

Принята на заседании
Методического совета
МБУ ДО СЮТ № 2 от
«23» августа 2018 г.
Протокол № 1



Утверждаю:
Директор МБУ ДО СЮТ № 2
М.М.Мустакимов
«23» августа 2018 г.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА ТЕХНИЧЕСКОЙ НАПРАВЛЕННОСТИ

«IT-шка»

(Компьютерная грамотность)

Возраст обучающихся: 8-18 лет.

Срок реализации: 1 год

Разработчик: Кокшарова А.А.
педагог дополнительного образования

г. Нижний Тагил
2018 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1.	ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ОБРАЗОВАНИЯ.....	3
1.1.	Пояснительная записка.....	3
1.1.1.	Объем образования.....	4
1.1.2.	Содержание образования.....	5
1.1.3.	Планируемые результаты образования.....	6
2.	ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ.....	8
2.1.	Средства обучения и воспитания.....	8
2.2.	Формы аттестации	8
2.3.	Учебный план	9
2.4.	Календарный учебный график.....	10
3.	Рабочая программа курса «ИТ-ишка (Компьютерная грамотность) базовый уровень».....	11
4.	Рабочая программа курса «ИТ-ишка (Компьютерная грамотность) для школьников».....	19
5.	Рабочая программа курса «ИТ-ишка (Компьютерная грамотность) для старших школьников».....	28
6.	ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ.....	38
7.	МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ.....	48

1. ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ОБРАЗОВАНИЯ

1.1. Пояснительная записка

Дополнительная общеобразовательная программа «IT – ишка (Компьютерная грамотность)» по направленности является технической, по функциональному предназначению – учебно – познавательной, по форме организации – кружковой.

Актуальность программы заключается в том, что в настоящий момент в мире используется большое количество компьютеров, и знание персонального компьютера и умение им пользоваться встает самым главным вопросом перед человеком. Каждое предприятие, дом, школы работают с персональными компьютерами. Развиваются нано технологии, электроника, механика и программирование, и человек тоже должен развиваться. Успехи страны в 21 веке будут определять не природные ресурсы, а уровень интеллектуального потенциала, который определяется уровнем самых передовых на сегодняшний день технологий. Программа «IT – ишка (Компьютерная грамотность)» позволяет школьникам идти ногу со временем.

Новизна образовательной программы заключается в объединении программирования и умения технически мыслить в одном курсе, что способствует более успешному освоению школьных предметов: информатики, математики, физики.

Дополнительная общеразвивающая программа направлена на:

- Создание базовых основ образованности и решение задач формирования общей культуры учащегося;
- удовлетворение познавательного интереса и расширение информированности в области ИКТ компетентности;
- оптимальное развитие личности на основе педагогической поддержки индивидуальности учащегося (способностей, интересов, склонностей) в условиях специально организованной образовательной деятельности.

Отличительной особенностью программы является то, что в занимательной форме обучающиеся знакомятся с персональным компьютером, осваивают прикладные программы, учатся использовать и применять знания в своей жизни.

Цель программы: создать условия для развития логического мышления, технических способностей у учащихся в процессе изучения персонального компьютера.

Задачи программы:

Образовательные:

- Дать необходимые знания по устройству ПК и назначению его составных компонентов;
- Создать условия для овладения навыком работы в прикладных программах, создание буклетов, открыток, презентаций и многое другое в электронном и печатном виде.
- Познакомить и научить web – программированию, создание сайтов.

Развивающие:

- Развивать творческую самостоятельность и инициативу.
- Развивать мыслительную деятельность: операции анализа и синтеза; обобщения и сравнения; абстрагирования и умозаключения, выявление главной мысли.
- Развивать творческий и рациональный подход к решению поставленных задач.

Воспитательные:

- Учить собранности, внимательности, ответственности, аккуратности.
- Воспитывать бережное отношение к своему и чужому труду.
- Формировать навыки здорового образа жизни.

1.1.1. Объем образования

Срок реализации программы - 1 год.

Программа курса «IT – ишка (Компьютерная грамотность) базовый уровень» рассчитана на 64 часа для группы или каждой подгруппы (в каникулярное время занятия не проводятся). В соответствии с условиями и техническим оснащением учебного кабинета, компьютерами и программным обеспечением занятия организуются в группах или в подгруппах по 8 человек.

Продолжительность академического часа:

- Для детей 8-10 лет – 35 минут; с 11 – 14 лет – 40 минут. Занятия проводятся по 2 часа 1 раз в неделю. Перерывы между уроками 5 – 10 минут.

Программа курса «IT – ишка (Компьютерная грамотность) для школьников» рассчитана на 136 часов для группы или каждой подгруппы (в каникулярное время занятия не проводятся). В соответствии с условиями и техническим оснащением учебного кабинета, компьютерами и программным обеспечением, занятия организуются в группах или в подгруппах по 8 человек.

Продолжительность академического часа:

- Для детей 8-10 лет – 35 минут; с 11 – 14 лет – 40 минут. Занятия проводятся по 2 часа 2 раза в неделю. Перерывы между уроками 5 – 10 минут.

Программа курса «IT – ишка (Компьютерная грамотность) для старших школьников» рассчитана на 208 часов для группы или каждой подгруппы (в каникулярное время занятия не проводятся). В соответствии с условиями и техническим оснащением учебного кабинета, компьютерами и программным обеспечением занятия организуются в группах или в подгруппах по 8 человек.

Продолжительность академического часа:

- Для детей старше 15 лет – 45 минут. Занятия проводятся по 2 часа 3 раза в неделю или по 3 часа 2 раза в неделю. Перерывы между уроками 5 – 10 минут.

1.1.2. Содержание образования

Занятия предполагают знакомство и постоянную работу с компьютерами. Важно отметить, что компьютер используется, как средство изучения его составляющих и программного обеспечения, а так же для изучения прикладных программ «Microsoft Office Word, Power Point, Publisher, Paint и др.». Учащиеся получают представление об особенностях компьютера, его составляющих, и его предназначении в жизни человека.

Курс программы «IT – ишка (Компьютерная грамотность») представляет уникальную возможность для детей и подростков освоить на уровне пользователя компьютер, научиться применять и пользоваться в своей жизни всеми прикладными программами, которые в дальнейшем могут помочь в освоении предмета «Информатика и ИКТ» в школе. Ребенок учиться не только логически и технически мыслить, но и рассказывать о результатах своей работы, четко определять проблемы и находить их способы решения, что, безусловно, качественно влияет на все сферы деятельности учащихся.

Наряду с групповыми, коллективными формами занятий проводится индивидуальная работа со школьниками, в том числе при подготовке к соревнованиям и другим массовым мероприятиям.

Отличительная особенность программы в том, что она может быть реализована в специально оборудованном компьютерном классе.

Среди методов, используемых на занятиях, можно выделить методы, располагающие к техническому творчеству:

- Проблемный – постановка проблемы и самостоятельный поиск ее решения обучающимися;
- программированный – набор операций, которые необходимо выполнить в ходе выполнения практических работ (форма: компьютерный практикум, проектная деятельность);
- репродуктивный - воспроизводство знаний и способов деятельности (форма: сборка разборка ПК, беседы, упражнения по аналогу).

Для детей младшего школьного возраста формой организации образовательного процесса являются групповые и индивидуальные занятия, на которых продуктивно решается проблема дифференцированного и индивидуального подхода к каждому ребенку.

Занятия проводятся в игровой форме или с использованием игровых ситуаций в совокупности со словесным методом обучения и практическими заданиями.

Для детей старшего школьного возраста формой организации образовательного процесса являются индивидуальные занятия, игровые формы, с использованием игровых ситуаций и групповые, на которых продуктивно решается проблема индивидуального подхода к каждому ребенку, а так же в совокупности с практическими заданиями командная работа, умение взаимодействовать и общаться со сверстниками.

8-10 лет наиболее подходящий возраст для развития технических способностей и мышления, так как такие способности проявляются гораздо позднее, чем например, способности в области искусства. Это обуславливается тем, что для более точного изучения архитектуры ПК и его устройства, прикладных программ ПК требуется достаточно высокое развитие психики мышления в направлении логики и техничности. Ребята учатся работать руками (развитие мелких и точных движений) изучая сборки и разборки ПК. При помощи прикладных программ ПК дети развивают фантазию, придумывая открытки, визитки, рисунки и т.д. У детей в этом возрасте начинает развиваться самооценка. Игры в команде, сотрудничество и общение со сверстниками, помогает развивать такие качества как: взаимопомощь; трудолюбие, самооценка, работа в команде.

В возрасте 15 – 18 лет дети начинают развиваться самостоятельно, что обуславливается их интерес к изучению более сложных и интересных ситуаций. Решению задач самостоятельно. В связи с развитием компьютерных технологий детям в старшем возрасте становится интересным программирование, например такие, как web – программирование.

Изучая простые этапы web - программирования, дети познают этапы создания сайта, что в дальнейшем самостоятельно они смогут создавать и разрабатывать свои собственные сайты. Устройство компьютера, выявление неполадок ПК, развивают логическое и техническое мышление, тренируют память, развивают фантазию, изучают принципы работы многих устройств. Позволяет самостоятельно выявить причины неполадок ПК и найти пути их решения.

Таблица 1

1.1.3. Планируемые результаты образования.

Личностные	Метапредметные			Предметные
	Регулятивные	Познавательные	Коммуникативные	
Бережно относятся к ресурсам кабинета. Присутствие мотивации к техническому творчеству. Присутствие стремления к самостоятельности при достижении результатов деятельности. Оценивают и комментируют	Умеют планировать совместно с педагогом своих действий в соответствии с поставленной задачей.; Проявляют способность управлять своей деятельностью;	Знают правила техники безопасности при работе в кабинете; Основные компоненты устройства компьютера; Назначение всех компонентов компьютера; Владеют навыками в программах Microsoft	Взаимодействуют с педагогом и сверстниками; Обладают способностью к конструктивному общению; Оказывают помощь друг другу.	Выполняют задания по аналогии в прикладных программах Microsoft Office. Самостоятельно выполняют задания поставленные педагогом в прикладных программах Microsoft Office. Дают

<p>т работы своих сверстников. Проявляют внимание, целеустремленность и аккуратность. Умеют ставить цель и достигать результата к ней.</p>	<p>ют контроль и коррекцию результата деятельности. Умение адекватно воспринимать словесную оценку педагога.</p>	<p>Office; Правила и этапы творческого проекта; Регламент соревнований.</p>		<p>правильное название (термин) составным частям компьютера. Знают этапы сборки и разборки персонального компьютера и его работу. Самостоятельно собирают и разбирают ПК. Умеют определить по сигналам компьютера ошибку, при помощи которой могут сказать, почему не работает ПК. Знают теги и команды при создании сайта при помощи языка HTML. Знают этапы разработки сайта на Wix – создание сайтов. Самостоятельно создают свои сайты.</p>
--	--	---	--	---

2. ОРГАНИЗАЦИОННО – ПЕДАГОГИЧЕСКИЕ УСЛОВИЯ

Учебное помещение площадью 33,6 кв.м. для 8 учащихся, столы и стулья на каждого обучающегося.

Средства обучения и воспитания:

- Компьютерное оборудование и программное обеспечение (Microsoft office (Word, Power Point, Publisher), Google Chrome, Paint, Windows XP), Мультимедийный проектор, принтер, сканер, доска;
- старое работающее компьютерное оборудование (Системный блок со всеми комплектующими внутри, клавиатура мышка) 4 штуки, для практики и изучения сборки разборки компьютера;
- учебно-наглядные пособия – схемы и описание сборки компьютера, таблицы с комплектующими компьютера. Практические задания для выполнения самостоятельных работ;
- печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы:
 - «Санитарно – эпидемиологические требования к устройству, содержанию и организации режима работы образовательных организаций дополнительного образования детей» СанПиН 2.4.4.3172-14 (постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 4 июля 2014 г. №41).
 - Гейн А. Г. «Земля информатики» - М.: Просвещение, 1997.
 - Феличев С.В. «Мой друг компьютер» - М.: ООО «РосмэнИздат», 2001.
 - Кузнецов А. А. «Оценка качества по информатике» - М.: Издательский дом «Дрофа» 2000.
 - Макарова Н.В. «Информатика» - СПб.: Питер, 2006.
 - Леонтьев Е. «Новейшая энциклопедия персонального компьютера», М.: Олма – Пресс, 2005.
 - Попов В. Практикум по Интернет - технологиям. СПб: Питер, 2002.

2.1. Формы аттестации

Формами аттестации (контроля освоения программы) являются работы над проектами, контрольные задания, анкетирование, тестирование, беседа, опрос.

2.2. Учебный план

№ п/п	Перечень курсов	Трудоемкость (количество часов)			Период обучения	Формы промежуточной аттестации/контроля
		Всего	Теория	Практика		
1.	«IT – ишка (Компьютерная грамотность) базовый уровень»	64	10	54	Сентябрь - май	Опрос, контрольные задания по теме. Проведение контрольных срезов знаний. Участие в соревнованиях. Анализ, обобщение и обсуждение результатов обучения.
2.	«IT – ишка (Компьютерная грамотность) для школьников»	136	20	116	Сентябрь – май	Опрос, контрольные задания по теме. Проведение контрольных срезов знаний. Участие в соревнованиях разного уровня. Анализ, обобщение и обсуждение результатов обучения.
3.	«IT – ишка (Компьютерная грамотность) для старших школьников»	208	40	168	Сентябрь – май	Опрос, тестирование, работа над творческими работами, контрольные задания по теме. Проведение контрольных срезов знаний. Участие в соревнованиях разного уровня. Анализ, обобщение и обсуждение результатов обучения.

2.3. Календарный учебный график

№ п/п	Название темы (раздела)	Период обучения
«IT – ишка (Компьютерная грамотность) базовый уровень»		
1.	Вводное занятие	Сентябрь
2.	Знакомство с компьютером	Сентябрь -январь
3.	Изучение прикладных программ	Январь - май
4.	Итоговое занятие	Май
«IT – ишка (Компьютерная грамотность) для школьников»		
1.	Вводное занятие	Сентябрь
2.	Знакомство с компьютером	Сентябрь – ноябрь
3.	Изучение прикладных программ компьютера	Декабрь – март
4.	Знакомство с этапами сборки и разборки ПК	Апрель – май
5.	Итоговое занятие	Май
«IT – ишка (Компьютерная грамотность) для старших школьников»		
1.	Вводное занятие	Сентябрь
2.	Изучение прикладных программ компьютера	Сентябрь – ноябрь
3.	Знакомство с этапами сборки разборки ПК	Декабрь – март
4.	Знакомство с web - программированием	Апрель – май
5.	Итоговое занятие	Май

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА
**«IT – ишка (Компьютерная грамотность) базовый
уровень»**

Возраст обучающихся 8 – 14 лет.

Срок реализации: 1 год.

Разработчик: Кокшарова А. А.,
Педагог дополнительного образования

г. Нижний Тагил
2018 г.

Пояснительная записка

Программа курса «IT – ишка (Компьютерная грамотность) базовый уровень» предназначена для детей 8-14 лет. Группы формируются по возрастам: 8-10 лет, 11-14 лет.

8-10 лет наиболее подходящий возраст для развития технических способностей, так как такие способности проявляются гораздо позднее, чем например, способности в области искусства. Это обуславливается тем, что для более точного изучения архитектуры ПК и его устройства, прикладных программ ПК требуется достаточно высокое развитие психики мышления в направлении логики и техничности.

Изучая простое устройство компьютера, ребята учатся работать руками (развитие мелких и точных движений), развивают логическое и техническое мышление, тренируют память, развивают фантазию, изучают принципы работы многих устройств.

11 – 14 лет возраст для развития самостоятельности. Самостоятельные и практические занятия помогают освоиться учащемуся самостоятельно, найти решение задачи или же решить его творчески.

Набор учащихся свободный по заявлению родителей.

Цель курса: Сформировать первоначальные знания и способности по персональному компьютеру у детей в возрасте 8 – 14 лет в процессе изучения курса.

Задачи курса:

- Формировать техническое мышление, которое проявляется в рациональном подходе к технической задаче, в учете свойств и возможностей материалов.
- Дать первоначальные знания об устройстве компьютера.
- Познакомить с прикладными программами персонального компьютера и использованием их в современном мире.
- Познакомить с правилами безопасности работы с оборудованием и с правилами поведения в компьютерном классе.

Форма обучения и виды занятий:

- Учебное;
- Практическое задание;
- Презентация творческих работ;
- Коллективно – творческая работа;
- Индивидуальная работа;
- Самостоятельная работа;
- Игровые занятия;
- Групповые;
- Комбинированные.

Формы предъявления результатов освоения программы:

- Конкурсы;

- Соревнования;
- Открытое занятие.

Таблица 4

Планируемые результаты:

Личностные	Метапредметные			Предметные
	Регулятивные	Познавательные	Коммуникативные	
<p>Проявляют индивидуальность к техническому творчеству. Ответственно подходят к решению заданий. Принимают адекватно критику и оценку. Проявляют внимание, целеустремленность и аккуратность. Начинает проявляться навык сначала думать, потом делать. Проявляется способность к самооценке, высказывают свои мысли и делают свой выбор. Проявляют навыки самостоятельности.</p>	<p>Планируют свою деятельность и результат деятельности при помощи педагога. С помощью педагога управляют своей деятельностью, контролируют и корректируют результаты своей деятельности. Адекватно оценивают свои результаты работы.</p>	<p>Знают: правила техники безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Знают основные части персонального компьютера и их конкретное назначение. Приобрели навык работы в программах Word, Power Point, Publisher, Paint; Частично проявляют творческий подход к выполнению самостоятельных заданий;</p>	<p>Проявляют навыки взаимодействия с педагогом и сверстниками. Проявляют навыки и способность к коллективной работе. Частично оказывают взаимопомощь по отношению к сверстникам.</p>	<p>Приобрели навык рисования фигур, выбор дизайна и цветов в программе Paint. Набирают при помощи Word текст по аналогии в компьютер и умеют сохранять информацию в компьютер. Делают маленькие презентации в Power Point. Приобрели навык рисования буклетов, открыток, визиток в программе Publisher. Частично дают названия (термины) всех устройств компьютера и знают их назначение.</p>

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Вводное занятие. (2ч)

Теория: Знакомство учащихся с целями, задачами и содержанием данной программы. Познакомить учащихся друг с другом. Выяснить у кого,

какое знания по компьютерам, при помощи анкетирования. Поиграть на знакомство учащихся друг с другом.

Практика: Анкетирование (ФИО учащегося, узнать, кто, на сколько, знает компьютер, выявить, кто плохо знает), командная игра на знакомство учащихся со сверстниками, умение находить общий язык и работать в команде.

Игра:

Кто умеет?

Для проведения игры нужно подготовить плакат с изображением поля, разделенного на 9 квадратов. В каждом квадрате записан вопрос «Кто умеет петь?» «Кто умеет рисовать?» «Кто играет в компьютер в игры?» и т.д.. Дети получают карточки с одним из вопросов. Перемещаясь по классу, должны общаться друг с другом, интересуясь ответами на указанный вопрос. По итогам такого опроса учащиеся записывают фамилии своих одноклассников в соответствующие квадратики. В завершении игры проводится обсуждение полученных результатов.

Компьютер – как машина. (2ч)

Теория: Компьютер это электронно – вычислительная машина. Основные части компьютера: Системный блок, монитор, мышка и клавиатура. Компьютер используется в повседневной жизни человека, на предприятиях и другое. Много лет назад было создано много видов компьютеров, и с каждым днем они становятся все разнообразнее. От больших компьютеров до самых маленьких карманных. Выделяют 5 поколений компьютеров от компьютеров на лампах до ПК на больших интегральных схемах.

Практика: Командная игра на закрепление материала. Дети делятся на 2 команды и выбирая цифры отвечают на вопросы которые под ними скрываются. Если ответ верный, то ставится балл если нет то 0, выигрывает та команда, которая наберет наибольшее кол – во баллов.

Знакомство с устройствами ввода. (2 ч)

Теория: Клавиатура, мышь, микрофон, сканер – это части компьютера, которые помогают внести нам информацию в компьютер. Они составляют группу устройства ввода. Если вдруг случилось так, что у вас нет мыши или клавиатуры, то вы можете работать без одного устройства, но соответственно время работы уменьшится вдвое. На клавиатуре имеются горячие клавиши для работы на персональном компьютере, а если вдруг у вас только мышка, а клавиатуры нет, то не беда, в компьютере имеется в закладках «Стандартные» виртуальная клавиатура. При помощи нее так же можно вводить информацию в ПК.

Практика: Посчитать сколько всего клавиш на клавиатуре, мышке. Рассказать какие клавиши вам знакомы. Продемонстрировать быстрые клавиши. Игра на запоминание быстрых клавиш клавиатуры. Игру можно

провести в виде актерства. Например, у нас всего 8 детей их можно разделить на 2 команды. Каждой команде дать набор клавиш, каждый ребенок выбирает понравившуюся клавишу. В команде они составляют горячие клавиши (например, Alt – Shift – перевод языка с английского на русский и обратно). То есть эти горячие клавиши составляют 2 человека, они выходят в центр, и пытаются показать и рассказать другой команде, что это за клавиша, а вторая команда должна догадаться, либо назвать комбинацию горячей клавиши. (Например, дети говорят я Alt, а я Shift, а когда мы вместе соединяемся, то сразу же меняемся).

Знакомство с устройствами вывода. (2 ч)

Теория: Монитор, принтер, колонки – показывают нам информацию на компьютере. Благодаря этим устройствам мы можем увидеть текст, картинки, как графически, так и в печатном виде или же прослушать звуки, музыку. Эти устройства относятся к группе устройств вывода. Монитор является основным устройством вывода персонального компьютера. Принтер и колонки второстепенные. Компьютер без монитора работать не будет. Да, он запустится, но вот показать вам, что у него внутри за информация он не сможет, так как он при подключении монитора, посылает сигнал с информацией, который уже отображается на самом мониторе. Мониторы бывают разных видов, есть настольные мониторы отдельные, а есть уже встроенные, на планшетах ноутбуках. То есть вам ничего не нужно подключать.

Практика: Попробовать вывести на экран компьютера информацию, открыть какуюнибудь картинку, текст. Или же просто когда они запустят компьютер, то увидят информацию уже сразу. Продемонстрировать, что если монитор не подключен, то компьютер будет работать, а информации не будет.

Самостоятельная работа. (2 ч)

Теория: Теперь вы знаете все основные компоненты компьютера (монитор, системный блок, клавиатура, мышь). При помощи клавиатуры мы внесем небольшой текст в компьютер, и попробуем его сохранить в вашей созданной папке с вашей фамилией. Файл это документ, который содержит данные. Папка предназначена для хранения этого файла и порядка, чтобы его было легче найти. Любому файлу и папке вы можете задать любое название. В вашем случае это ваша Фамилия.

Практика: Все дети сидят за компьютерами, педагог предлагает учащимся придумать рассказ всем вместе про интересные места, где они были летом. Каждый ребенок называет место, где он был и что видел, или что понравилось больше, педагог помогает сформулировать небольшое предложение, и под диктовку дети начинают вводить это предложение в компьютер. После окончания задания, учащимся выдается самостоятельная

работа придумать и ввести в компьютер рассказ «Компьютер – мой друг» и сохранить в своей папке.

Системный блок и его устройство. (6 ч)

Теория: Системный блок это сам компьютер, который состоит из корпуса, материнской платы, видеокарта, сетевая карта, жесткий диск, CD дисковод, процессор, оперативная память. Каждое устройство ПК имеет свое назначение: жесткий диск хранит всю информацию и операционную систему. Процессор это мозг компьютера, материнская плата соединяет все компоненты компьютера, видеокарта предназначена для графического изображения на компьютере, без нее компьютер не сможет вывести информацию, сетевая карта отвечает за работу интернета, есть еще звуковая карта, которая отвечает за вывод звука и многое другое. Все вместе эти работающие составляющие называется «Компьютер» (системный блок).

Практика: Демонстрация всех составных частей системного блока. Предложить детям внимательно рассмотреть все части системного блока. Командная игра. Учащиеся делятся на 2 команды, перед ними лежат листочки с составными частями компьютера. Команды должны выбрать только те составные части компьютера, которые относятся к системному блоку. Команда первая выполнившая задание без ошибок выигрывает.

Самостоятельная работа. Командные игры. (4 ч)

Теория: Для лучшего запоминания основных устройств ПК и их работы и назначения, игра самое лучшее средство. При помощи игры учащиеся запоминают и вспоминают весь материал, который прошли. Учащимся объясняются правила игры и условия. Педагог предлагает детям разделиться на команды, или же делит сама.

Практика: Каждой команде нужно придумать свое название, но связанное с компьютерами. Каждый раз в новой игре дети могут поучаствовать в чужой команде или остаться же таким же составом. Игры предполагают не только задания в одной команде, но и в других. Игры могут быть: Кот в мешке, мозговой штурм, на соотнесение частей компьютера к разным группам, не пользуясь ничем (телефонами, компьютером) нарисовать системный блок и расположение устройств внутри него по памяти и многое другое.

Знакомство с прикладными программами. (2 ч)

Теория: Прикладные программы – это программа, предназначенная для выполнения определённых задач и рассчитанная на непосредственное взаимодействие с пользователем. Программы бывают разных видов: текстовые и графические редакторы, базы данных (электронные таблицы), и многие другие. Самыми распространенными программами являются Paint, Microsoft office Word, Power Point, Publisher, Excel и др. Paint – предназначен для рисования, Word – текстовый редактор, в нем оформляются документы, пишутся рефераты, доклады. Power Point – предназначен для создания

презентаций. Для слайд – шоу фото и видео, в нем можно создать небольшие фильмы или же разработать небольшие игры. У каждой программы есть свой значок.

Практика: Наглядно рассмотреть программы и их обозначение.

Игра: выдаются значки программ и названия, в каждую команду разные, они путаются, есть лишние названия и учащимся нужно правильно соотнести названия и значок. Значок или название может оказаться и у соперников. Учащиеся должны вместе собрать правильно все названия программ их назначение и значки.

Самостоятельная работа. (30 ч)

Теория: Работа в прикладных программах не так то и проста. В каждой программе есть те пункты и разделы, которые повторяются, а есть какие то новые. Например, у всех программ общее это шрифты, нумерации, маркеры, их оформление, фигуры, но допустим, в прикладной программе Power Point присутствует переходы между слайдами, анимация текста и картинок, добавление видео и звука, что отсутствует в других. В Publisher есть заготовки для создания разных документов, буклетов, визиток, объявлений. Каждая программа по - своему уникальна. И изучение этих программ в дальнейшем облегчает школьную жизнь.

Практика: Выдаются задания в печатном варианте, с заданием и его подробным решением. Учащиеся должны его проделать, после чего им будет предложена самостоятельная работа на закрепление материала.

Знакомство с интернетом. (4 ч)

Теория: Интернет – это всемирная информационная компьютерная сеть. Интернет содержит в себе очень большое количество информации, которая помогает в жизни человека. Например, приготовить борщ, если вы его никогда не готовили. При помощи интернета вы можете найти рецепт и сделать все, как там написано. У вас получится замечательный борщ. Так же интернет играет и большую роль на предприятиях, через сеть передается информация сотрудникам из других городов, что не надо ездить и тратить большое количество времени. Так же в интернете создают интернет – магазины, благодаря которым, можно заказывать разные вещи и привезут на дом. Сейчас человек не может представить себе жизнь без компьютера и интернета, потому что они очень сильно облегчают жизнь. Раньше всю информацию хранили в текстовом виде книги, они хранились в библиотеках. И чтобы найти какую - то информацию, люди шли в библиотеку и читали книги, писали от руки. И ехали в другие города, чтобы отвезти все эти документы. Но есть и минусы интернета: Люди стали очень сильно зависимы, от компьютеров и интернета, они перестают общаться. Дети забывают самые элементарные игры на улице, постепенно письмо превращается в печатный вариант. Спросите даже родителей своих, какие были у них игры? Как они обходились без компьютеров?

Практика: Выдается задание в печатном виде, например, ответить на вопросы: Что такое Интернет? Какие плюсы и минусы интернет? И другие. Цель данного задания, научить находить полезную информацию в интернете, и извлекать из нее только важное.

Творческая работа. (6 ч)

Теория: Раздел прикладные программы пройден, и для закрепления знаний можно сделать творческую работу. Из списка тем, учащиеся выбирают какая им больше нравится. И на эту тему в Power Point или Publisher создают либо буклет, презентацию, рисунки, визитки, объявления.

Темы:

- Компьютер – мой друг;
- Огонь – друг или враг;
- Интернет – друг или враг;
- Компьютерные вирусы и борьба с ними;
- Мы против курения;
- Игра на знание персонального компьютера.
- Жизнь без компьютеров и интернета;
- Безопасность в интернете.

Темы могут меняться в течении учебного года.

Практика: Учащиеся создают презентацию или буклет, памятку, визитки, рисунки в любой из понравившихся программ. По окончании задания учащиеся должны выйти рассказать и показать свою работу.

Итоговое занятие. (2 ч)

Теория: Подведение итогов года. Обсуждение деятельности, победы и поражения. Планы и перспективы на следующий год.

Практика: Игровая деятельность. Возможность детям продемонстрировать свои работы сверстникам.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА
**«IT – ишка (Компьютерная грамотность) для
ШКОЛЬНИКОВ»**

Возраст обучающихся 8 – 14 лет.

Срок реализации: 1 год.

Разработчик: Кокшарова А. А.,
Педагог дополнительного образования

г. Нижний Тагил
2018 г.

Пояснительная записка

Программа курса «IT – ишка (Компьютерная грамотность) для школьников» предназначена для детей 8-14 лет. Группы формируются по возрастам: 8-10 лет, 11-14 лет.

8-10 лет наиболее подходящий возраст для развития технических способностей, так как такие способности проявляются гораздо позднее, чем например, способности в области искусства. Это обуславливается тем, что для более точного изучения архитектуры ПК и его устройства, прикладных программ ПК требуется достаточно высокое развитие психики мышления в направлении логики и техничности.

Изучая простое устройство компьютера, ребята учатся работать руками (развитие мелких и точных движений), развивают логическое и техническое мышление, тренируют память, развивают фантазию, изучают принципы работы многих устройств.

11 – 14 лет возраст для развития самостоятельности. Самостоятельные и практические занятия помогают освоиться учащемуся самостоятельно, найти решение задачи или же решить его творчески.

Набор учащихся свободный по заявлению родителей.

Цель курса: Создать условия для формирования и развития технических способностей у учащихся 8 – 14 лет в процессе изучения персонального компьютера.

Задачи курса:

- Развивать техническое мышление, которое проявляется в рациональном подходе к технической задаче, в учете свойств и возможностей материалов.
- Дать первоначальные знания об устройстве компьютера, и прикладных программ.
- Научить приемам сборки и разборки компьютера, нахождение проблемы и пути ее решения.
- Ознакомить с прикладными программами персонального компьютера и использованием их в современном мире.
- Ознакомить с правилами безопасности работы с оборудованием и с правилами поведения в компьютерном классе.

Форма обучения и виды занятий:

- Учебное;
- Практическое задание;
- Презентация творческих работ;
- Коллективно – творческая работа;
- Индивидуальная работа;
- Самостоятельная работа;
- Игровые занятия;
- Групповые;
- Комбинированные.

Формы предъявления результатов освоения программы:

- Конкурсы;
- Соревнования;
- Открытое занятие.

Таблица 5

Планируемые результаты:

Личностные	Метапредметные			Предметные
	Регулятивные	Познавательные	Коммуникативные	
<p>Проявляют индивидуальность к техническому творчеству. Ответственно подходят к решению заданий. Принимают адекватно критику и оценку. Проявляют внимание, целеустремленность и аккуратность. Начинает проявляться навык сначала думать, потом делать. Проявляют способность к самооценке, высказывают свои мысли и делают свой выбор. Проявляют навыки самостоятельности.</p>	<p>Планируют свою деятельность и результат деятельности при помощи педагога. С помощью педагога управляют своей деятельностью, контролируют и корректируют результаты своей деятельности. Адекватно оценивают свои результаты работы.</p>	<p>Знают: правила техники безопасности и правила поведения в компьютерном классе. Знают основные части персонального компьютера и их назначение. Владеют навыками работы в программах Word, Power Point, Publisher, Paint; Проявляют творческий подход к выполнению самостоятельных заданий;</p>	<p>Проявляют навыки взаимодействия с педагогом и сверстниками. Обладают способностью к коллективной работе. Оказывают взаимопомощь по отношению к сверстникам.</p>	<p>Овладели навыками рисования фигур, выбор дизайна и цветов в программе Paint. Набирают при помощи Word текст по аналогии в компьютер и умеют сохранять информацию в компьютер. Делают презентации в Power Point. Овладели навыками рисования буклетов, открыток, визиток в программе Publisher. Дают названия (термины) всех устройств компьютера и знают их назначение. Знают этапы сборки разборки компьютера.</p>

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Вводное занятие. (2ч)

Теория: Знакомство учащихся с целями, задачами и содержанием данной программы. Познакомить учащихся друг с другом. Выяснить у кого, какое знания по компьютерам, при помощи анкетирования. Поиграть на знакомство учащихся друг с другом.

Практика: Анкетирование (ФИО учащегося, узнать, кто, на сколько, знает компьютер, выявить, кто плохо знает), командная игра на знакомство учащихся со сверстниками, умение находить общий язык и работать в команде.

Игра:

Кто умеет?

Для проведения игры нужно подготовить плакат с изображением поля, разделенного на 9 квадратов. В каждом квадрате записан вопрос «Кто умеет петь?» «Кто умеет рисовать?» «Кто играет в компьютер в игры?» и т.д.. Дети получают карточки с одним из вопросов. Перемещаясь по классу, должны общаться друг с другом, интересуясь ответами на указанный вопрос. По итогам такого опроса учащиеся записывают фамилии своих одноклассников в соответствующие квадратики. В завершении игры проводится обсуждение полученных результатов.

Компьютер – как машина. (2ч)

Теория: Компьютер это электронно – вычислительная машина. Основные части компьютера: Системный блок, монитор, мышка и клавиатура. Компьютер используется в повседневной жизни человека, на предприятиях. Много лет назад было создано много видов компьютеров, и с каждым днем они становятся все разнообразнее. От больших компьютеров до самых маленьких карманных. Выделяют 5 поколений компьютеров от компьютеров на лампах до ПК на больших интегральных схемах.

Практика: Командная игра на закрепление материала. Дети делятся на 2 команды и выбирая цифры отвечают на вопросы которые под ними скрываются. Если ответ верный, то ставится балл если нет то 0, выигрывает та команда, которая наберет наибольшее кол – во баллов.

Знакомство с устройствами ввода. (2 ч)

Теория: Клавиатура, мышь, микрофон, сканер – это части компьютера, которые помогают внести нам информацию в компьютер. Они составляют группу устройства ввода. Если вдруг случилось так, что у вас нет мыши или клавиатуры, то вы можете работать без одного устройства, но соответственно время работы уменьшится вдвое. На клавиатуре имеются горячие клавиши для работы на персональном компьютере, а если вдруг у вас только мышка, а клавиатуры нет, то не беда, в компьютере имеется в закладках

«Стандартные» виртуальная клавиатура. При помощи нее так же можно вводить информацию в ПК.

Практика: Посчитать сколько всего клавиш на клавиатуре, мышке. Рассказать какие клавиши вам знакомы. Продемонстрировать быстрые клавиши. Игра на запоминание быстрых клавиш клавиатуры. Игру можно провести в виде актерства. Например, у нас всего 8 детей их можно разделить на 2 команды. Каждой команде дать набор клавиш, каждый ребенок выбирает понравившуюся клавишу. В команде они составляют горячие клавиши (например, Alt – Shift – перевод языка с английского на русский и обратно). То есть эти горячие клавиши составляют 2 человека, они выходят в центр, и пытаются показать и рассказать другой команде, что это за клавиша, а вторая команда должна догадаться, либо назвать комбинацию горячей клавиши. (Например, дети говорят я Alt, а я Shift, а когда мы вместе соединяемся, то сразу же меняемся).

Знакомство с устройствами вывода. (2 ч)

Теория: Монитор, принтер, колонки – показывают нам информацию на компьютере. Благодаря этим устройствам мы можем увидеть текст, картинки, как графически, так и в печатном виде или же прослушать звуки, музыку. Эти устройства относятся к группе устройств вывода. Монитор является основным устройством вывода персонального компьютера. Принтер и колонки второстепенные. Компьютер без монитора работать не будет. Да, он запустится, но вот показать вам, что у него внутри за информация он не сможет, так как он при подключении монитора, посылает сигнал с информацией, который уже отображается на самом мониторе. Мониторы бывают разных видов, есть настольные мониторы отдельные, а есть уже встроенные, на планшетах ноутбуках. То есть вам ничего не нужно подключать.

Практика: Попробовать вывести на экран компьютера информацию, открыть какуюнибудь картинку, текст. Или же просто когда они запустят компьютер, то увидят информацию уже сразу. Продемонстрировать, что если монитор не подключен, то компьютер будет работать, а информации не будет.

Самостоятельная работа. (2 ч)

Теория: Теперь вы знаете все основные компоненты компьютера (монитор, системный блок, клавиатура, мышь). При помощи клавиатуры мы внесем небольшой текст в компьютер, и попробуем его сохранить в вашей созданной папке с вашей фамилией. Файл это документ, который содержит данные. Папка предназначена для хранения этого файла и порядка, чтобы его было легче найти. Любому файлу и папке вы можете задать любое название. В вашем случае это ваша Фамилия.

Практика: Все дети сидят за компьютерами, педагог предлагает учащимся придумать рассказ всем вместе про интересные места, где они

были летом. Каждый ребенок называет место, где он был и что видел, или что понравилось больше, педагог помогает сформулировать небольшое предложение, и под диктовку дети начинают вводить это предложение в компьютер. После окончания задания, учащимся выдается самостоятельная работа придумать и ввести в компьютер рассказ «Компьютер – мой друг» и сохранить в своей папке.

Системный блок и его устройство. (8 ч)

Теория: Системный блок это сам компьютер, который состоит из корпуса, материнской платы, видеокарта, сетевая карта, жесткий диск, CD дисковод, процессор, оперативная память. У всех компонентов компьютера очень большое разнообразие видов. Например, жесткие диски бывают переносные и встроенные, твердотельные работающие на микросхемах, и просто жесткий диск, работающий на дисках. Процессор Intel и AMD. Каждое устройство ПК имеет свое назначение: жесткий диск хранит всю информацию и операционную систему. Процессор это мозг компьютера, материнская плата соединяет все компоненты компьютера, видеокарта предназначена для графического изображения на компьютере, без нее компьютер не сможет вывести информацию, сетевая карта отвечает за работу интернета, есть еще звуковая карта, которая отвечает за вывод звука и многое другое. Все вместе эти работающие составляющие называется компьютер (системный блок). Так же компьютер может работать и без корпуса, но это не очень удобно, так как все устройства занимают очень большое пространство, а в корпусе каждое устройство имеет свое место, провода аккуратно убираются и корпус закрывается, защищая устройства от повреждения и пыли.

Практика: Демонстрация всех составных частей системного блока. Предложить детям внимательно рассмотреть все части системного блока. Командная игра. Учащиеся делятся на 2 команды и пытаются собрать системный блок по рисункам. Командная игра на запоминание учащимися состава системного блока.

Самостоятельная работа. Командные игры. (4 ч)

Теория: Для лучшего запоминания основных устройств ПК и их работы и назначения, игра самое лучшее средство. При помощи игры учащиеся запоминают и вспоминают весь материал, который прошли. Учащимся объясняются правила игры и условия. Педагог предлагает детямделиться на команды, или же делит сама.

Практика: Каждой команде нужно придумать свое название, но связанное с компьютерами. Каждый раз в новой игре дети могут поучаствовать в чужой команде или остаться же таким же составом. Игры предполагают не только задания в одной команде, но и в других. Игры могут быть: Кот в мешке, мозговой штурм, на соотнесение частей компьютера к разным группам, не пользуясь ничем (телефонами, компьютером) нарисовать

системный блок и расположение устройств внутри него по памяти и многое другое.

Знакомство с прикладными программами. (4 ч)

Теория: Прикладные программы – это программа, предназначенная для выполнения определённых задач и рассчитанная на непосредственное взаимодействие с пользователем. Программы бывают разных видов: текстовые и графические редакторы, базы данных (электронные таблицы), и многие другие. Самыми распространёнными программами являются Paint, Microsoft office Word, Power Point, Publisher, Excel и др. Paint – предназначен для рисования, Word – текстовый редактор, в нем оформляются документы, пишутся рефераты, доклады. Power Point – предназначен для создания презентаций. Для слайд – шоу фото и видео, в нем можно создать небольшие фильмы или же разработать небольшие игры. У каждой программы есть свой значок.

Практика: Наглядно рассмотреть программы и их обозначение.

Игра: выдаются значки программ и названия, в каждую команду разные, они путаются, есть лишние названия и учащимся нужно правильно соотнести названия и значок. Значок или название может оказаться и у соперников. Учащиеся должны вместе собрать правильно все названия программ их назначение и значки.

Самостоятельная работа. (72 ч)

Теория: Работа в прикладных программах не так то и проста. В каждой программе есть те пункты и разделы, которые повторяются, а есть какие то новые. Например, у всех программ общее это шрифты, нумерации, маркеры, их оформление, фигуры, но допустим, в прикладной программе Power Point присутствует переходы между слайдами, анимация текста и картинок, добавление видео и звука, что отсутствует в других. В Publisher есть заготовки для создания разных документов, буклетов, визиток, объявлений. Каждая программа по - своему уникальна. И изучение этих программ в дальнейшем облегчает школьную жизнь.

Практика: Выдаются задания в печатном варианте, с заданием и его подробным решением. Учащиеся должны его проделать, после чего им будет предложена самостоятельная работа на закрепление материала.

Знакомство с интернетом. (4 ч)

Теория: Интернет – это всемирная информационная компьютерная сеть. Интернет содержит в себе очень большое количество информации, которая помогает в жизни человека. Например, приготовить борщ, если вы его никогда не готовили. При помощи интернета вы можете найти рецепт и сделать все, как там написано. У вас получится замечательный борщ. Так же интернет играет и большую роль на предприятиях, через сеть передается

информация сотрудникам из других городов, что не надо ездить и тратить большое количество времени. Так же в интернете создают интернет – магазины, благодаря которым, можно заказывать разные вещи и привезут на дом. Сейчас человек не может представить себе жизнь без компьютера и интернета, потому что они очень сильно облегчают жизнь. Раньше всю информацию хранили в текстовом виде книги, они хранились в библиотеках. И чтобы найти какую – то информацию, люди шли в библиотеку и читали книги, писали от руки. И ехали в другие города, чтобы отвезти все эти документы. Но есть и минусы интернета: Люди стали очень сильно зависимы, от компьютеров и интернета, они перестают общаться. Дети забывают самые элементарные игры на улице, постепенно письмо превращается в печатный вариант. Спросите даже родителей своих, какие были у них игры? Как они обходились без компьютеров?

Практика: Выдается задание в печатном виде, например, ответить на вопросы: Что такое Интернет? Какие плюсы и минусы интернет? И другие. Цель данного задания, научить находить полезную информацию в интернете, и извлекать из нее только важное.

Творческая работа. (8 ч)

Теория: Раздел прикладные программы пройден, и для закрепления знаний можно сделать творческую работу. Из списка тем, учащиеся выбирают какая им больше нравится. И на эту тему в Power Point или Publisher создают либо игру, буклет, презентацию, небольшой фильм, визитки, объявления.

Темы:

- Компьютер – мой друг;
- Огонь – друг или враг;
- Интернет – друг или враг;
- Компьютерные вирусы и борьба с ними;
- Мы против курения;
- Игра на знание персонального компьютера.
- Жизнь без компьютеров и интернета;
- Безопасность в интернете.

Темы могут меняться в течении учебного года.

Практика: Учащиеся создают презентацию или буклет, памятку, игру в любой из 2х программ. Должны выйти рассказать и показать про свою работу и тему.

Знакомство с этапами сборки и разборки ПК. (20 ч)

Теория: Ознакомление с техникой безопасности пользования компьютером. Этапы сборки персонального компьютера есть 2. Простая сборка ПК основных устройств. Туда входят подключение монитора, системного блока, клавиатуры и мыши. И более сложная в нее включается сборка системного блока, подключение всех основных компонентов. В

изучении этапов сборки ПК дети научатся более упрощенной форме. Этапы сборки и подключения основных устройств ПК.

1. Поставить монитор на стол, так как он будет стоять;
2. Подключить к монитору провод HDMI и опустить его за стол, если стол компьютерный, то в специальное отверстие для проводов.
3. Тоже самое проделать с клавиатурой и мышью.
4. Подключить монитор к системному блоку в специальный разъем, потом мышка и клавиатуру. У клавиатуры и мыши может быть 2 разъема – это USB и PS/2; Чтобы разобраться, куда подключать нужно, посмотреть на разъем на проводе клавиатуры и мыши, если он плоский значит USB, если круглый, то, в фиолетовый подключается клавиатура, а в зеленый мышка.
5. После подключения устройств подаем питание на системный блок, в блок питания вставляем провод питания. Блок питания должен быть выключен (0 – выкл, 1 – вкл). Втыкаем провод питания в розетку 220В, и включаем блок питания, нажимая на 1.
6. Запускаем компьютер.

Практика: Презентация поэтапной сборки разборки. Сборка, разборка ПК. Игра на сборку разборку ПК. На картинках учащиеся в командах пробуют по картинкам собрать компьютер.

Самостоятельная работа. Практика. (4 ч)

Теория: Этапы сборки ПК включают обязательное повторение, так как без них тяжело будет собрать ПК. По мимо сборки ПК, подразумевается и разборка клавиатуры. Детям предлагается вытянуть листок с заданием (например, собрать системный блок по картинкам, подключить основные устройства ПК, разобрать клавиатуру). Дети могут работать в парах или же одни. Каждому устройству дают свой термин (название) и называют их назначение. Если задание сборка разборка клавиатуры, то учащийся должен назвать 4 – 5 горячих клавиш.

Практика: Учащиеся вытягивают листочек с заданием, если задание не понятно, то уточняют у педагога. Подходят к тому столу, которое сказано в задании, и начинают пытаться выполнить его. Если учащийся затрудняется, то обязательно обращается к педагогу или может обратиться к однокласснику, который свободен, работать в команде.

Итоговое занятие. (2 ч)

Теория: Подведение итогов года. Обсуждение деятельности, победы и поражения. Планы и перспективы на следующий год.

Практика: Игровая деятельность. Возможность детям продемонстрировать свои работы сверстникам.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА КУРСА
«IT – ишка (Компьютерная грамотность) для
старших школьников»**

Возраст обучающихся 15 – 18 лет.

Срок реализации: 1 год.

Разработчик: Кокшарова А. А.,
Педагог дополнительного образования

г. Нижний Тагил
2018 г.

Пояснительная записка

Работа с компьютерным обеспечением и прикладными компьютерными программами позволяет школьникам в форме познавательной работы узнать многие важные идеи и развить необходимые в дальнейшем навыки.

Программа «IT – ишка (Компьютерная грамотность)» предназначена для детей 15-18 лет. Группы формируются по возрастам: 15 – 18 лет.

С развитием nano технологий детям в возрасте 15 – 18 лет интересно становится программирование. Например web – программирование. Создание сайтов им очень интересно, в дальнейшем они смогут сами создавать собственные сайты.

Цель программы: Создать условия для развития самостоятельности и технического мышления у учащихся 15 – 18 лет в процессе изучения курса.

Задачи программы:

- Научить правилам безопасной работы компьютерным оборудованием и с правилами поведения в компьютерном классе.
- Развивать самостоятельность в процессе изучения курса.
- Научить приемам сборки и разборки компьютера, нахождение проблемы и пути ее решения.
- Сформировать навыки работы с прикладными программами персонального компьютера и использованием их в современном мире.
- Познакомить с web – программированием.

Форма обучения и виды занятий:

- Учебное;
- Практическое задание;
- Презентация творческих работ;
- Коллективно – творческая работа;
- Индивидуальная работа;
- Самостоятельная работа;
- Игровые занятия;
- Групповые;
- Комбинированные.

Формы предъявления результатов освоения программы:

- Конкурсы;
- Соревнования;
- Открытое занятие.

Планируемые результаты:

Личностные	Метапредметные			Предметные
	Регулятивные	Познавательные	Коммуникативные	
<p>Самостоятельно ставят цель и пути ее достижения. Адекватно принимают критику от окружающих. Дают оценку и критику работам своих сверстников. Бережно относятся к компьютерному оборудованию. Проявляют познавательную активность и организованность. Адекватно оценивают и дают личную самооценку результатам своего труда. Проявляют внимание, целеустремленность и аккуратность.</p>	<p>Умеют планировать свои результаты без помощи педагога. Управляют своей деятельностью. Контролируют и осуществляют коррекцию результатов деятельности. Творчески подходят к выполнению самостоятельных работ.</p>	<p>Знают: правила техники безопасности при работе в кабинете; Четко называют устройство компьютера и назначение всех частей компьютера. Умеют применять прикладные программы для творческих работ в программах Microsoft Office Word, Power Point, Publisher. Владеют навыками web программирования; Правила и этапы творческой работы;</p>	<p>Взаимодействуют с педагогом и сверстниками; Обладают способностью к конструктивному общению; Оказывают помощь друг другу. Умеют работать в команде.</p>	<p>По аналогии выполняют практические задания в программах Microsoft Office Word, Power Point, Publisher. Знают теги и команды при создании сайта. Знают этапы разработки сайта. Создают сайты на Wix и HTML. Составляют собственные работы в программах Microsoft Office. Четко знают и называют устройства ПК и его компонентов. Знают назначение всех устройств компьютера. Знают этапы сборки и разборки компьютера. Собирают и разбирают персональный компьютер самостоятельно.</p>

				Называют ошибки компьютера по сигналам ПК.
--	--	--	--	--

СОДЕРЖАНИЕ КУРСА

Вводное занятие. (2ч)

Теория: Знакомство учащихся с целями, задачами и содержанием данной программы. Познакомить учащихся друг с другом. Выяснить у кого, какое знания по компьютерам, при помощи анкетирования. Поиграть на знакомство учащихся друг с другом.

Практика: Анкетирование (ФИО учащегося, узнать, кто, на сколько, знает компьютер, выявить, кто плохо знает), командная игра на знакомство учащихся со сверстниками, умение находить общий язык и работать в команде.

Игра:

Я умею, могу научить, хочу научиться

Игроки сидят в круге. Каждый на листочке пишет ответы на три вопроса: что я умею, чему могу научить, чему хочу научиться. Далее все игроки разбиваются на пары, обмениваются листочками и готовят презентацию друг другу на 1–2 минуты в любой форме (речь, стихи, песня, этюд и др.).

Компьютер – как машина. (2ч)

Теория: Компьютер это электронно – вычислительная машина. Основные части компьютера: Системный блок, монитор, мышка и клавиатура. Компьютер используется в повседневной жизни человека, на предприятиях. Много лет назад было создано много видов компьютеров, и с каждым днем они становятся все разнообразнее. От больших компьютеров до самых маленьких карманных. Выделяют 5 поколений компьютеров от компьютеров на лампах до ПК на больших интегральных схемах.

Практика: Командная игра на закрепление материала. Дети делятся на 2 команды и выбирая цифры отвечают на вопросы которые под ними скрываются. Если ответ верный, то ставится балл если нет то 0, выигрывает та команда, которая наберет наибольшее кол – во баллов.

Системный блок и его устройство. (6 ч)

Теория: Системный блок это сам компьютер, который состоит из корпуса, материнской платы, видеокарта, сетевая карта, жесткий диск, CD дисковод, процессор, оперативная память. У всех компонентов компьютера очень большое разнообразие видов. Например, жесткие диски бывают переносные и встроенные, твердотельные работающие на микросхемах, и просто жесткий диск, работающий на дисках. Процессор Intel и AMD. Каждое устройство ПК имеет свое назначение: жесткий диск хранит всю

информацию и операционную систему. Процессор это мозг компьютера, материнская плата соединяет все компоненты компьютера, видеокарта предназначена для графического изображения на компьютере, без нее компьютер не сможет вывести информацию, сетевая карта отвечает за работу интернета, есть еще звуковая карта, которая отвечает за вывод звука и многое другое. Все вместе эти работающие составляющие называется компьютер (системный блок). Так же компьютер может работать и без корпуса, но это не очень удобно, так как все устройства занимают очень большое пространство, а в корпусе каждое устройство имеет свое место, провода аккуратно убираются и корпус закрывается, защищая устройства от повреждения и пыли.

Практика: Демонстрация всех составных частей системного блока. Предложить детям внимательно рассмотреть все части системного блока. Командная игра. Учащиеся делятся на 2 команды и пытаются собрать системный блок по рисункам. Командная игра на запоминание учащимися состава системного блока.

Самостоятельная работа. Командные игры. (4 ч)

Теория: Для лучшего запоминания основных устройств ПК и их работы и назначения, игра самое лучшее средство. При помощи игры учащиеся запоминают и вспоминают весь материал, который прошли. Учащимся объясняются правила игры и условия. Педагог предлагает детямделиться на команды, или же делит сама.

Практика: Каждой команде нужно придумать свое название, но связанное с компьютерами. Каждый раз в новой игре дети могут поучаствовать в чужой команде или остаться же таким же составом. Игры предполагают не только задания в одной команде, но и в других. Игры могут быть: Кот в мешке, мозговой штурм, на соотнесение частей компьютера к разным группам, не пользуясь ничем (телефонами, компьютером) нарисовать системный блок и расположение устройств внутри него по памяти и многое другое.

Прикладные программы. (4 ч)

Теория: Прикладные программы – это программа, предназначенная для выполнения определённых задач и рассчитанная на непосредственное взаимодействие с пользователем. Программы бывают разных видов: текстовые и графические редакторы, базы данных (электронные таблицы), и многие другие. Самыми распространенными программами являются Paint, Microsoft office Word, Power Point, Publisher, Excel и др. Paint – предназначен для рисования, Word – текстовый редактор, в нем оформляются документы, пишутся рефераты, доклады. Power Point – предназначен для создания презентаций. Для слайд – шоу фото и видео, в нем можно создать небольшие фильмы или же разработать небольшие игры. У каждой программы есть свой значок.

Практика: Наглядно рассмотреть программы и их обозначение.

Игра: выдаются значки программ и названия, в каждую команду разные, они путаются, есть лишние названия и учащимся нужно правильно соотнести названия и значок. Значок или название может оказаться и у соперников. Учащиеся должны вместе собрать правильно все названия программ их назначение и значки. И другие игры.

Самостоятельная работа. (72 ч)

Теория: Работа в прикладных программах не так то и проста. В каждой программе есть те пункты и разделы, которые повторяются, а есть какие то новые. Например, у всех программ общее это шрифты, нумерации, маркеры, их оформление, фигуры, но допустим, в прикладной программе Power Point присутствует переходы между слайдами, анимация текста и картинок, добавление видео и звука, что отсутствует в других. В Publisher есть заготовки для создания разных документов, буклетов, визиток, объявлений. Каждая программа по - своему уникальна. И изучении этих программ в дальнейшем облегчает школьную жизнь.

Практика: Выдаются задания в печатном варианте, с заданием и его подробным решением. Учащиеся должны его проделать, после чего им будет предложена самостоятельная работа на закрепление материала.

Работа в интернете. (4 ч)

Теория: Интернет – это всемирная информационная компьютерная сеть. Интернет содержит в себе очень большое количество информации, которая помогает в жизни человека. Например, приготовить борщ, если вы его никогда не готовили. При помощи интернета вы можете найти рецепт и сделать все, как там написано. У вас получится замечательный борщ. Так же интернет играет и большую роль на предприятиях, через сеть передается информация сотрудникам из других городов, что не надо ездить и тратить большое количество времени. Так же в интернете создают интернет – магазины, благодаря которым, можно заказывать разные вещи и привезут на дом. Сейчас человек не может представить себе жизнь без компьютера и интернета, потому что они очень сильно облегчают жизнь. Раньше всю информацию хранили в текстовом виде книги, они хранились в библиотеках. И чтобы найти какую - то информацию, люди шли в библиотеку и читали книги, писали от руки. И ехали в другие города, чтобы отвезти все эти документы. Но есть и минусы интернета: Люди стали очень сильно зависимы, от компьютеров и интернета, они перестают общаться. Дети забывают самые элементарные игры на улице, постепенно письмо превращается в печатный вариант. Спросите даже родителей своих, какие были у них игры? Как они обходились без компьютеров?

Практика: Выдается задание в печатном виде, например, ответить на вопросы: Что такое Интернет? Какие плюсы и минусы интернет? И другие.

Цель данного задания, научить находить полезную информацию в интернете, и извлекать из нее только важное.

Творческая работа. (8 ч)

Теория: Раздел прикладные программы пройден, и для закрепления знаний можно сделать творческую работу. Из списка тем, учащиеся выбирают, какая им больше нравится. И на эту тему в Power Point или Publisher создают либо игру, буклет, презентацию, небольшой фильм, визитки, объявления.

Темы:

- Компьютер – мой друг;
- Огонь – друг или враг;
- Интернет – друг или враг;
- Компьютерные вирусы и борьба с ними;
- Мы против курения;
- Игра на знание персонального компьютера.
- Жизнь без компьютеров и интернета;
- Безопасность в интернете.

Темы могут меняться в течение учебного года.

Практика: Учащиеся создают презентацию или буклет, памятку, игру в любой из 2х программ. Должны выйти рассказать и показать про свою работу и тему.

Знакомство с этапами сборки и разборки ПК. (20 ч)

Теория: Ознакомление с техникой безопасности пользования компьютером. Этапы сборки персонального компьютера есть 2. Простая сборка ПК основных устройств. Туда входят подключение монитора, системного блока, клавиатуры и мыши. И более сложная в нее включается сборка системного блока, подключение всех основных компонентов. В изучении этапов сборки ПК дети научатся и простой и сложной форме. Этапы сборки и подключения основных устройств ПК.

1. Поставить монитор на стол, так как он будет стоять;
2. Подключить к монитору провод HDMI и опустить его за стол, если стол компьютерный, то в специальное отверстие для проводов.
3. Тоже самое сделать с клавиатурой и мышью.
4. Подключить монитор к системному блоку в специальный разъем, потом мышка и клавиатуру. У клавиатуры и мыши может быть 2 разъема – это USB и PS/2; Чтобы разобраться, куда подключать нужно, посмотреть на разъем на проводе клавиатуры и мыши, если он плоский значит USB, если круглый, то, в фиолетовый подключается клавиатура, а в зеленый мышка.
5. После подключения устройств подаем питание на системный блок, в блок питания вставляем провод питания. Блок питания должен быть выключен (0 – выкл, 1 – вкл). Втыкаем провод питания в розетку 220В, и включаем блок питания, нажимая на 1.
6. Запускаем компьютер.

Этапы сборки ПК в более сложной форме будут представлены в печатной форме, и форме презентации.

Практика: Презентация поэтапной сборки разборки. Сборка, разборка ПК. Игра на сборку разборку ПК. На картинках учащиеся в командах пробуют по картинкам собрать компьютер. Попробуют разобрать или собрать системный блок в команде по 2 человека.

Выявление неполадок в ПК и пути их решения. (10 ч)

Теория: Даже компьютеры не вечны и у них бывают неполадки. Но человек придумал очень умно, что компьютер может сообщать почти о каждой неполадке. Помните тот звук при запуске компьютера, он издает 1 сигнал быстрый, это обозначает запуск. А может, вы в жизни сталкивались с тем, что компьютер издает странные звуки, или несколько сигналов. Если прислушаться, то у компьютера несколько разновидностей сигналов. Есть короткие, есть длинные, бывают вместе смешанные. И каждый сигнал сигнализирует о той или иной ошибке, и помогает выявить неисправность и устранить ее. Существует таблица с этими сигналами, все их запомнить даже опытный техник не сможет, но основные можно.

Практика: Дети разбиваются на 2 команды. Педагог выдает, по неисправному компьютеру и дети должны попробовать узнать проблему ПК по сигналу и найти путь решения проблемы посмотрев в таблицу.

Самостоятельная работа. Практика. (4 ч)

Теория: Этапы сборки ПК включают обязательное повторение, так как без них тяжело будет собрать ПК. По мимо сборки ПК, подразумевается и разборка клавиатуры. Детям предлагается вытянуть листок с заданием (например, собрать системный блок, подключить основные устройства ПК, разобрать клавиатуру). Дети могут работать в парах или же одни. Каждому устройству дают свой термин (название) и называют их назначение. Если задание сборка разборка клавиатуры, то учащийся должен назвать более – 5 горячих клавиш.

Практика: Учащиеся вытягивают листочек с заданием, если задание не понятно, то уточняют у педагога. Подходят к тому столу, которое сказано в задании, и начинают пытаться выполнить его. Если учащийся затрудняется, то обязательно обращается к педагогу или может обратиться к однокласснику, который свободен, работать в команде.

Знакомство с web – программированием HTML. (4 ч)

Теория: HTML - это язык разметки, который представляет простые правила оформления и компактный набор структурных и семантических элементов разметки (тегов). HTML позволяет описывать способ представления логических частей документа (заголовки, абзацы, списки и т.д.) и создавать веб-страницы разной сложности. Изначально язык HTML (*HyperText Markup Language*) был задуман и создан, как средство

структурирования и форматирования документов без привязки к средствам отображения. В идеале, гипертекстовый документ должен одинаково выглядеть на различных устройствах (монитор ПЭВМ, экран ПДА или мобильного телефона, принтер, медиа-проектор и т.п.).

HTML-документ состоит из текста, который представляет собой информационное содержимое и специальных средств языка HTML – тегов разметки, которые определяют структуру и внешний вид документа при его отображении браузером. Мета-тег HTML – это элемент разметки `html`, описывающий свойства документа, как такового (метаданные). Назначение мета-тега определяется набором его атрибутов, которые задаются в теге `<meta>`.

Тег (`html`-тег, тег разметки) – управляющая символьная последовательность, которая задает способ отображения гипертекстовой информации.

HTML-тег состоит из имени, за которым может следовать необязательный список атрибутов. Весь тег (вместе с атрибутами) заключается в угловые скобки `<>`:

Атрибуты указывают в начальном теге, несколько атрибутов разделяют одним или несколькими пробелами, табуляцией или символами конца строки. Значение атрибута, если таковое имеется, следует за знаком равенства, стоящим после имени атрибута.

Гиперссылка – это особым образом помеченный фрагмент веб-страницы (текст, изображение и др.), который связан с другим документом. Для указания гиперссылок используется тег `<a>`. Гиперссылки позволяют перемещаться между связанными веб-страницами.

Практика: Игровая форма на запоминание команд и тегов. Учащиеся делятся на 2 команды, придумывают названия командам. Педагог включает игру презентацию, где учащиеся выбирают один из вопросов, вопрос составлен по тегам и основным компонентам HTML. Учащиеся советуются в команде и дают правильный ответ, если ответ верный, то команде присваивается балл, в ином случае 0 баллов. Побеждает та команда, которая наберет больше всего баллов.

Самостоятельная работа. HTML. (24 ч)

Теория: Теги являются самой важной частью программирования HTML. Таблицы с тегами всегда можно найти в интернете. Педагог выдает задание на начальные этапы создания сайта.

Практика: Учащиеся получают задание с начальными этапами разработки сайта, в котором содержатся задания, разобранные и самостоятельная работа. Учащиеся должны выполнить сначала задание по образцу, после приступить к выполнению самостоятельной работы.

Создание сайта при помощи конструктора Wix. (4 ч)

Теория: Wix – это конструктор для создания сайта. Он делится на простой онлайн конструктор создания сайта Wix ADI и на программируемом коде Wix Code. Мы же попробуем создавать сайт на Wix ADI. Чтобы создавать сайты нужно знать правила шрифтов, задания цветовой гаммы и многое другое. На Wix можно создавать и вести свой блог, так же можно опубликовать свой сайт в интернете.

Практика: Учащимся будет предложен список тем (темы составляются в течении учебного года) из которых они должны выбрать одну. На листе А4 или на компьютере в любой прикладной программе учащиеся придумывают сайт, размещают на нем информацию. Задают цветовую гамму. Сохраняют документ или листок для дальнейшей реализации сайта.

Самостоятельная работа. Wix. (24 ч)

Теория: Создание сайта всегда включают основные разделы сайта. Основная информация, главная страница, страница с адресами. Основная страница может делиться еще на несколько разделов. Сайт будет выглядеть достойно, если в него будет добавлен блог, который вы будете вести.

Практика: Учащимся выдается задание. Задание состоит из разобранной части, где объясняется и наглядно показывается, и самостоятельной работы. Учащийся должен выполнить сначала по образцу, после приступить к выполнению самостоятельной работы.

Творческая работа. (14 ч)

Теория: Учащиеся выбирают 2 любые темы для создания сайта, но обязательно заверяют ее у педагога. Если ребенок затрудняется с выбором темы, то педагог предлагает ему свою. Сайт состоит из главной страницы, основной информации, которая может разбиваться еще на несколько, страница с данными.

Практика: Учащиеся разрабатывают свой сайт на HTML и Wix. По завершению демонстрируют и рассказывают про сайты.

Итоговое занятие. (2 ч)

Теория: Подведение итогов года. Обсуждение деятельности, победы и поражения. Планы и перспективы на следующий год.

Практика: Игра разработанная учащимися в программе Power Point. Демонстрируют свои достижения и работы.

6. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Целью мониторинга является оценка эффективности образовательной программы. Оценивается не уровень освоения содержания программы учащимся, а качество образовательного процесса.

Каждый курс включает несколько разделов:

«ИТ-ишка базовый уровень» и «ИТ-ишка для школьников» предлагает обучение по двум разделам:

- Архитектура ЭВМ;
- Прикладные программы.

«ИТ-ишка для старших школьников» предлагает обучение по трем разделам:

- Архитектура ЭВМ;
- Прикладные программы;
- Web – программирование.

По окончании каждого раздела учащимся предлагается выполнить контрольное задание, по которым можно проследить степень усвоения учащимися материала, как практического, так и теоретического, что позволит выявить целесообразность педагогических методов.

Контрольное задание предполагает:

- А – Материал усвоен полностью;
- Б – Материал усвоен, но с мелкими недочетами;
- В – Материал усвоен на 50%.

«ИТ-ишка для школьников» и «ИТ-ишка базовый уровень» задания:

Раздел «Архитектура ЭВМ»

8 – 10 лет:

- Дать терминологию (названия) устройства ПК;
- Правильно подключить основные устройства компьютера для его работы. (Мышка, Клавиатура, Монитор, Системный блок). Или назвать этапы сборки разборки ПК.
- При помощи картинок собрать системный блок, назвать что куда подключается.

Критерии оценивания выполнения заданий:

А – Четко называет термины (названия) устройств компьютера и их назначение, называет этапы сборки ПК, самостоятельно собирает ПК (допуск 1 – 2 ошибки).

Б – Дает терминологию (названия) устройств компьютера и их назначение (допуск 1 – 2 ошибки), называет этапы сборки ПК, собирает ПК с наводящими вопросами педагога.

С – дает терминологию (названия) устройств компьютера и их назначение (допуск 3 – 5 ошибок), называет этапы сборки ПК (допуск 1 – 2 ошибки), собирает ПК только с педагогом, но проявляет попытку собрать сам.

Д – Дает терминологию (названия) устройств компьютера и их назначение, допускает более 5 ошибок, затрудняется назвать этапы сборки ПК, собирает ПК только с педагогом, не проявляет самостоятельности.

Все результаты учащихся вносятся в таблицу «Результат учащихся 8 – 10 лет, раздел «Архитектура ЭВМ».

Таблица 7

Результат учащихся 8 – 10 лет, раздел «Архитектура ЭВМ».

ФИО учащегося	Терминология (названия) и назначение устройств ПК.	Знание этапов сборки ПК	Практика: Сборка ПК	Итог
Сидоров И.И.	А	А	А	3А

11 – 14 лет:

- Дать терминологию (названия) устройства ПК;
- Назвать этапы сборки разборки ПК
- Собрать Системной блок и подключить основные устройства компьютера для его работы. (Мышка, Клавиатура, Монитор, Системный блок).

Критерии оценивания:

А – Четко называет термины (названия) устройств компьютера и их назначение, называет этапы сборки ПК, самостоятельно собирает ПК (допуск 1 – 2 ошибки).

Б – Дает терминологию (названия) устройств компьютера и их назначение (допуск 1 – 2 ошибки), называет этапы сборки ПК, собирает ПК с наводящими вопросами педагога.

С – дает терминологию (названия) устройств компьютера и их назначение (допуск 3 – 5 ошибок), называет этапы сборки ПК (допуск 1 – 2 ошибки), собирает ПК только с педагогом, но проявляет попытку собрать сам.

Д – Дает терминологию (названия) устройств компьютера и их назначение допуска более 5 ошибок, затрудняется назвать этапы сборки ПК, собирает ПК только с педагогом, не проявляет самостоятельности.

Все результаты учащихся вносятся в таблицу «Результат учащихся 11 – 14 лет, раздел «Архитектура ЭВМ».

Таблица 8

Результат учащихся 11 – 14 лет, раздел «Архитектура ЭВМ».

ФИО учащегося	Терминология (названия) и назначение устройств ПК.	Знание этапов сборки ПК	Практика: Сборка ПК	Итог
Сидоров И.И.	А	А	В	2А1В

Прикладные программы 8 – 14 лет:

- Paint задание: Нарисовать картинку по образцу, соблюдая цветовую гамму.

Критерии оценивания:

А – Работа соответствует образцу полностью (допуск 1 ошибка)

Б – Работа соответствует образцу, но допущена 2 – 3 ошибки.

С – Рисует работу с наводящими вопросами педагога.

Д – Рисует только с педагогом, не проявляет самостоятельной работы.

- Word задание: Создать документ по образцу. Разместить все объекты и текст, так как на образце и настроить оформление:

- Шрифт Times New Roman;
- Размер 14 основной текст, в таблицах 12;
- Межстрочный интервал 1,5;
- Абзац 1,25;
- Поля: Левое – 3 см, правое – 1 см, верхнее и нижнее – 2 см.

Критерии оценивания:

А - Выполняет задание в соответствии с образцом, соблюдая оформление документа (1 – 2 ошибки);

Б – Выполняет задание в соответствии с образцом и соблюдая оформление документа, но с наводящими вопросами педагога.

С – выполняет задание только с помощью педагога, но проявляет самостоятельность при выполнении задания.

Д – не выполняет задание совсем.

- Publisher задание: Создать по образцу буклет, визитку, открытку, документ, объявление в программе, по образцу, на выбор учащегося. Оформление будет выдано каждому учащемуся индивидуально, в зависимости от выбора задания.

Критерии оценивания:

А – Документ выполнен в соответствии образца, оформление соблюдено (допуск 1 ошибка);

Б – Документ выполнен в соответствии с образцом, оформление соблюдено (допуск 2 – 3 ошибки).

С – Документ выполнен в соответствии образца, но с наводящими вопросами педагога.

Д – Документ не соответствует образцу, если делает с педагогом, учащийся не проявляет самостоятельности в выполнении работы.

- Power Point задание: Создать презентацию на любую выбранную тему из списка (список разрабатывается вместе с учащимися и их интересами), соблюдая правила оформления, цветовую гамму. В презентации должен быть переход на каждый слайд, анимация картинок и текста. Презентация должна содержать не менее 10 слайдов.

Критерии оценивания:

А – Презентация выполнена из не менее 10 слайдов, тема раскрыта, есть титульный лист, оформление соответствует правилам, текст читаем, перегруза презентации текстом нет. Анимация присутствует во всех слайдах и текста и картинок, переход на слайды присутствует. (допуск 1- 2 ошибки).

Б – презентация выполнена из не менее 10 слайдов, тема раскрыта, есть титульный лист, оформление соответствует правилам и цветовая гамма (допуск 1-2 ошибки). Текст читаем. Презентация не перегружена

информацией (допуск 1 – 2 ошибки). Анимация текста и картинок присутствует, но нет на 2 – 3 слайдах. Переходы на слайды есть. (допуск 1 -2 ошибки).

С – презентация выполнена менее чем из 10 слайдов. Тема раскрыта, есть титульный лист, оформление соответствует правилам но допущено 3 – 5 ошибок, текст читаем, в местах презентация перегружена информацией (допуск 3 ошибки). Анимация присутствует, но нет на более 3х слайдах. Переходы имеются но не на всех слайдах. (допуск 3 ошибки). Выполняет задание с наводящими вопросами педагога.

Д – презентация не выполнена, выполняет задание только с помощью педагога. Не проявляет самостоятельно решения задачи.

Оформление документов критерии:

А – документ оформлен правильно согласно заданию (допуск 1-2 ошибки).

Б – документ оформлен правильно согласно заданию (допуск 3-5 ошибок).

С – документ оформлен с помощью педагога, но часть документа оформил сам учащийся.

Д – документ не оформлен, делает только с помощью педагога, не проявляет самостоятельность в решении задачи.

По окончанию данного раздела, и выполнение контрольных заданий составляется таблица «Результаты учащихся по разделу «Прикладные программы».

Таблица 9

Результаты учащихся по разделу «Прикладные программы»

ФИО учащегося	Оформление	ПП Paint	ПП Word	ПП Publisher	ПП Power Point	Итог.
Сидоров И.И.	А	А	Б	Б	С	2А2Б1С

По завершению полностью курса, для анализа усвоения учащимися практического и теоретического материала, составляется таблица «Результаты учащихся за весь год» по всем разделам. В нее заносятся все результаты учащихся за весь учебный процесс, по всем разделам, анализируются баллы и ставится оценка.

Таблица 10

Результаты учащихся за учебный год»

ФИО учащегося	Раздел «Архитектура ЭВМ»	Раздел «Прикладные программы»	Кол – во баллов	Оценка
Сидоров И.И.	А	Б	С	1А1Б1С

Анализ качества выполнения контрольных заданий позволяет скорректировать образовательную программу с целью ее более эффективной реализации.

«IT – ишка для старших школьников»:

15– 18 лет:

Раздел «Архитектура ЭВМ»:

- Дать терминологию (названия) устройства ПК;
- Назвать этапы сборки разборки ПК
- Собрать Системной блок и подключить основные устройства компьютера для его работы. (Мышка, Клавиатура, Монитор, Системный блок).

Критерии оценивания:

А – Четко называет термины (названия) устройств компьютера и их назначение, называет этапы сборки ПК, самостоятельно собирает ПК (допуск 1 – 2 ошибки).

Б – Дает терминологию (названия) устройств компьютера и их назначение (допуск 1 – 2 ошибки), называет этапы сборки ПК, собирает ПК с наводящими вопросами педагога.

С – дает терминологию (названия) устройств компьютера и их назначение (допуск 3 – 5 ошибок), называет этапы сборки ПК (допуск 1 – 2 ошибки), собирает ПК только с педагогом, но проявляет попытку собрать сам.

Д – Дает терминологию (названия) устройств компьютера и их назначение допуска более 5 ошибок, затрудняется назвать этапы сборки ПК, собирает ПК только с педагогом, не проявляет самостоятельности.

Все результаты учащихся вносятся в таблицу «Результат учащихся 15 – 18 лет, раздел «Архитектура ЭВМ».

Таблица 11

Результат учащихся 15 – 18 лет, раздел «Архитектура ЭВМ».

ФИО учащегося	Терминология (названия) и назначение устройств ПК.	Знание этапов сборки ПК	Практика: Сборка ПК	Итог
Сидоров И.И.	А	А	А	3А

Прикладные программы 15 – 18 лет:

- Word задание: Создать документ по образцу. Разместить все объекты и текст, так как на образце и настроить оформление:

- Шрифт Times New Roman;
- Размер 14 основной текст, в таблицах 12;
- Межстрочный интервал 1,5;
- Абзац 1,25;
- Поля: Левое – 3 см, правое – 1 см, верхнее и нижнее – 2 см.

Критерии оценивания:

А - Выполняет задание в соответствии с образцом, соблюдая оформление документа (1 – 2 ошибки);

Б – Выполняет задание в соответствии с образцом и соблюдая оформление документа, но с наводящими вопросами педагога.

С – выполняет задание только с помощью педагога, но проявляет самостоятельность при выполнении задания.

Д – не выполняет задание совсем.

- Publisher задание: Создать по образцу буклет, визитку, открытку, документ, объявление в программе, по образцу, на выбор учащегося. Оформление будет выдано каждому учащемуся индивидуально, в зависимости от выбора задания.

Критерии оценивания:

А – Документ выполнен в соответствии образца, оформление соблюдено (допуск 1 ошибка);

Б – Документ выполнен в соответствии с образцом, оформление соблюдено (допуск 2 – 3 ошибки).

С – Документ выполнен в соответствии образца, но с наводящими вопросами педагога.

Д – Документ не соответствует образцу, если делает с педагогом, учащийся не проявляет самостоятельности в выполнении работы.

- Power Point задание: Создать презентацию на любую выбранную тему из списка (список разрабатывается вместе с учащимися и их интересами), соблюдая правила оформления, цветовую гамму. В презентации должен быть переход на каждый слайд, анимация картинок и текста. Презентация должна содержать не менее 10 слайдов.

Критерии оценивания:

А – Презентация выполнена из не менее 10 слайдов, тема раскрыта, есть титульный лист, оформление соответствует правилам, текст читаем, перегруза презентации текстом нет. Анимация присутствует во всех слайдах и текста и картинок, переход на слайды присутствует. (допуск 1- 2 ошибки).

Б – презентация выполнена из не менее 10 слайдов, тема раскрыта, есть титульный лист, оформление соответствует правилам и цветовая гамма (допуск 1-2 ошибки). Текст читаем. Презентация не перегружена информацией (допуск 1 – 2 ошибки). Анимация текста и картинок присутствует, но нет на 2 – 3 слайдах. Переходы на слайды есть. (допуск 1 -2 ошибки).

С – презентация выполнена менее чем из 10 слайдов. Тема раскрыта, есть титульный лист, оформление соответствует правилам но допущено 3 – 5 ошибок, текст читаем, в местах презентация перегружена информацией (допуск 3 ошибки). Анимация присутствует, но нет на более 3х слайдах. Переходы имеются но не на всех слайдах (допуск 3 ошибки). Выполняет задание с наводящими вопросами педагога.

Д – презентация не выполнена, выполняет задание только с помощью педагога. Не проявляет самостоятельно решения задачи.

Оформление документов критерии:

А – документ оформлен правильно согласно заданию (допуск 1-2 ошибки).

- Б – документ оформлен правильно согласно заданию (допуск 3-5 ошибок).
 С – документ оформлен с помощью педагога, но часть документа оформил сам учащийся.
 Д – документ не оформлен, делает только с помощью педагога, не проявляет самостоятельность в решении задачи.

По окончании данного раздела, и выполнение контрольных заданий составляется таблица «Результаты учащихся по разделу «Прикладные программы».

Таблица 12

Результаты учащихся по разделу «Прикладные программы»

ФИО учащегося	Оформление документов	ПП Word	ПП Publisher	ПП Power Point	Итог
Сидоров И.И.	А	Б	Б	С	1А2Б3С

Раздел Web – программирование. Создание сайта.

Задание: Разработать сайт на определенную тему из списка (список составляется вместе с учащимися и их интересами). При создании сайта учесть следующее:

- Текст должен быть читаем при создании цветовой гаммы сайта;
- Должно присутствовать: ФИО разработчика сайта, контактные данные (выборочно).
- Следующие разделы: Главная страница сайта, подпункты с информацией, основная информация.
- Шрифт Times New Roman, Arial Black для заголовков. Текст 14 – 18 шрифт, заголовки жирным цветом 20 – 24 размер шрифта.
- Межстрочный интервал, 1,5 или 1;
- Абзац 1, 25.

Критерии оценивания:

А – Четко называет теги и команды для создания сайта. Самостоятельно создал сайт, присутствуют все разделы сайта, цветовая гамма и текст читаем, тема сайта полностью раскрыта, оформление текста соблюдено.

Б– Называет теги и команды для создания сайта (допуск 1-2ошибки). Самостоятельно создал сайт, но с наводящими вопросами педагога, присутствуют все разделы сайта, цветовая гамма и текст читаем, тема сайта полностью раскрыта, оформление текста соблюдено. (Допуск 1 -2 ошибки).

С – Называет теги и команды для создания сайта (допуск 3-5 ошибки). Сайт создает с педагогом, но проявляет самостоятельность при решении части задания, отсутствует один раздел, цветовая гамма и текст читаем, но не во всех разделах, тема сайта полностью раскрыта, оформление текста соблюдено (допуск 3 ошибки).

Д – Называет теги и команды для создания сайта (допуск более 5 ошибок). Создает сайт только с педагогом, не проявляет самостоятельности при выполнении работы, допускает больше 3х ошибок.

По завершению полностью курса, для анализа усвоения учащимися практического и теоретического материала, составляется таблица «Результаты учащихся за весь год» по всем разделам. В нее заносятся все результаты учащихся за весь учебный процесс, по всем разделам, анализируются баллы и ставится оценка.

Таблица 13

Результаты учащихся за учебный год»

ФИО учащегося	Раздел «Архитектура ЭВМ»	Раздел «Прикладные программы»	Теги и команды	Web – программирование. Создание сайта	Итог
Сидоров И.И.	А	А	А	А	4А

Анализ выполнения задания позволяет скорректировать программу.

Мониторинг личностных качеств учащихся можно наблюдать при выполнении контрольных заданий, самостоятельных работ, творческих работах, в игровой деятельности учащихся. Например, такие как:

- Самостоятельность;
- Творческий подход к выполнению заданий;
- Ответственность;
- Взаимопомощь;
- Активность

Личностные качества учащегося оцениваются:

А – проявляется всегда;

Б – проявляется частично;

С – не проявляется совсем.

В конце учебного года заполняется таблица «Проявление личностных качеств учащихся за год»

Таблица 14

Проявление личностных качеств учащихся за год

ФИО учащегося	Самостоятельность	Творческий подход	Ответственность	Взаимопомощь	Активность	Итог
Сидоров И.И.	А	А	Б	Б	С	2А2Б1С

На основе анализа приведенного выше можно составить диагностическую карту успешности учащихся.

Личностные качества;

- Проявляются (выполняет задания самостоятельно, к решению задачи подходит творчески, при выполнении полностью своего задания, проявляет взаимопомощь сверстникам, активность проявляется в игровой деятельности).

- Проявляются частично (выполняет задания самостоятельно, но с наводящими вопросами педагога, к решению задачи подходит творчески,

при выполнении полностью своего задания, не всегда проявляет взаимопомощь сверстникам, активность проявляется в игровой деятельности).

- Не проявляются (выполняет задания только с помощью учителя, к решению задачи подходит стандартно, при выполнении полностью своего задания, не проявляет взаимопомощь сверстникам, активность редко проявляется в игровой деятельности).

Творческий подход выявляется при решении контрольных заданий на творчество: придумать буклет, визитки, открытки и многое другое на тему «Компьютер – друг человека, Мы против курения и т.д.»;

Игровая деятельность «Нарисовать компьютер, для компьютерного класса, придумать название команды, сочинение Я и компьютер и многое другое»

Таблица 16

**Диагностическая карта успешности учащихся объединения
«IT – ишка»**

ФИО	Знает/Понимает	Умеет использовать/владеть опытом	Личностные качества	Итого
Сидоров И.И.	А	А	А	3А

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

На различных этапах образовательной программы ведущими являются следующие методы:

- Словесные (беседа, рассказ, диалог, монолог);
- наглядные (демонстрация иллюстраций, фотографий, готовых изделий);
- практический (разбор творческих заданий, сбор и разбор ПК);
- репродуктивные (работа по шаблонам, готовых схемам);
- проблемно – поисковые (выполнение задания по иллюстрациям, фотографиям, собственному замыслу, выполнение творческих заданий и проектов);
- метод проектов;
- групповые и индивидуальные методы обучения;
- методы стимулирования и мотивации учебно – познавательной деятельности (социальное партнерство, экскурсии);
- методы воспитания (беседы, метод примера, педагогическое требование, разрешение воспитательных ситуаций, наблюдение, анкетирование, анализ результатов);
- дифференцированный и личностно – ориентированный подходы к обучению;
- применение информационно – коммуникационных и здоровье берегающих технологий.

Выбор методов обучения зависит от содержания занятия, уровня подготовки обучающихся.

Таблица 17

Методические материалы курса «IT – ишка (Компьютерная грамотность) базовый уровень»

№	Разделы или тема программы	Форма занятий	Приемы и методы организации и проведения занятия	Дидактический материал, техническое оснащение занятий
1.	Вводное занятие (2 ч)	Анкетирование, игра	Беседа, рассказ	Анкеты, проектор
2.	Компьютер – как машина (2 ч)	Занятия теоретического характера, игра	Словесные, наглядные, иллюстративно – объяснительные, беседа. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Проектор, презентация, компьютерное и программное обеспечение.
3.	Знакомство с устройствами	Занятия теоретического	Словесные, наглядные,	Проектор, презентация,

	ввода (2 ч)	характера, проведение практических работ, игра	практические. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	компьютерное и программное обеспечение, сканер.
4.	Знакомство с устройствами вывода (2 ч)	Занятия теоретического характера, проведение практических работ, игра	Словесные, наглядные, практические. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Проектор, презентация, компьютерное и программное обеспечение, принтер.
5.	Самостоятельная работа (2 ч)	Самостоятельная деятельность	Рассказ, выполнение практического задания.	Компьютерное и программное обеспечение, готовые практические задания в печатном варианте.
6.	Системный блок и его устройство (6 ч)	Занятия теоретического характера, проведение практических работ, игра	Словесные, наглядные, практические. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Проектор, презентация, компьютерное и программное обеспечение, жесткий диск, материнская плата, видеокарта, процессор, оперативная память, блок питания.
7.	Самостоятельная работа (4 ч)	Самостоятельная и игровая деятельность.	Рассказ, выполнение практического задания.	Проектор, компьютерное и программное обеспечение.
8.	Знакомство с прикладными программами. (2 ч)	Занятия теоретического характера, проведение практических работ, игра	Словесные, наглядные, практические. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Проектор, презентация, компьютерное и программное обеспечение.
9.	Самостоятельная работа. (30 ч)	Самостоятельная работа.	Рассказ, выполнение практического задания.	Компьютерное и программное обеспечение. Практические задания в печатном виде.
10.	Знакомство с интернетом (4 ч)	Занятия теоретического	Словесные, наглядные,	Проектор, презентация,

		характера, проведение практических работ, игра	практические. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	компьютерное и программное обеспечение.
11.	Творческая работа (6 ч)	Самостоятельная деятельность.	Рассказ, выполнение творческого задания.	Компьютерное и программное обеспечение.
12.	Итоговое занятие. (2 ч).	Игровой метод	Поощрение	Призы, дипломы, грамоты.

Таблица 18

Методические материалы курса «IT – ишка (Компьютерная грамотность) для школьников»

№	Разделы или тема программы	Форма занятий	Приемы и методы организации и проведения занятия	Дидактический материал, техническое оснащение занятий
1.	Вводное занятие (2 ч)	Анкетирование, игра	Беседа, рассказ	Анкеты, проектор
2.	Компьютер – как машина (2 ч)	Занятия теоретического характера, игра	Словесные, наглядные, иллюстративно – объяснительные, беседа. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Проектор, презентация, компьютерное и программное обеспечение.
3.	Знакомство с устройствами ввода (2 ч)	Занятия теоретического характера, проведение практических работ, игра	Словесные, наглядные, практические. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Проектор, презентация, компьютерное и программное обеспечение, сканер.
4.	Знакомство с устройствами вывода (2 ч)	Занятия теоретического характера, проведение практических работ, игра	Словесные, наглядные, практические. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Проектор, презентация, компьютерное и программное обеспечение, принтер.
5.	Самостоятельная работа (2 ч)	Самостоятельная деятельность	Рассказ, выполнение практического задания.	Компьютерное и программное обеспечение, готовые практические задания в печатном

				варианте.
6.	Системный блок и его устройство (8 ч)	Занятия теоретического характера, проведение практических работ, игра	Словесные, наглядные, практические. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Проектор, презентация, компьютерное и программное обеспечение, жесткий диск, материнская плата, видеокарта, процессор, оперативная память, блок питания.
7.	Самостоятельная работа (4 ч)	Самостоятельная и игровая деятельность.	Рассказ, выполнение практического задания.	Проектор, компьютерное и программное обеспечение.
8.	Знакомство с прикладными программами. (4 ч)	Занятия теоретического характера, проведение практических работ, игра	Словесные, наглядные, практические. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Проектор, презентация, компьютерное и программное обеспечение.
9.	Самостоятельная работа. (72 ч)	Самостоятельная работа.	Рассказ, выполнение практического задания.	Компьютерное и программное обеспечение. Практические задания в печатном виде.
10.	Знакомство с интернетом (4 ч)	Занятия теоретического характера, проведение практических работ, игра	Словесные, наглядные, практические. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Проектор, презентация, компьютерное и программное обеспечение.
11.	Творческая работа (8 ч)	Самостоятельная деятельность.	Рассказ, выполнение творческого задания.	Компьютерное и программное обеспечение.
12.	Знакомство с этапами сборки и разборки ПК. (20 ч)	Занятия теоретического характера, проведение практических работ, игра	Словесные, наглядные, практические. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Проектор, презентация, компьютерное и программное обеспечение.
13.	Самостоятельная работа. Практика. (4 ч)	Самостоятельная работа.	Рассказ, выполнение практического задания.	Компьютерное и программное обеспечение. Практические

				задания в печатном виде. Старые 4 шт компьютеров.
14.	Итоговое занятие. (2 ч).	Игровой метод	Поощрение	Призы, дипломы, грамоты.

Таблица 19

Методические материалы курса «IT – ишка (Компьютерная грамотность) для старших школьников»

№	Разделы или тема программы	Форма занятий	Приемы и методы организации и проведения занятия	Дидактический материал, техническое оснащение занятий
1.	Вводное занятие (2 ч)	Анкетирование, игра	Беседа, рассказ	Анкеты, проектор
2.	Компьютер – как машина (2 ч)	Занятия теоретического характера, игра	Словесные, наглядные, иллюстративно – объяснительные, беседа. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Проектор, презентация, компьютерное и программное обеспечение.
3.	Системный блок и его устройство (6 ч)	Занятия теоретического характера, проведение практических работ, игра	Словесные, наглядные, практические. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Проектор, презентация, компьютерное и программное обеспечение, жесткий диск, материнская плата, видеокарта, процессор, оперативная память, блок питания.
4.	Самостоятельная работа (4 ч)	Самостоятельная и игровая деятельность.	Рассказ, выполнение практического задания.	Проектор, компьютерное и программное обеспечение.
5.	Прикладные программы. (4 ч)	Занятия теоретического характера, проведение практических работ, игра	Словесные, наглядные, практические. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Проектор, презентация, компьютерное и программное обеспечение.

6.	Самостоятельная работа. (72 ч)	Самостоятельная работа.	Рассказ, выполнение практического задания.	Компьютерное и программное обеспечение. Практические задания в печатном виде.
7.	Работа в интернете (4 ч)	Занятия теоретического характера, проведение практических работ, игра	Словесные, наглядные, практические. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Проектор, презентация, компьютерное и программное обеспечение.
8.	Творческая работа (8 ч)	Самостоятельная деятельность.	Рассказ, выполнение творческого задания.	Компьютерное и программное обеспечение.
9.	Знакомство с этапами сборки и разборки ПК. (20 ч)	Занятия теоретического характера, проведение практических работ, игра	Словесные, наглядные, практические. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Проектор, презентация, компьютерное и программное обеспечение.
10.	Выявление неполадок в ПК и пути их решения. (10 ч)	Занятия теоретического характера, проведение практических работ, игра.	Словесные, наглядные, практические. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Проектор, презентация. Компьютерное и программное обеспечение. Старый рабочий компьютер.
11.	Самостоятельная работа. Практика. (4 ч)	Самостоятельная работа.	Рассказ, выполнение практического задания.	Компьютерное и программное обеспечение. Практические задания в печатном виде. Старые 4 шт компьютеров.
12.	Знакомство с web – программированием HTML. (4 ч)	Занятия теоретического характера, игровая деятельность.	Словесные, наглядные, практические. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Компьютерное и программное обеспечение. Программы: Internet Explorer, Google Chrome.
13.	Самостоятельная работа. HTML.	Самостоятельная деятельность	Рассказ, выполнение	Компьютерное и программное

	(24 ч)		практического задания.	обеспечение. Программы: Internet Explorer, Google Chrome. Практические задания в печатном варианте.
14.	Создание сайта при помощи конструктора Wix. (4 ч)	Занятия теоретического характера, игровая деятельность.	Словесные, наглядные, практические. Работа под руководством педагога, самостоятельная работа.	Компьютерное и программное обеспечение. Программа Google Chrome.
15.	Самостоятельная работа. Wix/ (24 ч)	Самостоятельная деятельность	Рассказ, выполнение практического задания.	Компьютерное и программное обеспечение. Программа Google Chrome. Практические задания в печатном варианте.
16/	Творческая работа. (14 ч).	Самостоятельная деятельность.	Рассказ, выполнение творческого задания.	Компьютерное и программное обеспечение.
14.	Итоговое занятие. (2 ч).	Игровой метод	Поощрение	Призы, дипломы, грамоты.