

государственное казенное общеобразовательное учреждение Удмуртской Республики  
«Завьяловская школа-интернат»

РАССМОТРЕНО  
на заседании методического объединения  
протокол № 1 от 28.08.2024

ПРИНЯТО  
Педагогическим советом  
Протокол № 1 от 29.08.2024

УТВЕРЖДЕНО  
приказом директора  
№ 70 от 29.08.2024

*Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа*

**«Электроник»**

**технической направленности**

для детей 11-14 лет

Срок реализации: 1 год

**Автор: КОКАНОВА М. Н.**  
**УЧИТЕЛЬ**

Завьялово, 2024 г.

## ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Электроник» составлена в соответствии с действующим законодательством Российской Федерации.

Изучение информационных технологий в коррекционной школе является неотъемлемой частью современного общего образования и направлено на формирование у подрастающего поколения нового целостного миропонимания и информационного мировоззрения, понимания компьютера как современного средства обработки информации.

Настоящая дополнительная образовательная программа дает возможность учащимся с ОВЗ приступить к изучению новых информационных технологий с пользой для себя на соответствующем им уровне развития, научиться применять компьютер как средство получения новых знаний.

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «Электроник» **имеет техническую направленность.**

Освоение программы предполагает **ознакомительный уровень** освоения навыков работы с современными информационно-технологическими пакетами программ

**Актуальность** данной программы заключается в том, что интерес к изучению новых технологий у подрастающего поколения и у родительской общественности появляется в настоящее время уже в дошкольном и раннем школьном возрасте. Поэтому сегодня, выполняя социальный заказ общества, система дополнительного образования должна решать новую проблему - подготовить подрастающее поколение к жизни, творческой и будущей профессиональной деятельности в высокоразвитом информационном обществе.

**Отличительной особенностью** данной программы является то, что обучение информатике носит коррекционную и практическую направленность. Коррекционная направленность предмета заключается в усвоении учениками элементов логического мышления, в обогащении устной речи, получении новых социально значимых для самостоятельной жизни знаний.

**Новизна** данной программы состоит в том, что она полностью построена на использовании функций компьютерного кабинета и электронных ресурсов школы и Интернета. Принцип работы компьютерного класса состоит в следующем: учебно-воспитательная работа ведется с учащимися в режиме повышения компьютерной грамотности, развития творческих способностей, с широким использованием функциональных качеств современного персонального компьютера.

**Педагогическая целесообразность** программы «Электроник» состоит в том, чтобы сформировать у подрастающего поколения новые компетенции, необходимые в обществе, использующем современные информационные технологии; позволит обеспечивать динамическое развитие личности ребенка, его нравственное становление; формировать целостное восприятие мира, людей и самого себя, развивать интеллектуальные и творческие способности ребенка в оптимальном возрасте.

В программе осуществлен тщательный отбор и адаптация материала для формирования предварительных знаний, способствующих восприятию основных теоретических понятий в базовом курсе информатики и информационных технологий, в соответствии с возрастными особенностями учащихся, уровнем их знаний на соответствующем уровне и междисциплинарной интеграцией.

Компьютер как техническое средство обучения начинает более широко применяться в учебном процессе. Его применение повышает у учащихся мотивацию к обучению. Научившись работать с универсальными компьютерными программами, учащиеся могут в дальнейшем совершенствовать свои знания и опыт, осваивая специализированные программы для их применения в учебном процессе.

**Адресатом данной программы** являются дети, посещающие пришкольный оздоровительный летний лагерь в возрасте 11-14 лет. Занятия рассчитаны на воспитанников с ограниченными возможностями здоровья, имеющих навыки обращения с компьютером.

**Практическая значимость** работы кружка, как одна из интереснейших форм работы со школьниками в летний период – это показать ребенку компьютер как технику будущего, научить детей использовать уже пришедший «в дома» компьютер не как игровую приставку, а как важнейший инструмент для повседневной деятельности и возможно будущей профессии

**Преимуществом программы:** Занятия по программе опираются на практические умения и навыки, приобретенные на уроках математики, русского языка, окружающего мира, изобразительного искусства.

**Объем программы** регламентируется расписанием кружков, занятия проводятся 1 раз в неделю, 1 академический час. Всего – 34 часа в год.

**Срок освоения программы** - 1 сентября 2024 – 31 мая 2025 гг. На освоение полного курса отводится 34 часа. После завершения изучения курса учащиеся продолжают обучение на базе МБОУ ДО «ЦВР».

**Основными особенностями реализации образовательного процесса** при реализации данной программы формами являются комбинированные занятия. Занятия состоят из теоретической и практической частей, причём большее количество времени занимает практическая часть. Программа составлена таким образом, чтобы получить, расширить и усовершенствовать знания, умения и навыки школьников в области информатики. При этом возможность использования компьютерных игр даёт возможность поддерживать постоянный интерес к изучаемому курсу.

**Форма организации образовательного процесса** коллективные, групповые, наряду с групповой формой работы во время занятий осуществляется индивидуальный и дифференцированный подход к учащимся.

При проведении занятий традиционно используются три формы работы:

- демонстрационная, когда обучающиеся слушают объяснения педагога и наблюдают за демонстрационным экраном или экранами компьютеров на ученических рабочих местах;
- фронтальная, когда обучающиеся синхронно работают под управлением педагога;
- самостоятельная, когда обучающиеся выполняют индивидуальные задания в течение части занятия или нескольких занятий.

Основные разделы кружка:

- Работа с ПК и введение в информатику.
- Компьютер и программное обеспечение.
- Графический редактор.
- Текстовый редактор Linux.
- Компьютерные презентации с использованием мультимедиа-технологий.

**Режим занятий** - 40 мин, в том числе на компьютере не более 20 мин. (10 мин в начале занятия и 10 мин в конце) с 2 физкультминутками.

**Цель:**

- Развить умения и навыки владения компьютером, дать необходимый уровень знаний для пользования и обслуживания ПК.

**Задачи:**

- Познакомить учащихся с основами управления компьютером.
- Познакомить учащихся с ролью компьютера в современном мире.
- Дать представление о процессе управления приложениями.

- Научить создавать документы и обрабатывать фотографии, делать клипы, презентации.
- Воспитывать коммуникативную культуру поведения.

### Учебный план

№ п\п	Наименование раздела, темы	Количество часов			Формы аттестации (контроля)
		Всего	Теория	Практика	
1	Принципы работы с программами, приложениями.	3	0,5	2,5	Фронтальный, индивидуальный опрос, наблюдение
2	Углубленное знакомство с графическим редактором. Освоение среды графического редактора. Редактирование фотографий.	7	1,5	5,5	наблюдение, анализ, выполнение практических работ
3	Знакомство с клавиатурой и программой OpenOffice . Работа над текстом. Знакомство с Microsoft Office Презентация. Создание презентаций.	9	3	6	наблюдение, выполнение практических работ
4	Знакомство с MovieMaker. Создание видеоклипов.	6	1,5	4,5	наблюдение, анализ, выполнение практических работ
5	Углубленное знакомство с программой SCRATCH. Создание проектов.	9	3	6	наблюдение, анализ, выполнение практических работ
ИТОГО:		34	9,5	24,5	

### Содержание учебного плана

#### Раздел 1. Принципы работы с программами, приложениями

**Теория.** Назначение основных устройств компьютера. Правила работы за компьютером. Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.

**Практика.** Работа с мышью, сенсорной панелью на ноутбуке, открывание, закрывание, закрывание файлов, перемещение файлов по рабочему столу, в корзину. Выполнение практической работы по закреплению компьютерных терминов: составление и разгадывание кроссворда.

#### Раздел 2. Углубленное знакомство с графическим редактором. Освоение среды графического редактора. Редактирование фотографий.

**Теория.** Назначение графических редакторов. Растровая и векторная графика. Типовые действия с объектами. Инструменты графического редактора. Создание растровой и векторной графики.

**Практика.** Создание и редактирование любого графического объекта; действия с фрагментом и с рисунком в целом.

### **Раздел 3. Знакомство с клавиатурой и программой OpenOffice . Работа над текстом. Работа с презентацией.**

**Теория.** Текстовые файлы, редактирование текстовых файлов. Что такое OpenOffice. Основные функции программы OpenOffice. Ввод текста в программе Текстовый документ. Создание и простейшее редактирование документов (копирование, вставка). Нумерация и ориентация страниц. Размеры страниц, величина полей. Параметры шрифта и абзаца. Включение в текстовый документ списков, таблиц, диаграмм, формул и графических объектов. Работа с таблицей (рисование, вставка таблиц, удаление, добавление и объединение ячеек, строк, столбцов). Автофигуры (вставка, ввод текста). Создание расписания уроков. Создание слайдов, конструктор слайдов, фон, вставка текста и картинок. Эффекты анимации, наложение аудио и видео на слайды. Подготовка презентации на тему «Мой компьютер».

**Практика.** Редактирование и форматирование заданного текста, шрифта, полей, автофигур, картинок, копирование фрагмента текста из одного документа в другой, распечатка текстового файла на принтере с заданными параметрами печати. Создание презентации, наложение эффектов, демонстрация презентации.

### **Раздел 4. Знакомство с MovieMaker. Создание видеоклипов.**

**Теория.** Познакомить учащихся с понятиями: мультимедиа, мультимедийные технологии. Дать первоначальные умения по работе с программным продуктом Windows Movie Maker

**Практика.** Создание фильма, наложение эффектов, демонстрация созданного ролика.

### **Раздел 5. Углубленное знакомство с программой SCRATCH. Создание проектов.**

**Теория.** Знакомство с этапами проектирования. Составление таблицы объектов, их свойства и взаимодействие. Создаём собственную игру, мультфильм. Хранилище проектов.

**Практика.** Включение в деятельность обсуждения проектов. Публичные презентации результатов деятельности

### **Планируемые результаты реализации программы:**

В основном формируются и получают развитие **метапредметные результаты**, такие как:

- умение соотносить свои действия с планируемыми результатами, осуществлять контроль своей деятельности в процессе достижения результата;
- умение оценивать правильность выполнения учебной задачи, собственные возможности ее решения;
- умение создавать, применять и преобразовывать знаки и символы, модели и схемы для решения учебных и познавательных задач;
- владение основами самоконтроля, самооценки, принятия решений и осуществления осознанного выбора в учебной и познавательной деятельности;
- формирование и развитие компетентности в области использования информационно-коммуникационных технологий.

Вместе с тем вносится существенный вклад в развитие **личностных результатов**, таких как:

- формирование ответственного отношения к учению;
- формирование коммуникативной компетентности в общении и сотрудничестве со сверстниками, детьми старшего и младшего возраста, взрослыми в процессе образовательной, творческой и других видов деятельности.

В части развития **предметных результатов** наибольшее влияние изучение курса оказывает на:

- формирование умений формализации и структурирования информации, умения выбирать способ представления данных в соответствии с поставленной задачей с использованием соответствующих программных средств обработки данных;

– формирование навыков и умений безопасного и целесообразного поведения при работе с компьютерными программами, умения соблюдать нормы информационной этики и права.

#### **Познавательные универсальные учебные действия**

Обучающийся научится:

- создавать и преобразовывать модели и схемы для решения задач;
- осуществлять выбор наиболее эффективных способов решения задач в зависимости от конкретных условий;

#### **Личностные универсальные учебные действия**

Обучающийся научится:

- осмыслено осуществлять действия при выполнении заданий,
- проявлять готовность к сотрудничеству,
- использовать практические навыки взаимодействия.

#### **Коммуникативные универсальные учебные действия**

Обучающийся научится:

- задавать вопросы, необходимые для организации собственной деятельности и сотрудничества с партнером;
- осуществлять взаимный контроль и оказывать в сотрудничестве необходимую взаимопомощь.

#### **Регулятивные универсальные учебные действия**

Обучающийся научится:

- планировать пути достижения целей;
- уметь самостоятельно контролировать свое время и управлять им.

## РАЗДЕЛ 2. КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

### КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

№	число, месяц	Время проведения	Форма занятия	Кол-во часов	Наименование темы	Место	Форма
						проведения	аттестации (контроля)
1			Вводное занятие	1	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с компьютером. Основные компоненты компьютера.	каб.22	практическая работа
2-3			лекция практика	2	Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.	каб.22	практическая работа
4			Лекция, практическое занятие	1	Графика. «Цветная страна». Раскрашивание рисунков в среде KolourPaint с помощью инструментов заливка, кисточка.	каб.22	практическая работа

5			Лекция, практическое занятие	1	Сказочная страна. Рисование фантастических животных. Уметь задать размеры холста. Сохранить рисунок в своей папке.	каб.22	практическая работа
6			Лекция, практическое занятие	1	Волшебный подводного мира: рыбы, водоросли, ракушки. Уметь использовать инструмент копирование, вставка.	каб.22	практическая работа
7			Лекция, практическое занятие	1	Инструмент «Надпись» в программе ColourPaint. Использование текстовых возможностей в редакторе.	каб.22	практическая работа
8			Лекция, практическое занятие	1	Знакомство с принципами работы графического редактора	каб.22	практическая работа
9			Лекция, практическое занятие	1	Редактирование фотографий в программерботы с редактированием изображений	каб.22	практическая работа
10			практическое занятие	1	Создание коллажа с использованием полученных навыков работы с программамиредактирования изображений	каб.22	презентация работы
11			Лекция, практическое занятие	1	Знакомство с возможностями и управление клавиатурой.	каб.22	практическая работа
12			Лекция, практическое занятие	1	Знакомство с программой OpenOffice.	каб.22	практическая работа

13			Лекция, практическое занятие	1	Ввод текста в программе OpenOffice. Текстовый документ. Создание и простейшее редактирование документов (копирование, вставка). Параметры шрифта и абзаца.	каб.22	практическая работа
14			Лекция, практическое занятие	1	Нумерация и ориентация страниц. Размеры страниц, величина полей. Включение в текстовый документ списков, таблиц, диаграмм, формул и графических объектов	каб.22	практическая работа
15			Лекция, практическое занятие	1	Работа с таблицей (рисование, вставка таблиц, удаление, добавление и объединение ячеек, строк, столбцов). Автофигуры (вставка, ввод текста). Создание расписания уроков	каб.22	практическая работа
16			Лекция, практическое занятие	1	Знакомство с OpenOffice. Презентация. Создание слайдов, конструктор слайдов, фон, вставка текста и картинок.	каб.22	практическая работа
17			Лекция, практическое занятие	1	Включение в презентацию списков, таблиц, диаграмм, формул и графических объектов.	каб.22	практическая работа
18			Лекция, практическое занятие	1	Эффекты анимации, наложение аудио и видео на слайды.	каб.22	практическая работа
19			Практическое занятие	1	Подготовка презентации на тему «Мой компьютер».	каб.22	презентация работы
20			Лекция, практическое занятие	1	Знакомство с MovieMaker. Вставка текста и картинок, сохранение.	каб.22	практическая работа

21-22				2	Эффекты анимации, наложение аудио в видео, обрезка, редактирование.	каб.22	практическая работа
23			практическое занятие	1	Создание клипа «Мой край родной»	каб.22	презентация работы
24			практическое занятие	1	Создание клипа «Моя семья»	каб.22	презентация работы
25			практическое занятие	1	Создание клипа по сюжетам нарисованных на занятиях картинок «Я - художник!»	каб.22	презентация работы
26			Лекция, практическое занятие	1	Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Понятие спрайта и объекта.	каб.22	практическая работа
27			Лекция, практическое занятие	1	Создание проекта SCRATCH. Сохранение проекта. Управление спрайтами	каб.22	практическая работа
28			Лекция, практическое занятие	1	Знакомство с этапами проектирования. Составление таблицы объектов, их свойства и взаимодействие.	каб.22	практическая работа
29-30			практическое занятие	2	Создание мультфильмов в программе SCRATCH. Конкурс мультфильмов.	каб.22	презентация работы

31-32			практическое занятие	2	Создание игр в программе SCRATCH. Демонстрация и апробирование созданных игры.	каб.22	презентация работы
33-34			практическое занятие	2	Итоговое занятие «Чему мы научились». Конкурс проектов, фильмов, презентаций, игр, мультфильмов.	каб.22	презентация работы

### Условия реализации программы:

- кадровые: педагог – высшее образование, 1 категория
- материально-технические: ноутбуки с программным обеспечением – 12 шт. (в т.ч. для учителя); интерактивная доска; проектор;
- информационные ресурсы: методические и дидактические материалы

### ФОРМЫ АТТЕСТАЦИИ/КОНТРОЛЯ. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

#### Виды контроля

Время проведения	Цель проведения	Форма контроля
<b>Начальный или входной контроль</b>		
В начале реализации программы	Определение уровня развития детей, их задатков, первоначальных знаний о работе с ПК	Опрос, педагогическое наблюдение, составление разгадывание кроссвордов
<b>Текущий контроль</b>		
В течение реализации программы	Определение степени усвоения учащимися учебного материала. Определение готовности детей к восприятию нового материала. Выявление детей, отстающих и опережающих обучение. Подбор наиболее эффективных методов и средств обучения.	Осуществляется по результатам выполнения учащимися практических заданий.
<b>Итоговый контроль</b>		
В конце реализации программы	Определение результатов обучения.	Реализуется в форме защиты итоговых проектов.

#### Оценочные материалы:

- практические работы (законченность, качество, количество);
- самостоятельная работа (наблюдение, самооценка, выставка на стенде);
- участие в конкурсах (уровень, результативность).

### **Методические особенности организации образовательного процесса:**

Каждое занятие комплексное. Оно включает в себя 3 этапа.

I этап - подготовительный.

Идет погружение ребенка в сюжет занятия, период подготовки к работе на компьютере (компьютерной игре) через развивающие игры, логические задачи, беседы, конкурсы, соревнования, которые помогут ему справиться с поставленной задачей.

II этап - основной.

Включает в себя овладение способом управления программой для достижения результата и самостоятельную игру ребенка за компьютером.

Включается гимнастика для глаз, пальчиковая гимнастика для снятия усталости зрительного, моторного аппарата во время работы.

Используется несколько способов "погружения" ребенка в компьютерную программу:

1 способ. Последовательное объяснение ребенку назначения каждой клавиши с подключением наводящих и контрольных вопросов.

2 способ. Ориентируясь на приобретенные ребенком навыки работы с компьютером, познакомить с новыми клавишами, их назначением.

3 способ. Ребенку предлагается роль исследователя, экспериментатора, предоставляется возможность самостоятельно разобраться со способом управления программой.

4 способ. Ребенку предлагается карточка-схема, где задается алгоритм управления программой. На первых этапах дети знакомятся с символами, проговаривают и отрабатывают способы управления с педагогом, в дальнейшем самостоятельно "читают" схемы.

III этап - заключительный.

Необходим для снятия зрительного напряжения (проводится гимнастика для глаз, для снятия мышечного и нервного напряжений (физкультурные минутки, точечный массаж, массаж впереди стоящему, комплекс физических упражнений, расслабление под музыку).

Продолжительность каждого этапа занятия:

1 этап – 10 минут,

2 этап – 25 минут,

3 этап - 5 минут.

После каждого занятия проветривание помещения.

### **Методы обучения и воспитания:**

1. Словесный метод:

- беседа, рассказ;
- объяснение, пояснение;
- вопросы;
- словесная инструкция

2. Наглядный:

- демонстрация наглядных пособий, в том числе электронных (картины, рисунки, фотографии);
- показ выполнения работы (частичный, полностью).

**Педагогические технологии:** Занятия построены на игровых методах и приемах, позволяющих детям в интересной, доступной форме получить знания, решить поставленные педагогом задачи.

### **Дидактические материалы и компьютерные программы:**

- OpenOffice
- KolourPaint

- Mover Maker
- Scratch

государственное казенное общеобразовательное учреждение Удмуртской Республики  
«Завьяловская школа-интернат»

**РАССМОТРЕНО**

на заседании методического объединения  
протокол № 1 от 28.08.2024

**ПРИНЯТО**

Педагогическим советом  
Протокол № 1 от 29.08.2024

**УТВЕРЖДЕНО**

приказом директора  
№ 70 от 29.08.2024

## **Рабочая программа**

*Дополнительной общеобразовательной общеразвивающей программы*

**«Электроник»**

**технической направленности**

для детей 13-16 лет

Срок реализации: 1 год

**Автор: КОКАНОВА М. Н.**  
педагог дополнительного  
образования

с. Завьялово, 2024г.

## Пояснительная записка

Рабочая программа дополнительного образования «Электроник» рассчитана для внеурочной деятельности обучающихся 11-14 лет сроком 1 год. Занятия проводятся 1 раз в неделю.

Занятия рассчитаны на воспитанников с ограниченными возможностями здоровья, не имеющих навыков обращения с компьютером (первый год обучения), в дальнейшем планируется углубление знаний, умений и навыков в практической деятельности.

Дети с умственной отсталостью имеют специфические особенности: неустойчивость и плохая переключаемость внимания; нарушение памяти (особенно низок объем кратковременной оперативной памяти); медленный темп умственной работоспособности, сенсомоторных реакций, нарушение способности к обобщению, анализу, расстройство аналитико-систематической деятельности. Поэтому формы и методы обучения определены возрастными и психофизическими особенностями учащихся с ограниченными возможностями здоровья. При проведении занятий используются компьютеры с установленными программами. Теоретическая работа чередуется с практической, а также используются интерактивные формы обучения. Принцип изложения учебного материала от простого к сложному. В ходе занятий учащиеся осваивают возможности графического редактора и одновременно обретают навыки работы за компьютером. Особое внимание уделяется практической работе.

Основной формой обучения по данной программе является учебно-практическая деятельность обучающихся. Приоритетными методами ее организации служат практические и творческие работы. Все виды практической деятельности в программе направлены на освоение различных технологий работы с графикой, видео и текстовыми документами.

Формой подведения итогов реализации программы является выставка творческих работ обучающихся.

Контроль и оценка результатов освоения курса осуществляется в форме наблюдения и изучения способностей ребят в процессе обучения, в ходе выполнения практических заданий.

### **Цель:**

- Развить умения и навыки владения компьютером, дать необходимый уровень знаний для пользования и обслуживания ПК.

### **Задачи:**

- Познакомить учащихся с основами управления компьютером.
- Познакомить учащихся с ролью компьютера в современном мире.
- Дать представление о процессе управления приложениями.
- Научить создавать документы и обрабатывать фотографии, делать клипы, презентации.
- Воспитывать коммуникативную культуру поведения.

### Календарно-тематическое планирование

день	кол ичес тво часо в	Наименование темы	Форма занятия		
			Т	П	К
1	1	Вводное занятие. Техника безопасности. Знакомство с компьютером. Основные компоненты компьютера.	Т	П	
2 3	2	Назначение объектов компьютерного рабочего стола. Понятие компьютерного меню. Освоение технологии работы с меню.	Т	П	К
4	1	Графика. «Цветная страна». Раскрашивание рисунков в среде KolourPaintc помощью инструментов заливка, кисточка.	Т	П	К
5	1	Сказочная страна. Рисование фантастических животных. Уметь задать размеры холста. Сохранить рисунок в своей папке.		П	К
6	1	Волшебный подводного мира: рыбы, водоросли, ракушки. Уметь использовать инструмент копирование, вставка.		П	К
7	1	Инструмент «Надпись» в программе KolourPaint. Использование текстовых возможностей в редакторе.	Т	П	К
8	1	Знакомство с принципами работы с программы редактирования изображений	Т	П	К
9	1	Редактирование фотографий в программедитирования изображений	Т	П	К
10	1	Создание коллажа с использованием полученных навыков работы с программамиредактирования изображений		П	К
11	1	Знакомство с возможностями и управление клавиатурой.	Т	П	К
12	1	Знакомство с программой OpenOffice.	Т	П	К
13	1	Ввод текста в программе OpenOffice. Текстовой документ. Создание и простейшее редактирование документов (копирование, вставка). Параметры шрифта и абзаца.	Т	П	К
14	1	Нумерация и ориентация страниц. Размеры страниц, величина полей. Включение в текстовый документ списков, таблиц, диаграмм, формул и графических объектов	Т	П	К
15	1	Работа с таблицей (рисование, вставка таблиц, удаление, добавление и объединение ячеек, строк, столбцов). Автофигуры (вставка, ввод текста). Создание расписания уроков	Т	П	К

16	1	Знакомство с OpenOffice. Презентация. Создание слайдов, конструктор слайдов, фон, вставка текста и картинок.	Т	П	К
17	1	Включение в презентацию списков, таблиц, диаграмм, формул и графических объектов.	Т	П	К
18	1	Эффекты анимации, наложение аудио и видео на слайды.	Т	П	К
19	1	Подготовка презентации на тему «Мой - компьютер».		П	К
20	1	Знакомство с MovieMaker. Вставка текста и картинок, сохранение.	Т	П	К
21 22	2	Эффекты анимации, наложение аудио в видео, обрезка, редактирование.	Т	П	К
23	1	Создание клипа «Мой край родной»		П	К
24	1	Создание клипа «Моя семья»		П	К
25	1	Создание клипа по сюжетам нарисованных на занятиях картинок «Я - художник!»		П	К
26	1	Создание и редактирование спрайтов и фонов для сцены. Понятие спрайта и объекта.	Т	П	К
27	1	Создание проекта SCRATCH. Сохранение проекта. Управление спрайтами	Т	П	К
28	1	Знакомство с этапами проектирования. Составление таблицы объектов, их свойства и взаимодействие.	Т	П	К
29	2	Создание мультфильмов в программе SCRATCH. Конкурс мультфильмов.		П	К
30	2	Создание игр в программе SCRATCH. Демонстрация и апробирование созданных игры.		П	К
31	2	Итоговое занятие «Чему мы научились». Конкурс проектов, фильмов, презентаций, игр, мультфильмов.			К

### Календарный план воспитательной работы

№ п/п	Форма и название мероприятия	Сроки проведения
<b>Направление 1. Формирование и развитие творческих способностей учащихся, выявление и поддержка талантливых учащихся</b>		
1	Участие в творческих конкурсах (школьных, районных, межрегиональных и т.д.)	В течение учебного года
<b>Направление 2. Духовно-нравственное, гражданско-патриотическое воспитание, формирование общей культуры учащихся, профилактики экстремизма и радикализма</b>		
1	Конкурс открыток ко Дню России	11 июня
<b>Направление 3. Социализация, самоопределение и профессиональная ориентация</b>		

<b>учащихся</b>		
1.	Конкурс по компьютерному программированию	25 июня
<b>Направление 4. Формирование культуры здорового и безопасного образа жизни и комплексной профилактической работы</b>		
1.	Проведение инструктажей по ПБ, ТБ в здании, на занятиях	1 июня
2	Участие в творческих конкурсах, посвященных формированию культуры здорового и безопасного образа жизни, проведение фильзкультминуток, разучивание упражнений для снятия напряжения глаз, мышц.	В течение смены

#### **Список литературы:**

1. Д.Голиков. «Увлекательное программирование» составлена на основе авторской программы «Скретч для юных программистов»– СПб.: БХВ-Петербург,2017.-192с.: ил.
2. Леонтьев В.П. Персональный компьютер.-М.2006.
3. Сборник нормативных документов «Информатика и ИКТ».-М.: Дрофа, 2004
4. Симонович С.В. Практическая информатика.-М.2000.
5. Угринович Н.Д. Информатика и информационные технологии.-М.2002.
6. Хлебостроев В.Г., Обухова Л.А.. Информатика и информационно-коммуникационные технологии: методическое пособие.-М.,2005.

#### **Интернет-ресурсы**

1. <http://scratch.mit.edu> – официальный сайт Scratch
2. <http://letopisi.ru/index.php/Скретч> - Скретч в Летописи.ру
3. <http://setilab.ru/scratch/category/commun> - Учитесь со Scratch