействия, улучшение климата межличностных взаимоотношений.

Материально-техническое обеспечение необходимое для реализации программы:

комплект мебели, дидактические пособия и учебный материал, интерактивная

панель, ноутбук (1 шт.), ноутбук-трансформер (10 шт.), предустановленное лицензионное программное обеспечение, многофункциональное устройство (МФУ), бумага.

Методическое обеспечение программы.

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

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

Методы обучения.

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

УЧЕБНЫЙ ПЛАН

№	Модуль	Количество часов
1	Модуль «Знакомство с компьютером»	26
2	Модуль «Создание рисунков»	8
3	Модуль «Создание мультфильмов и живых картинок»	9
4	Модуль «Создание проектов домов и квартир»	12
5	Модуль «Создание компьютерных игр»	10
6	Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)»	2
7	Модуль «Создание текстов»	8
8	Модуль «Создание печатных публикаций»	8

9	Модуль «Создание электронных публикаций»	8
10	Модуль «Поиск информации»	11
	Всего часов	102

Содержание учебного плана

Тема	Кол-во часов	Основные виды учебной деятельности учащихся
Модуль «Знакомство с компьютером»		
Компьютеры вокруг нас. Новые профессии. Компьютеры в школе. Правила поведения в компьютерном классе. Основные устройства компьютера. Компьютерные программы. Операционная система. Рабочий стол. Компьютерная мышь. Клавиатура. Включение и выключение компьютера. Запуск программы. Завершение выполнения программы.	26	<u>Искать</u> сходство и различия в материальных и информационных технологиях. <u>Рассуждать</u> об изменении в жизни людей и о новых профессиях, появившихся с изобретением компьютера. <u>Сводить</u> в таблицу устройства для ввода и вывода информации разного вида. <u>Выполнять</u> заданные действия с мышью и клавиатурой. <u>Запускать</u> программы, выполнять в них действия и <u>завершать</u> работу программ.
Модуль «Создание рисунков»		
Компьютерная графика. Примеры графических редакторов. Панель инструментов графического редактора. Основные операции при рисовании: рисование и стирание точек, линий, фигур. Заливка цветом. Другие операции.	8	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Сравнивать</u> панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, рисование точек, прямых и кривых линий, фигур, стирание, заливка цветом, сохранение и редактирование рисунков). <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя

		освоенные операции.
Модуль «Создание мультфильмов и живых картинок»		
Анимация. Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации. Основные операции при создании анимации. Этапы создания мультфильма.	9	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выбор фона, предметов, персонажей, анимация персонажей, создание титров, сохранение и редактирование мультфильмов). <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.
Модуль «Создание проектов домов и квартир»		
Проектирование. Компьютерное проектирование. Интерьер. Дизайн. Архитектура. Примеры программ для проектирования зданий. Основные операции при проектировании зданий: обзор и осмотр проекта, создание стен, создание окон и дверей, установка сантехники и бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей.	12	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Сравнивать</u> панель инструментов программы на компьютере с примером панели инструментов в учебнике. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, обзор и осмотр проектов, создание стен, окон и дверей, установка бытовой техники, размещение мебели, выбор цвета и вида поверхностей, сохранение и редактирование проектов домов или квартир). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.
Модуль «Создание компьютерных игр»		

Компьютерные игры. Виды компьютерных игр. Порядок действий при создании игр. Примеры программ для создания компьютерных игр. Основные операции при конструировании игр: создание или выбор фона, карты или поля, выбор и размещение предметов и персонажей. Другие операции.	10	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или придумывать свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выбор фона, мест старта и финиша главного персонажа, выбор набора противников, препятствий и бонусов и мест их расположения, сохранение и редактирование игр). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.
<i>Модуль «Знакомство с компьютером: файлы и папки (каталоги)»</i>		
Файлы. Папки (каталоги). Имя файла. Размер файла. Сменные носители. Полное имя файла. Операции над файлами и папками (каталогами): создание папок (каталогов), копирование файлов и папок (каталогов), перемещение файлов и папок (каталогов), удаление файлов и папок (каталогов). Примеры программ для выполнения действий с файлами и папками (каталогами).	2	<u>Создавать</u> папки (каталоги). <u>Удалять</u>, <u>копировать</u> и <u>перемещать</u> файлы и папки (каталоги).
<i>Модуль «Создание текстов»</i>		
Компьютерное письмо. Клавиатурные тренажёры. Текстовые редакторы. Примеры клавиатурных тренажёров и текстовых редакторов. Правила клавиатурного письма. Основные операции при создании текстов: набор текста, перемещение курсора, ввод прописных букв, ввод букв латинского алфавита, сохранение	8	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, набор текста, перемещение курсора, вырезание, копирование и

текстового документа, открытие документа, создание нового документа, выделение текста, вырезание, копирование и вставка текста. Оформление текста. Выбор шрифта, размера, цвета и начертания символов. Организация текста. Заголовок, подзаголовок, основной текст. Выравнивание абзацев.		вставка текста, выбор шрифта, размера и начертания символов, организация текста, сохранение и редактирование текстовых документов). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.
Модуль «Создание печатных публикаций»		
Печатные публикации. Виды печатных публикаций. Текстовые редакторы. Настольные издательские системы. Примеры текстовых редакторов и настольных издательских систем. Иллюстрации в публикациях. Схемы в публикациях. Некоторые виды схем: схемы отношений; схемы, отражающие расположение и соединение предметов; схемы, отражающие происходящие изменения, порядок действий. Таблицы в публикациях. Столбцы и строки.	8	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, дополнение текстов иллюстрациями, схемами, таблицами, сохранение и редактирование печатных публикаций). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.
Модуль «Создание электронных публикаций»		
Электронные публикации. Виды электронных публикаций: презентации, электронные учебники и энциклопедии, справочные системы, страницы сети Интернет. Примеры программ для создания электронных публикаций. Гиперссылки в публикациях. Создание электронной публикации с гиперссылками. Звук, видео и анимация в электронных публикациях. Вставка звуков и музыки в электронные публикации.	8	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, добавление в тексты с иллюстрациями, схемами и таблицами гиперссылок, звуков, музыки, анимации, видео, сохранение и редактирование электронных публикаций).

Вставка анимации и видео в электронные публикации. Порядок действий при создании электронной публикации. Подготовка презентаций.		<u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.
Модуль «Поиск информации»		
Источники информации для компьютерного поиска: компакт-диски CD («си-ди») или DVD («ди-ви-ди»), USB-флэш-накопитель, сеть Интернет, постоянная память компьютера. Способы компьютерного поиска информации: просмотр подобранной по теме информации, поиск файлов с помощью файловых менеджеров, использование средств поиска в электронных изданиях, использование специальных поисковых систем. Поисковые системы. Примеры программ для локального поиска. Поисковые системы в сети Интернет. Поисковые запросы. Уточнение запросов на поиск информации. Сохранение результатов поиска. Поиск изображений. Сохранение найденных изображений.	11	<u>Выбирать</u> жизненную ситуацию для выполнения итоговой творческой работы или <u>придумывать</u> свою. <u>Выполнять</u> операции на компьютере, относящиеся к изучаемой технологии (например, выполнение запросов по ключевым словам, выбор подходящей информации из результатов поиска, сохранение найденных и выбранных текстов и изображений). <u>Создавать</u> проект (эскиз или план) итоговой творческой работы. <u>Выполнять</u> итоговую творческую работу, используя освоенные операции.

Описание ценностных ориентиров содержания курса

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

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

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

Результаты освоения программы

Личностные результаты

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

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

Метапредметные результаты

Регулятивные универсальные учебные действия:

- освоение способов решения проблем творческого характера в жизненных ситуациях;
- формирование умений ставить цель – создание творческой работы, планировать достижение этой цели, создавать вспомогательные эскизы в процессе работы;
- оценивание получающегося творческого продукта и соотнесение его с изначальным замыслом, выполнение по необходимости коррекции либо продукта, либо замысла.

Познавательные универсальные учебные действия:

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

Коммуникативные универсальные учебные действия:

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

Предметные результаты

1. Модуль «Знакомство с компьютером».

В результате изучения данного модуля учащиеся должны знать:

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

уметь:

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

2. Модуль «Создание рисунков».

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

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

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

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

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

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

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

4. Модуль «Создание проектов домов и квартир».

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

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

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

5. Модуль «Создание компьютерных игр».

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

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

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

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

В результате изучения данного модуля учащиеся должны знать:

- ✓ что такое полное имя файла;

уметь:

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

7. Модуль «Создание текстов».

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

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

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться:

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

8. Модуль «Создание печатных публикаций».

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

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

При выполнении проектных заданий школьники будут учиться:

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

9. Модуль «Поиск информации».

В результате изучения данного модуля учащиеся должны уметь:

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

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

Список используемых источников

Учебно-методическая литература для ученика

1. А.В.Горячев, «Информатика и ИКТ»(Мой инструмент компьютер»);

Учебно-методическая литература для учителя

1. А.В.Горячев, «Информатика и ИКТ»(Мой инструмент компьютер»);
2. А.В.Горячев, Е.М.Островская , Конструктор игр. Справочник-практикум;
3. А.В.Горячев, Е.М.Островская , Графический редактор «TUXPAINT” . Справочник-практикум для 3 класса;
4. А.В.Горячев, Е.М.Островская , Конструктор мультфильмов. Справочник-практикум для школьников 3 класса;
5. А.В.Горячев, Дизайнер интерьеров «FloorPlan 3D”. Справочник-практикум для школьников 3 класса;
6. Единая коллекция образовательных ресурсов.<http://school-collection.edu.ru/>