



Частное образовательное учреждение  
дополнительного профессионального образования  
«Учебный центр «Энергетик»  
(ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»)

**ПРИНЯТА**  
на заседании методического совета  
от «6» марта 2023 г.  
Протокол № 4



Дополнительная общеобразовательная  
общеразвивающая программа  
**«Основы компьютерной грамотности»**

Возраст: 9-10 лет

Срок реализации: 2 года

Направленность: техническая

Программу составил:

Заместитель директора по развитию образовательных услуг

Егорова И.В.

г. Вологда  
2023 г

ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 2

## Содержание

1. Общая характеристика программы .....	3
1.1 Пояснительная записка. ....	3
1.2 Цель реализации программы .....	4
1.3 Учебный план .....	5
1.4 Рабочие программы по разделам .....	7
1.5 Планируемые результаты обучения .....	14
1.6 Документы, на основании которых разработана программа .....	16
2. Организационно-педагогические условия реализации программы.....	17
2.1 Календарный учебный график .....	17
2.2 Материально-технические условия реализации программы .....	18
2.3 Условия для функционирования электронной информационно образовательной среды с применением дистанционных образовательных технологий .....	18
2.4 Кадровые условия .....	18
2.5 Оценка качества освоения программы.....	18
2.6 Оценочные материалы для проведения промежуточного и итогового контроля знаний... ..	19
2.7 Методическое обеспечение .....	25
2.8 Воспитательный компонент.....	25
2.9 Печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы .....	26

ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 3

## 1. Общая характеристика программы

### 1.1 Пояснительная записка.

**Направленность** дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы «Основы компьютерной грамотности» - техническая. Программа ориентирована на изучение разнообразного программного обеспечения с целью получения навыков обработки текстовой, числовой, графической, звуковой и видео информации.

**Актуальность** курса продиктована временем. Современным школьникам требуется умение быстро находить информацию, оперативно ее обрабатывать, передавать, хранить, умение представить окружающим. Знания, полученные на занятиях, дадут представление о способах хранения и обработки разных видов информации с помощью ПК.

#### **Педагогическая целесообразность**

Данная программа способствует развитию познавательной активности учащихся, творческого и операционного мышления, повышению интереса к информационным технологиям.

**Новизна и отличительная особенность** программы заключается в использовании практико-ориентированного подхода в обучении, который ведет к формированию у детей навыков практической деятельности за счёт выполнения ими реальных практических задач. В основе практико-ориентированного обучения лежит сочетание теоретических знаний и прикладной подготовки.

Данный курс оптимально совмещает теорию и практику. Дети знакомятся с основными понятиями информатики, математики, логики, русского языка, а на практике осваивают современное программное обеспечение с опорой на базовые знания из предметных дисциплин.

В ходе выполнения практических заданий ребенок получает готовый информационный продукт, будь то план класса, 3D-модель детской площадки, текстовое сообщение, игру.

Интеграция теоретических знаний в практическое обучение расширяет знания обучающихся, дает более осознанное понимание вопроса изучения и позволяет в комплексе решать прикладную задачу с применением современного ПО.

В каждом модуле программы включены вопросы по алгоритмизации и программированию, что является существенным аспектом для развития структурного мышления и логики.

Рекомендовано учащимся 3- 4 классов, возраст - 9 – 10 лет.

Нормативный срок освоения программы – 128 академических часов, продолжительность обучения – 2 учебных года.

Образовательный процесс осуществляется в течение учебного года. Для всех видов занятий установлен академический час продолжительностью 40 минут.

Режим занятий – 2 учебных часа в неделю.

Направленность программы - техническая. Уровень сложности базовый.

Количество человек в группе – 4-10.

Формы обучения – очная. Программа может быть реализована с использованием электронного обучения и дистанционных образовательных технологий.

Программа включает в себя теоретическое и практическое обучение, а также контроль знаний.

Основными, характерными при реализации данной программы формами, являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть.

Форма организации занятий:

- теоретического обучения – групповая,
- практического обучения – индивидуально-групповая.

Методы организации учебно-познавательной деятельности:

- демонстрация;
- объяснение, беседа;
- практическая работа;
- самостоятельная работа.

Основной тип занятий – практикум. Большинство заданий курса выполняется с помощью персонального компьютера и необходимых программных средств. Теоретическая и практическая части

ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 4

курса изучаются параллельно, чтобы сразу же закреплять теоретические вопросы на практике. Регулярное повторение способствует закреплению изученного материала. Возвращение к ранее изученным темам и использование их при изучении новых тем, способствуют устранению весьма распространенного недостатка – формализма в знаниях учащихся – и формируют научное мировоззрение учеников.

## 1.2 Цель реализации программы

начальное освоение инструментальных компьютерных сред для работы с информацией разного вида (тексты, изображения, 3D-модели, анимированные изображения, схемы предметов, сочетания различных видов информации в одном информационном объекте), алгоритмизации и основ программирования в интегрированной творческой среде Scratch.

### Задачи

#### Обучающие:

- сформировать основные понятия об инструментах работы на компьютере и овладеть средствами графического экранного интерфейса;
- сформировать навыки работы с файлами и папками;
- овладеть основными средствами создания и редактирования текстовых документов в среде текстового редактора;
- овладеть навыками моделирования в среде графического редактора Paint;
- овладеть навыками создания мультимедийных презентаций и видеороликов в среде PowerPoint;
- овладеть навыками создания видеороликов из статичных фрагментов со звуковым сопровождением в программе;
- сформировать представление о глобальной информационной сети Интернет и пользовательские умения работы с программами-браузерами, программой электронной почты;
- сформировать знания об алгоритмических конструкциях, логических значениях и операциях;
- сформировать умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств для их обработки.
- сформировать представление о ПК, как универсальном устройстве обработки информации;
- сформировать навыки работы в операционной системе Microsoft Windows, офисном пакете приложений Microsoft Office;
- выработать навык применения средств ИКТ в повседневной жизни, при выполнении индивидуальных проектов в учебной деятельности, в дальнейшем освоении профессий, востребованных на рынке труда.

#### Развивающие:

- способствовать развитию познавательных интересов, технического мышления и пространственного воображения, интеллектуальных, творческих и организаторских способностей;
- способствовать формированию и развитию компетентности в области ИКТ.
- развивать познавательный потенциал и кругозор
- развивать навыки проектной деятельности.

#### Воспитательные:

- сформировать представление об информации, информационных процессах и информационных технологиях, соответствующих современному уровню развития науки и общественной практики и составляющих базовую основу для понимания сущности научной картины мира;
- воспитать интерес к практическому изучению профессий и труда в сферах профессиональной деятельности, связанных с информатикой, программированием и информационными технологиями, основанными на достижениях науки информатики и научно-технического прогресса;
- сформировать установку на здоровый образ жизни, в том числе и за счёт освоения и соблюдения требований безопасной эксплуатации средств информационных и коммуникационных технологий (ИКТ);
- сформировать чувство личной ответственности за качество окружающей информационной среды;

ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 5

- развивать навыки использования компьютеров, безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами и в сети Интернет, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

### 1.3 Учебный план

дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы

«Основы компьютерной грамотности»

1 год обучения

№ раздела	Название	Количество часов			Формы промежуточного тематического контроля знаний
		Теория	Практика	Всего	
<b>I</b>	<b>Операционная система Windows. Персональный компьютер.</b>	<b>5</b>	<b>7</b>	<b>12</b>	Тест, практическая работа
	Освоение операционной системы Windows. Устройства ввода и вывода информации.	4	6	10	
	Промежуточный контроль	1	1	2	
<b>II</b>	<b>Технология создания и обработки текстовой информации в MS Word.</b>	<b>5</b>	<b>11</b>	<b>16</b>	Практическая работа
	Интерфейс программы Microsoft Word. Структура документа.	1	1	2	
	Форматирование шрифтов, абзацев, списков, таблиц.	2	6	8	
	Работа с изображениями в программе Microsoft Word.	2	2	4	
	Промежуточный контроль знаний	0	2	2	
<b>III</b>	<b>Моделирование в графическом редакторе Paint.</b>	<b>3</b>	<b>9</b>	<b>12</b>	Индивидуальный творческий проект
	Компьютерная графика. Интерфейс программы Paint. Инструменты.	1	1	2	
	2D-моделирование.	1	3	4	
	Моделирование объемных объектов.	1	3	4	
	Промежуточный контроль знаний.	0	2	2	
<b>IV</b>	<b>Создание презентаций в программе PowerPoint.</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	Индивидуальный творческий проект
	Интерфейс программы PowerPoint. Структура документа.	1	1	2	
	Анимация и интерактивное меню.	1	3	4	
	Покадровая анимация в PowerPoint. Создание видео.	0	2	2	
	Промежуточный контроль знаний.	0	2	2	
<b>V</b>	<b>Алгоритмизация и программирование.</b>	<b>5</b>	<b>9</b>	<b>14</b>	Индивидуальный творческий проект
	Интерфейс программы Scratch.	1	1	2	
	Начало работы в среде Scratch.	2	2	4	
	Основные скрипты Scratch.	2	4	6	
	Промежуточный контроль знаний.	0	2	2	
	<b>Всего часов</b>	<b>20</b>	<b>44</b>	<b>64</b>	

ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 6

## 2 год обучения

№ раздела	Название	Количество часов			Формы промежуточного тематического контроля знаний
		Теория	Практика	Всего	
<b>I</b>	<b>Персональный компьютер.</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	Тест, практическая работа
	Хранение информации в компьютере.	1	1	2	
	Принтеры.	1	1	2	
	Интернет и электронная почта.	1	3	4	
	Промежуточный контроль	1	1	2	
<b>II</b>	<b>Технология создания и обработки текстовой информации в MS Word.</b>	<b>3</b>	<b>11</b>	<b>14</b>	Практическая работа
	Форматирование и редактирование документов.	1	3	4	
	Форматирование таблиц.	1	3	4	
	Изображение в MS Word.	1	3	4	
	Промежуточный контроль знаний	0	2	2	
<b>III</b>	<b>Создание презентаций в программе PowerPoint.</b>	<b>2</b>	<b>10</b>	<b>12</b>	Индивидуальный творческий проект
	Создание мультимедийной презентации	1	3	4	
	Использование анимации и макросов в презентации	1	3	4	
	Промежуточный контроль знаний.	0	4	4	
<b>IV</b>	<b>Конструктор мультфильмов «Студия Мульти–Пульти»</b>	<b>2</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	Индивидуальный творческий проект
	Знакомство с конструктором мультфильмов «Мульти-Пульти».	1	1	2	
	Операции с фоном. Операции с актерами и предметами.	1	3	4	
	Музыкальное сопровождение мультфильма. Работа с текстом.	0	2	2	
	Промежуточный контроль знаний.	0	2	2	
<b>V</b>	<b>Алгоритмизация и программирование.</b>	<b>4</b>	<b>10</b>	<b>14</b>	Итоговый творческий проект.
	Программа Scratch. Переменные, события, сенсоры.	2	2	4	
	Работа с несколькими спрайтами. Синхронизация выполнения скриптов.	2	2	4	
	Создание мини игр.	0	6	6	
<b>Итоговый творческий проект.</b>		<b>0</b>	<b>4</b>	<b>4</b>	
<b>Всего часов</b>		<b>15</b>	<b>49</b>	<b>64</b>	

ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 7

#### 1.4 Рабочие программы по разделам

№ занятия	Тема занятия	Содержание занятия	Количество часов
1 год обучения			
I. Операционная система Windows. Персональный компьютер. (12 учебных часов)			
1	Основные компоненты компьютера.	<b>Теория:</b> Правила поведения и техника безопасности в кабинете ИТ. Состав компьютера. Компьютерные термины. Техника безопасности. Понятия «Интерфейс», «Операционная система». <b>Практикум:</b> Мышь – устройство ввода. Тренажер мыши. Управление мышью. Рабочий стол. Настройка Рабочего стола.	2
2	Приложение и его окно.	<b>Теория:</b> Программа. Приложение. Виды окон. Окно приложения. Окно документа. Диалоговое окно. Основные элементы окна приложения. Операции над окнами. <b>Практика:</b> Изучаем окна различных приложений Word, Paint, браузер и т.д.	2
3	Клавиатура.	<b>Теория:</b> Клавиатура – устройство ввода. Группы клавиш. Служебные клавиши. <b>Практикум:</b> Редактирование текста. Использование горячих клавиш для копирования и вставки текста.	2
4	Иерархическая файловая система.	<b>Теория:</b> Файл, папка, диск. Имена файлов, папок, дисков. Формат файла. Корневая папка. <b>Практикум:</b> Создание папок и файлов. Навигация по файловой системе компьютера и в локальной сети. Сохранение текстовых документов на диске в определенной папке.	2
5	Программа Проводник. Операции с файлами и папками.	<b>Теория:</b> Программа Проводник. Буфер обмена. Алгоритм копирования файлов/папок. <b>Практикум:</b> Окно программы «Проводник». Операции с файлами и папками. Работа с двумя и более текстовыми документами.	2
6	Промежуточный контроль знаний. Тест, практическая работа		2
II. Технология создания и обработки текстовой информации в MS Word. (16 учебных часов)			
7	Интерфейс программы Microsoft Word. Структура документа.	<b>Теория:</b> Параметры текстового документа. Ввод и редактирование текста. Сохранение документа. <b>Практика:</b> Создание документа. Ввод и редактирование текста.	2
8	Шрифт.	<b>Теория:</b> Шрифт. Понятие форматирования. Параметры шрифта. Гарнитура, размер, начертание, цвет. <b>Практика:</b> Форматирование шрифта.	2



ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 8

№ занятия	Тема занятия	Содержание занятия	Количество часов
1 год обучения			
9	Абзац.	<b>Теория:</b> Понятие абзаца, конца абзаца. Параметры абзаца. Красная строка, выравнивание, границы абзаца. <b>Практика:</b> Форматирование абзацев.	2
10	Списки	<b>Теория:</b> Список. Виды списков. <b>Практика:</b> Добавление маркированных и нумерованных одноуровневых списков.	2
11	Таблицы.	<b>Теория:</b> Таблица. Строки, столбцы, ячейки. Параметры таблицы. <b>Практикум:</b> Вставка таблицы. Добавление и удаление строк, столбцов и ячеек. Заполнение таблицы текстовой информацией. Выравнивание текста в таблице.	2
12	Изображение в MS Word.	<b>Теория:</b> Графические изображения. Параметры графических изображений. <b>Практика:</b> Вставка графических изображений в текстовый документ. Изменение размеров, порядка расположения и их выравнивание.	2
13	Создание интегрированных документов. Индивидуальная практическая работа.	<b>Практика:</b> Создание документов, содержащих текст, таблицу, рисунок. Перенос информации из других файлов. <b>Практика:</b> Индивидуальная практическая работа.	2
14	<b>Промежуточный контроль знаний. Практическая работа.</b>		2
<b>III. Моделирование в графическом редакторе Paint.</b> <b>(12 учебных часов)</b>			
15	Компьютерная графика. Инструменты графического редактора Paint.	<b>Теория:</b> Графическая система компьютера (монитор, сканер, принтер). Виды компьютерной графики (растровая и векторная). Преимущества и недостатки растровой графики. Интерфейс программы Paint. <b>Практика:</b> Выделение, перенос, копирование, откатка/накатка, вставка из файла, копирование в файл. Инструменты: Линия, Прямоугольник, Скругленный Прямоугольник, Многоугольник, Эллипс. Изменение масштаба, пиксельная сетка. Компьютерные цвета. Создание и сохранение файлов-рисунков. Создание рисунков из геометрических фигур.	2
16	Paint: преобразование рисунка.	<b>Теория:</b> Угол. Градусная мера угла. Вычисление градусных мер углов. Инструмент «Кривая линия». <b>Практика:</b> Отражения, повороты, наклоны, растяжение, сжатие. Скриншот экрана. Создание рисунков из кривых линий.	2
17	Paint: 2D-моделирование.	<b>Теория:</b> Плоскость. Система координат. Координаты точки на плоскости. Масштаб. <b>Практика:</b> Чертим план учебного кабинета (квартиры, этажа).	2



ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 9

№ занятия	Тема занятия	Содержание занятия	Количество часов
1 год обучения			
18	Paint: моделирование объемных объектов.	<b>Теория:</b> Трехмерное пространство. Трехмерная система координат. Правила конструирования объемных тел из параллелепипедов. <b>Практика:</b> Создание мебели и интерьера квартиры из параллелепипедов.	2
19	Paint: моделирование объемных объектов.	<b>Практика:</b> Создание объемных зданий, сооружений и их окружения.	2
20	<b>Промежуточный контроль знаний. Индивидуальный творческий проект.</b>		2
IV. Презентации в PowerPoint (10 учебных часов)			
21	Знакомство с программой PowerPoint.	<b>Теория:</b> Виды информации. Мультимедиа. Правила оформления презентаций. Цветовая схема презентации. <b>Практика:</b> Создание и сохранение презентации. Шаблоны слайдов. Создание слайда. Размещение текстовой информации и рисунков на слайде. Демонстрация слайд-фильма.	2
22	Анимация.	<b>Теория:</b> Анимация. Роль анимации в презентации. <b>Практика:</b> Настройка эффектов анимации текста и рисунков. Вставка звука и видео. Переход слайдов.	2
23	Создание интерактивного меню.	<b>Теория:</b> Гиперссылка. Кнопка – как особый вид гиперссылки. <b>Практика:</b> Использование гиперссылок в презентации. Создание интерактивного меню.	2
24	Покадровая анимация в PowerPoint. Создание видео.	<b>Теория:</b> Покадровая анимация. Алгоритм создания анимированного изображения. <b>Практика:</b> Совместная работа приложений PowerPoint и Paint. Создание движущего изображения посредством прорисовки кадров в Paint и последующего их соединения в PowerPoint. Экспорт слайд-фильма в видео формат.	2
25	<b>Промежуточный контроль. Индивидуальный творческий проект.</b>		2
V. Алгоритмизация и программирование. (14 учебных часов)			
26	Интерфейс программы Scratch. Выбор и создание спрайта.	<b>Теория:</b> Понятие алгоритма, исполнителя, системы команд исполнителя. Компьютерные алгоритмы и программы. План работы программиста. Пример разработки программы, рассмотрение примеров проектов, сделанных в среде Scratch, алгоритма установки программы на домашний компьютер. <b>Практика:</b> рассмотрение и анализ интерфейса программы Scratch и её особенностей, определение основных понятий: «скрипт», «сцена», «спрайт». Выбор и создание спрайта. Скрипты для организации движения.	2

ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 10

№ занятия	Тема занятия	Содержание занятия	Количество часов
<b>1 год обучения</b>			
27	Библиотека костюмов и сцен.	<b>Теория:</b> Спрайт, операция со спрайтами, выбор костюмов <b>Практика:</b> Практическая работа «Смена костюмов спрайта. Создание анимации по смене костюмов». Проект «Дискотека».	2
28	Начало работы в среде Scratch. Команды движения и управления.	<b>Теория:</b> Команды движения (синий ящик). Команды управления (оранжевый ящик). Управление спрайтами <b>Практика:</b> Проекты: «Анимация. Кот бежит». Игра «Кошки-мышки»	2
29	Графические возможности Scratch	<b>Теория:</b> Редактирование изображений. Создание собственных объектов. Импорт изображений. Экспорт спрайтов и их использование в проектах. Построение графических изображений. <b>Практика:</b>	2
30	Команды рисования.	<b>Теория:</b> Спрайты умеют рисовать. Перо, размер, цвет, оттенок, блок случайных чисел, блок печати копий. Рисование рисунка. <b>Практика:</b> Рисование рисунка.	2
31	Система координат. Метод координат на плоскости.	<b>Теория:</b> Координата точки. Начало отсчета. Система координат в Scratch. Построение точки по координатам. Команда «идти в x, y». <b>Практикум:</b> Создание алгоритмов рисования по координатам.	2
32	<b>Промежуточный контроль знаний. Индивидуальный творческий проект.</b>		2

№ занятия	Тема занятия	Содержание занятия	Количество часов
<b>2 год обучения</b>			
<b>I. Персональный компьютер. (10 учебных часов)</b>			
1.	Хранение информации в компьютере.	<b>Теория:</b> Носители информации. Магнитные и оптические диски, флеш-накопители. Внутренняя память компьютера. <b>Практика:</b> Работа с USB-флеш. Сохранение информации на USB-флеш.	2
2.	Принтеры.	<b>Теория:</b> Принтер. Виды принтеров: принцип работы, преимущества и недостатки. <b>Практика:</b> Настройка принтера. Печать текстового документа на принтере.	2
3.	Интернет.	<b>Теория:</b> Интернет. Всемирная паутина. Сайт. URL-адрес сайта. Безопасная работа в сети Интернет. Браузер.	2

ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 11

№ занятия	Тема занятия	Содержание занятия	Количество часов
2 год обучения			
		<b>Практика:</b> Поиск информации в Интернете. Сохранение информации на диск.	
4.	Электронная почта.	<b>Теория:</b> Электронная почта. Почтовый сервер. Адрес электронной почты. Имя почтового сервера. Безопасность при работе с почтой. Рабочие папки электронной почты. Преимущества электронной почты. <b>Практика:</b> Создание и регистрация почтового ящика. Операции с письмами. Обмен сообщениями посредством электронной почты.	2
5.	<b>Промежуточный контроль. Тест. Практическая работа.</b>		2
<b>II. Технология создания и обработки текстовой информации в MS Word. (14 учебных часов)</b>			
6.	Форматирование и редактирование текстовых документов.	<b>Теория:</b> Шрифт, абзац, выравнивание. Красная строка. Абзацные отступы (отступ слева). <b>Практика:</b> Оформление текстового сообщения средствами Word.	2
7.	Объемные шрифты WordArt.	<b>Теория:</b> Объекты WordArt. Параметры объектов WordArt. <b>Практика:</b> Использование объектов WordArt для оформления рекламных листовок.	2
8.	Таблицы.	<b>Теория:</b> Операции со столбцами и строками. Объединение и разбиение ячеек. <b>Практика:</b> Использование таблиц для создания бланков и объявлений.	2
9.	Таблицы.	<b>Теория:</b> Границы таблицы. Стили границ. Скрываем границы. <b>Практика:</b> Использование таблиц для создания бланков и объявлений.	2
10.	Графические изображения.	<b>Теория:</b> Графические изображения. Параметры графических изображений. <b>Практика:</b> Вставка нескольких графических изображений в текстовый документ. Изменение размеров, порядка расположения и их выравнивание	2
11.	Векторные изображения в Word.	<b>Теория:</b> Понятие векторного изображения. Графические примитивы. Алгоритм создания изображения. Группировка и разгруппировка объектов. <b>Практика:</b> Создание схем и иллюстраций.	2
12.	<b>Промежуточный контроль знаний. Практическая работа.</b>		2
<b>III. Создание презентаций в программе PowerPoint. (12 учебных часов)</b>			
13.	Создание мультимедийной презентации.	<b>Теория:</b> Слайд. Расположение объектов на слайде. Вставка надписей и фотографий, их форматирование. Звук. Видео. Настройка времени показа слайдов. Демонстрация слайд-фильма.	2

ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 12

№ занятия	Тема занятия	Содержание занятия	Количество часов
2 год обучения			
		<b>Практика:</b> Создание и оформление фотоальбома средствами PowerPoint.	
14.	Макрос DragandDrop для создания интерактивных презентаций.	<b>Теория:</b> Что такое макрос. Подключение макроса. Возможности макроса DragandDrop. Триггер. Анимация по пути. <b>Практика:</b> Использование триггеров.	2
15.	Создание интерактивной игры.	<b>Практика:</b> Проект «Игра».	2
16.	Создание анимации в «PowerPoint»	<b>Теория:</b> вкладка «Анимация» и работа с ней. <b>Практика:</b> Создание презентации с анимацией отдельных объектов.	2
17	<b>Промежуточный контроль знаний.</b>		4
18	<b>Индивидуальный творческий проект.</b> Совместная работа приложений Word (оформление сообщения/ доклада) и PowerPoint (создание презентации по данному сообщению).		
<b>Конструктор мультфильмов «Студия Мульти-Пульти» (10 учебных часов)</b>			
19	Знакомство с конструктором мультфильмов «Мульти-Пульти»	<b>Теория:</b> Рассказ об истории анимации и мультипликации. Просмотр фильма о истории «Союз мультфильма». Компьютерная анимация. Основные способы создания компьютерной анимации: покадровая рисованная анимация, конструирование анимации, программирование анимации. Примеры программ для создания анимации <b>Практика:</b> Разработка сценария мультфильма. Выбор фона. Работа с предметами. Выбор актёра. Коллекция действий актёра.	2
20 21	Операции с фоном. Операции с актёрами и предметами.	<b>Теория:</b> Рассказ о профессиях мультипликаторов. Просмотр фильма. <b>Практика:</b> Анимация актёра. Смена действия актёра. Одновременное действие актёров.	4
22	Музыкальное сопровождение мультфильма. Работа с текстом.	<b>Теория:</b> Знакомство с аудиоэлементами. Сопоставление нескольких элементов. Понятие аудиопоток при монтаже. Звукозапись и звукозаписывающее устройство. <b>Практика:</b> Выбор звука и музыкального сопровождения. Работа с текстом. Анимация текста.	2
23	Индивидуальный творческий проект «Мультфильм».	<b>Практика:</b> Выбор идеи. Разработка сценария. Подготовка исходных материалов. Подбор звукового сопровождения. <b>Практика:</b> Монтаж мультипликационного сюжета. Титры. Озвучивание. Демонстрация проекта.	2

ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 13

№ занятия	Тема занятия	Содержание занятия	Количество часов
2 год обучения			
V. Алгоритмизация и программирование. (14 учебных часов)			
24	Команды управления движением и сменой форм.	<b>Теория:</b> Основные команды управления движением и сменой форм. Блоки и команды. Линейный и циклический алгоритм. <b>Практика:</b> Повторение материала первого года обучения. Составление программ для движения спрайта со сменой форм.	2
25	Переменные и константы	<b>Теория:</b> Переменные и их виды. Правила использования переменных в языке Scratch. Основные арифметические операции. Случайные числа. <b>Практикум:</b> Проект «Защита планеты»	2
26	События, сенсоры.	<b>Теория:</b> Условия для запуска нужных действий в ответ на заданное событие. Касание других спрайтов. Касание стен. <b>Практика:</b> Проект «Футбол»	2
27	Работа с несколькими спрайтами.	<b>Теория:</b> Сообщения. Передача сообщения другим спрайтам. Условия для передачи сообщения. <b>Практикум:</b> Проект «Лабиринт».	2
28	Синхронизация выполнения скриптов.	<b>Теория:</b> Условия для передачи сообщения. <b>Практикум:</b> Проект «Гонки».	2
29	Создание мини игр	Проект «Теннис»	6
30		Проект «Графический редактор»	
		Проект «Снайпер»	
31	Итоговый творческий проект		4
32			

ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 14

## 1.5 Планируемые результаты обучения

В результате освоения программы обучающийся

**должен знать:**

*Раздел: «Операционная система Windows. Компьютерные сети. Персональный компьютер»*

- назначение основных устройств компьютера;
- правила работы за компьютером;
- назначение Рабочего стола;
- понятие графического интерфейса;
- назначение компьютерного меню и Главного меню;
- роль окна при работе в системной среде Windows;
- назначение служебных клавиш на клавиатуре;
- понятия «файл», «папка», «носитель информации»;
- правила написания имен файлов и папок;
- понятие интернета, Всемирной паутины, электронной почты;
- назначение и интерфейс браузера;
- основные правила поиска информации в интернете;
- алгоритм создания почтового ящика;
- технологию работы с программой электронной почты;

*Раздел: «Информационные технологии»*

*Тема: «Текстовый редактор Word»*

- основные правила набора текста;
- правила сохранения документа;
- основные операции редактирования;
- назначение буфера обмена;
- назначение текстового редактора;
- понятие форматирования;
- понятие конца абзаца;

*Тема «Моделирование в графическом редакторе Paint»*

- принцип построения изображения на экране компьютера;
- графическую систему компьютера;
- понятие «угол», «градусная мера угла», «плоскость», «система координат», «масштаб»;
- отличия растровой и векторной графики;
- назначение и возможности графического редактора;
- назначение объектов интерфейса графического редактора;
- понятие фрагмента рисунка;
- точные построения геометрических фигур.
- порядок размещения информации на экранном листе;

*Тема «Презентации в PowerPoint»*

- понятие «мультимедиа»;
- назначение и функциональные возможности PowerPoint;
- объекты и инструменты PowerPoint;
- объекты, из которых состоит презентация;
- этапы создания и правила оформления презентации;
- технологию работы с каждым объектом презентации;
- технологию перехода слайда;
- технологию вставки схем, таблиц, диаграмм и их настройку;
- назначение управляющих кнопок, гиперссылок, триггеров;
- технологию вставки управляющих кнопок, гиперссылок;

*Тема «Видеомонтаж»*

- этапы и приемы видеомонтажа;

ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 15

- интерфейс, возможности и инструменты программы VideoPad;
- понятие аудиопотока;

*Раздел: «Алгоритмизация и программирование»*

- понятие алгоритма;
- понятие линейного алгоритма;
- понятие циклического алгоритма;
- назначение среды Scratch;
- основные объекты графического интерфейса среды Scratch;
- назначение и возможности сцены;
- технологию создания декораций микромира;
- назначение костюмов;
- технологию организации движения;
- что такое программа;
- правила оформления программы;
- технологию создания мультипликационного сюжета.

**Учащиеся должны уметь:**

*Раздел: «Операционная система Windows. Компьютерные сети. Персональный компьютер»*

- работать мышью;
- выбирать пункты меню;
- запускать программу и завершать работу с ней;
- изменять размеры и расположение окна;
- осуществлять операции с файлами, папками, дисками;
- осуществлять сохранение файлов из программы в заданной папке;
- искать информацию в Интернете посредством любого поискового сервера;
- сохранять информацию из Интернета на устройствах ПК;
- осуществлять подготовку и печать текстовых документов на принтере;
- обмениваться сообщениями посредством электронной почты;

*Раздел: «Информационные технологии»*

*Тема: «Текстовый редактор Word»*

- вводить и редактировать текст;
- копировать, перемещать, удалять фрагменты текста;
- редактировать шрифт;
- определять вид выравнивания абзаца;
- выравнивать абзацы;
- добавлять таблицу в документ;
- вводить данные в таблицу;
- выравнивать текст в ячейках таблицы;
- удалять и вставлять строки, столбцы и ячейки в таблицу;
- устанавливать и удалять границы таблицы;
- заливать ячейки таблицы;
- вставлять графические изображения в текстовый документ;
- выполнять базовые операции над рисунками, в том числе копирование, удаление, перемещение, группировка, масштабирование, поворот, наклон и т.д.;
- оптимально размещать различную информацию на экранном листе;
- создавать интегрированные документы;

*Тема «Моделирование в графическом редакторе Paint»*

- настраивать панель инструментов редактора;
- выделять, перемещать фрагмент рисунка;
- создавать графический объект из типовых фрагментов;



ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 16

- выполнять преобразования рисунка, в том числе поворачивать на определенную градусную меру, отражать, наклонять, растягивать, сжимать;
- строить трехмерные объекты из объемных блоков;
- выполнять построение схемы, плана;
- сохранять рисунок в файле и открывать файл;

#### *Тема «Презентации в PowerPoint»*

- создавать презентацию из нескольких слайдов;
- настраивать фон слайда;
- размещать тексты, рисунки, видео;
- настраивать звуковое сопровождение;
- создавать анимацию текста, рисунка;
- настраивать переход слайда;
- создавать управляющие кнопки, гиперссылки, триггеры;
- использовать возможности модуля draganddrop для создания интерактивных презентаций;

#### *Тема «Видеомонтаж»*

- вести фото- и видеосъемку (правильно выбирать точку съемки, строить композицию кадра, правильно использовать освещение, правильно использовать возможности съемочной техники);
- импортировать изображения и видеофрагменты;
- редактировать и группировать клипы;
- создавать титры;
- создавать переходы;
- вставлять и редактировать звуковое сопровождение;
- экспортировать видеофайлы;

#### *Раздел: «Алгоритмизация и программирование»*

- выполнять действия согласно алгоритму;
- управлять движением спрайта;
- рисовать простейшие фигуры;
- переодевать спрайта в разные формы;
- создавать декорации микромира на переднем, среднем и заднем плане;
- моделировать прямолинейное движение с разными скоростями;
- моделировать движение по сложной траектории;
- моделировать движение с повторяющимися фрагментами (создавать анимацию);
- разрабатывать программы;
- использовать в программах команды организации цикла;
- создавать кнопки для управления спрайтами;
- создавать программы рисования графических объектов;
- создавать программы для мультипликационного сюжета.

### **1.6 Документы, на основании которых разработана программа**

- Федеральный закон "Об образовании в Российской Федерации" N 273-ФЗ от 29 декабря 2012 года;
- Приказ Минпросвещения России от 27.07.2022 N 629 "Об утверждении Порядка организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам";
- Устав ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»;
- Локальные нормативные акты ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик».



ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 18

## 2.2 Материально-технические условия реализации программы

Занятия проводятся в оборудованном классе, где для каждого обучающегося организованно рабочее место с компьютером.

Программная оснащённость курса:

- операционная система Windows;
- система управления содержанием Joomla!;
- Microsoft PowerPoint;
- текстовый редактор Блокнот;
- браузер.

Техническая оснащённость курса:

- автоматизированное рабочее место обучающегося с программным обеспечением и выходом в Интернет, оборудованное в соответствии с санитарно-гигиеническими нормами;
- демонстрационное оборудование (экран, проектор);
- маркерная доска;
- колонки или наушники;
- лазерный принтер;
- локальная сеть.

## 2.3 Условия для функционирования электронной информационно образовательной среды с применением дистанционных образовательных технологий

Обучение с применением дистанционных образовательных технологий проводится в режиме online с обучающимися, одновременно находящимися у автоматизированного рабочего места;

Формы проведения занятий в онлайн режиме:

- вебинар – групповая online-лекция, практическая работа;
- online-консультация - индивидуальная и/или групповая консультация с использованием мессенджеров или иных сервисов для проведения видеоконференций.

Техническая оснащённость:

- современный ПК (ноутбук) с выходом в Интернет;
- web-камера;
- динамики (наушники), микрофон;
- принтер, сканер / фотоаппарат.

Программное обеспечение:

- операционная система Windows;
- online-сервис для проведения вебинаров;
- браузер;
- MS PowerPoint;
- электронные таблицы MS Excel;
- текстовый редактор Word;
- графический редактор Gimp.

## 2.4 Кадровые условия

Кадровое обеспечение программы осуществляет преподавательский состав из числа штатных и внештатных преподавателей ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик».

- рабочие программы учебных предметов;
- методические материалы и разработки.

## 2.5 Оценка качества освоения программы

Система оценки качества освоения программы обучающимися включает в себя осуществление:

- промежуточного контроля знаний;
- итогового контроля знаний.

Промежуточный контроль знаний подразделяется на текущий и тематический.

ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 19

Текущий контроль уровня усвоения материала происходит на фронтальных опросах и в ходе выполнения обучающимися практических заданий. Оценивание в данном случае не является обязательным.

Формы тематического контроля знаний определены в учебном плане программы. Тематический контроль предполагает предварительную проверку знаний, обучающихся по отдельным темам программы с выставлением оценки. Предусмотрена четырехбальная система оценивания.

Данные о результатах промежуточного контроля знаний доводятся до сведения родителей через Дневник текущей успеваемости.

Обучение по настоящей программе завершается итоговым контролем. Итоговый контроль реализуется в форме защиты итоговых индивидуальных проектов. При защите итогового проекта проверяются теоретические знания и практические навыки обучающегося.

Обучающимся, успешно прошедшим итоговый контроль знаний, выдается свидетельство об обучении.

Результаты итогового и промежуточного контроля знаний заносятся в Журнал успеваемости и посещаемости.

С целью оценивания содержания и качества учебного процесса периодически проводится анкетирование обучающихся и их родителей.

## 2.6 Оценочные материалы для проведения промежуточного и итогового контроля знаний

### Материалы для проведения промежуточного контроля знаний

#### Пример 1.

##### Задание № 1.

Откройте файл «Про Сипсика».

#### 1. Вставьте в файл картинки.

Для этого выполните алгоритм:

1. Откройте файл 1 в графическом редакторе Paint
2. Выделите картинку инструментом Прямоугольное выделение
3. Нажмите кнопку Копировать
4. Вставьте картинку в текст, установив курсор в нужное место и выполнив команду Вставить
5. Выделите картинку и выполните команду [Обтекание текста – По контуру]

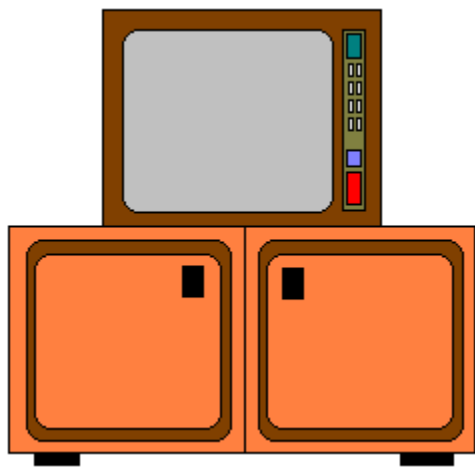


#### Пример 2.

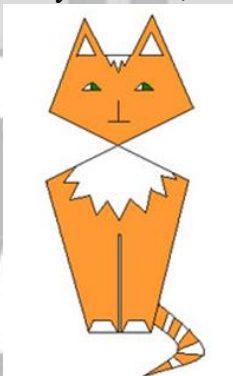
ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 20

### Задание № 1.

Используя инструменты Прямоугольник и Скругленный прямоугольник, создайте следующее изображение:



### Задание № 2. Используя инструмент Многоугольник, создайте изображение кошечки.



### Задание № 3.

Создайте изображение танка.



### Пример 3.

### Индивидуальный творческий проект

Техническое задание:

ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 21

В графическом редакторе Paint создайте макет детской площадки, используя готовые элементы.

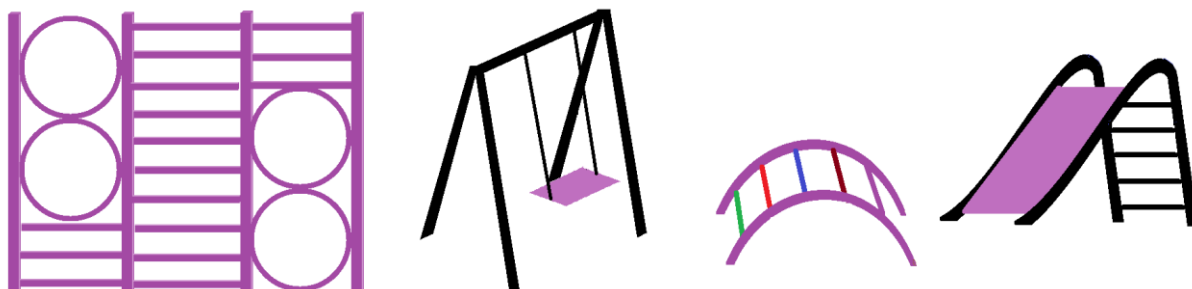
#### Ключ к заданию:

1. Откройте файл Меню.png. Здесь представлен набор готовых объемных элементов, которые можно использовать при создании макета.
2. Придумайте и запишите на бумаге, какие объекты вы будете конструировать: деревья, качели, горку, спортивный комплекс, домик, песочницу и т.д.
3. Увеличьте рабочую область.
4. Смоделируйте объекты. Используйте операции копирования, поворота, изменения размеров для создания ваших объектов. Недостающие элементы можно дорисовать самому. Используйте различные цвета для заливки объектов.

**Ознакомьтесь с правилами построения конструкций из объемных элементов:**

1. *Строим снизу вверх*
2. *Строим слева направо*
3. *Передвигаемся с заднего плана на передний*

Например,



5. Переместите созданные объекты так, чтобы они вам не мешали.
6. Создайте большую плоскость, на которой будете располагать объекты детской площадки.
7. Расположите объекты на площадке.
8. Сохраните файл под именем ФАМИЛИЯ\_ИМЯ в своей папке.



#### Пример 4.

##### Задание № 1.

1. Запустите программу PowerPoint. Создайте презентацию «Птичка».
2. Установите фон слайдов через ПКМ Рисунок из папки урок23 / исходные файлы / фон.
3. Вставьте на первый слайд рисунок 1, демонстрирующий первую фазу движения птички.

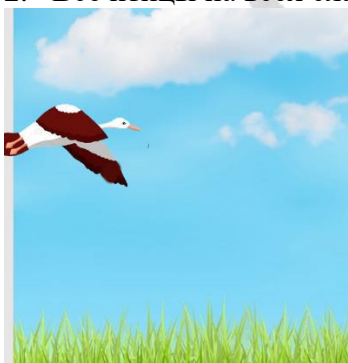


ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 22



4. Создайте второй слайд и разместите на нем Рисунок 2 со второй фазой движения птицы. Соблюдайте правила:

1. На каждом слайде птицу сдвигаем примерно на одно и тоже расстояние.
2. Все птицы на всех слайдах находятся на одной горизонтали.



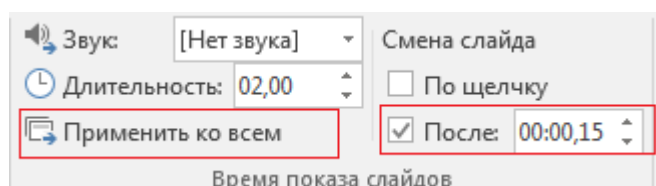
5. Действуйте аналогичным образом, расположив все шесть рисунков с фазами движения птицы.
6. Скопируйте шесть слайдов с фазами движения птички. Переместите птицу на слайдах 7-12 в сторону.
7. Добавьте недостающие слайды, если еще осталось место для движения птицы.



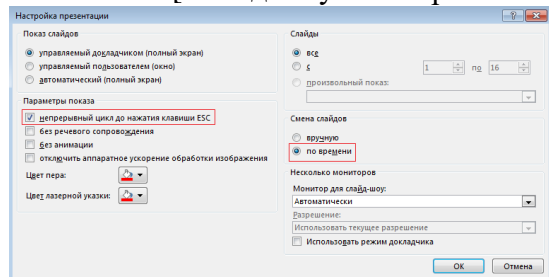
8. Настройте переходы между слайдами:



ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 23



Выполните [Слайд-шоу – Настройка слайд-шоу]







9. Протестируйте слайд-фильм. Исправьте недостатки.
10. Сохраните презентацию.
11. Экспортируйте презентацию в видео формат: [Файл-Экспорт-Создать видео]. Задайте имя видео клипа и папку для сохранения.
12. Просмотрите результат.

### Пример 5.

### Тест.

#### Задания, оцениваемые в 3 балла





1. Что из перечисленного **НЕ** содержит линз?

- А)  Б)  В)  Г) 

2. Выберите устройство, которое содержит красящее вещество.

- А)  Б)  В)  Г) 

3. Информацию в Интернете можно искать с помощью...

- А)  Б)  В)  Г) 

4. Васе для реферата необходимо распечатать титульный лист. Для этого он выполнил следующие действия:

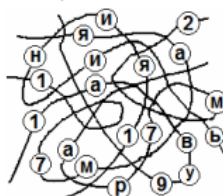
- |                                    |                               |
|------------------------------------|-------------------------------|
| (а) открыл текстовый редактор,     | (г) включил принтер,          |
| (б) набрал текст титульного листа, | (д) вставил бумагу в принтер, |
| (в) сохранил файл на рабочий стол, | (е) нажал кнопку «Печать».    |

Какой из пунктов является **необязательным**?

- А) а Б) б В) в Г) г

5. Определите дату Всемирного дня электросвязи и информационного общества, пройдя вдоль одной из ниточек.

- А) 11 апреля Б) 27 марта  
В) 17 мая Г) 21 июня



6. Что из перечисленного **НЕ** является частью ноутбука?

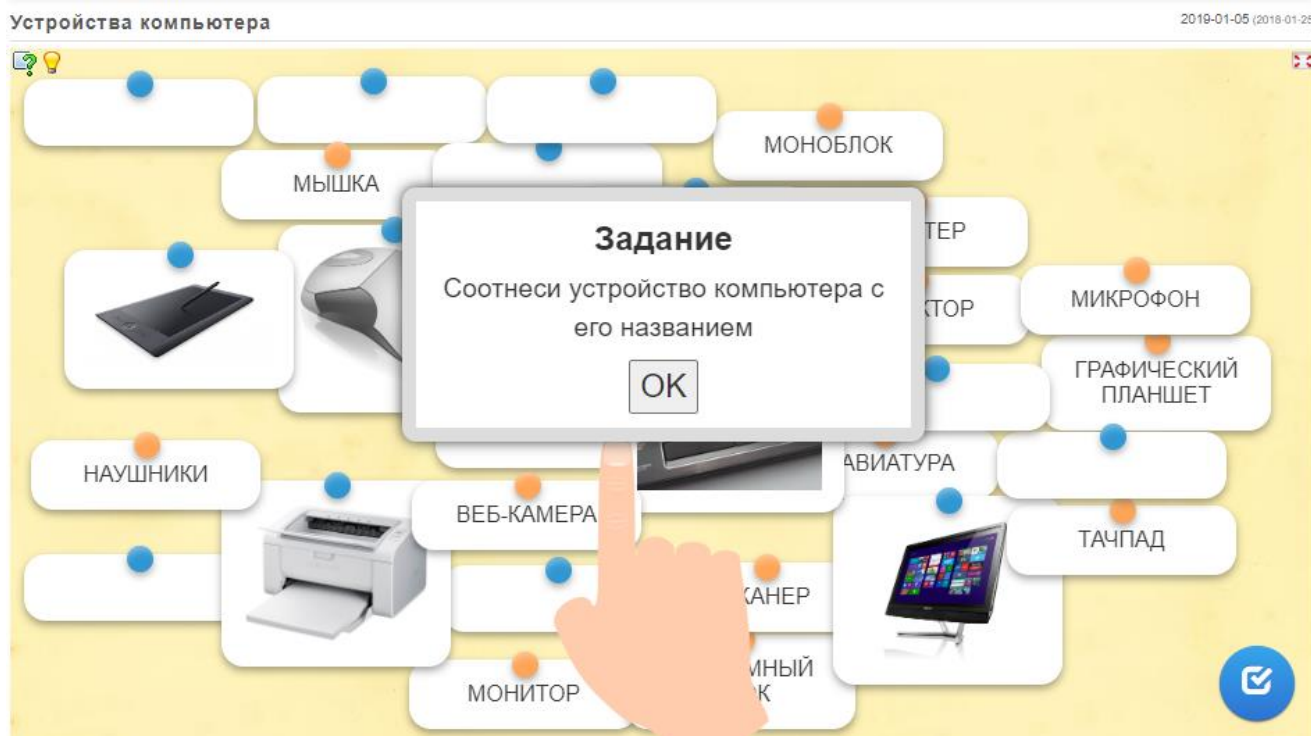
- А) динамики Б) клавиатура В) веб-камера Г) принтер

7. На клавиатурах Брайля на клавиши нанесены тактильные метки. Такие клавиатуры предназначены для...

- А) массажистов Б) слабовидящих людей  
В) младенцев Г) слабослышащих людей

ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 24

## Пример 6.



### Материалы для проведения итогового контроля знаний

По окончании каждого года обучения, слушатели выполняют итоговый индивидуальный проект.

Проект, выполняется обучающимися самостоятельно под руководством преподавателя в рамках изучаемой учебной дисциплины с целью обобщения и систематизации знаний, а также демонстрации своих достижений.

Работа над проектом осуществляется на занятиях за счет часов, предусмотренных учебным планом программы. Руководителем проекта назначается преподаватель.

Результатом проекта является сайт.

Защита итогового индивидуального проекта осуществляется на занятии и является итоговым контролем знания. Для проведения итогового контроля знания создается комиссия, состоящая не менее чем из 3 человек.

#### **Критерии оценивания итогового индивидуального проекта:**

- Содержание. (5 баллов)  
Содержание - это вся информация, представленная в проекте. Информационное наполнение проекта должно привлекать внимание тематике .
- Дизайн. (5 баллов)  
Дизайн - это характеристика внешнего вида проекта. Критерии оценки визуального оформления - высокое качество, уместность и соответствие той аудитории и задаче, на которые ориентирован проект.
- Соответствие требованиям. (5 баллов)  
Хорошая интерактивность не исчерпывается гиперссылками и всплывающими меню - сайт должен предоставлять пользователю возможности диалога. Интерактивность - это возможность двустороннего обмена информацией, как в поисковых системах, чатах, сетевых играх и пр.

#### **Описание системы оценки:**

Полученные по каждому критерию баллы суммируются.

ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 25

Максимальное количество баллов – 15.

12 – 15 баллов – оценка «5»;

8 -11 баллов – оценка «4»;

4 -7 баллов – оценка «3»;

меньше 3 баллов – оценка «2».

## **2.7 Методическое обеспечение**

Программа обеспечивается учебно-методической документацией по всем дисциплинам в печатной и (или) электронной форме:

- учебный план;
- календарный учебный график (расписание занятий);
- рабочие программы учебных предметов;
- методические материалы и разработки.

### **Методические рекомендации педагогическим работникам**

Пользуясь данной программой можно увидеть чёткий тематический план, названия тем, количество часов на каждую тему (на её теоретическую и практическую часть), а также краткое содержание каждого занятия.

## **2.8 Воспитательный компонент.**

Воспитательные задачи реализуются на занятиях, а также в конкурсной и проектной деятельности. Взаимодействие педагогов с родителями помогает обучающимся самореализоваться и воспитывает уважение к семье.

Во время занятий педагог реализует ряд воспитательных задач:

- устанавливает доверительные отношения;
- побуждает обучающихся на занятиях соблюдать нормы поведения, правила общения;
- приобщает к социально-значимой деятельности для осмысления выбора профессии;
- применяет на занятиях интерактивные формы обучения, интеллектуальные игры для получения навыков групповой работы, установления позитивных межличностных отношений в группе;
- формирует у обучающихся добросовестного, ответственного и творческого отношения к разным видам трудовой деятельности;
- формирует мотивацию к здоровому образу жизни;
- воспитывает чувства ответственности за состояние природных ресурсов и разумное взаимодействие с ними (на основе подбора соответствующих задач и тем практических работ).

Участие в конкурсах вызывает положительную мотивацию у обучающихся, формирует активную гражданскую и жизненную позицию, желание познать себя и свои возможности, а также помогает сплотить детский коллектив, воспитать доброжелательность, взаимовыручку и контактность в отношении друг с другом.

Решение воспитательных задач посредством проектной деятельности повышает интерес обучающихся к изучению предмета и способствует развитию творческого мышления. Метод проектов направлен на воспитание таких качеств личности как инициативность, самостоятельность, активность, приобретается навык рефлексии. Результатом проекта является полученный ребенком опыт определенной деятельности, на основании которого формируются ценности и компетенции, необходимые для успешной жизнедеятельности.

ЧОУ ДПО «УЦ «Энергетик»	ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА «ОСНОВЫ КОМПЬЮТЕРНОЙ ГРАМОТНОСТИ»	Редакция 1
		Стр 26

## 2.9 Печатные и электронные образовательные и информационные ресурсы

### Печатные издания:

- 1) Простой и понятный самоучитель Word и Excel. 3-е издание/ Леонов В. — М. : Эксмо, 2022.
- 2) Microsoft Office 2010: учеб. пособие / Л. У. Бахтиева, Н. Х. Насырова – Казань: Казан. ун-т, 2015. – 84 с.
- 3) В. В. Тарапата, Б. В. Прокофьев Учимся вместе со Scratch. Программирование, игры, робототехника / В. В. Тарапата, Б. В. Прокофьев. — 2-е изд., электрон. — М. : Лаборатория знаний, 2023.
- 4) Якубович Д.А Разработка учебных презентаций средствами MS PowerPoint : учеб.-метод. пособие / Д. А. Якубович, Е. С. Еропова ; Мин-во науки и высшего образования Рос. Федерации, ФГБОУ ВО «Владимирский государственный университет им. А. Г. и Н. Г. Столетовых». – Владимир : ВлГУ ; Издательство «Шерлок-пресс», 2019. – 64 с.

### Электронные образовательные ресурсы:

- 1) <http://www.kavserver.ru/library/wordexcelseltutorial.shtml>
- 2) <https://infourok.ru/sbornik-prakticheskikh-zadaniy-microsoft-windows-word-excel-i-kurs-4915741.html>;
- 3) <https://www.gimpart.org/vse-uroki-gimp>;
- 4) <https://ru.wikipedia.org/>.

